SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA DO IFG

A LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA COMO FORMA DE VER E DIZER O MUNDO

SOUZA, José Antônio Cândido
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Câmpus Cidade de Goiás .

PRADO, Renato Naves
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Câmpus Cidade de Goiás

O projeto investigou como o cinema constrói significados e comunica experiências, com foco na criação e interpretação de metáforas audiovisuais. A investigação utilizou a metodologia de videorrelatos, na qual o estudante do ensino médio produz vídeos para aprender e refletir sobre os temas selecionados a partir de discussões e de assuntos que estejam dentro de sua realidade. O desenrolar do projeto dividiu-se em duas etapas práticas. Na primeira fase, o discente executou nove "dispositivos de ensaio", que consistiam em exercícios audiovisuais semanais voltados para narrativas visuais, sonorização, captação e entrevistas. Esses exercícios, balizados por discussões críticas regulares, serviram para romper as barreiras técnicas iniciais e para praticar recursos de expressão em linguagem audiovisual. A segunda etapa concentrou-se no videorrelato final, utilizando o dispositivo investigativo "A Voz da Experiência", que era um entre os quatro dispositivos possíveis para se investigar. A utilização de dispositivos é uma estratégia de ensino e aprendizagem em que a pessoa constrói o trabalho e se constrói ao mesmo tempo na relação com as restrições criativas colocadas pelo dispositivo. Essa relação é chamada de subjetivação, ou seja, a subjetividade é colocada em questão para gerar percepções que serão estudadas. O objeto de estudo escolhido foi a obra da cineasta francesa Justine Triet. O estudante imergiu em toda a filmografia da diretora para compreender como ela traduz dilemas morais em metáforas imagéticas, relatando essas percepções através de um videorrelato. Como resultados, a pesquisa concluiu que a metaforização no cinema exige a materialização prática de

conceitos abstratos em elementos visuais e sonoros. O maior desafio ao longo do ano foi lidar com as ferramentas e técnicas de produção, obstáculo que foi superado gradativamente com a execução contínua das etapas. Por fim, o projeto demonstrou o impacto formativo de se aprender a partir da produção audiovisual por discentes, ou seja, a partir de um processo de subjetivação e de estudo por meio da linguagem audiovisual.

Palavras-chave

Videorrelato; Cultura Visual; Pesquisa Baseada em Artes; Cinema; Educação Profissional e Tecnológica;

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás. Agradecemos ao CNPq pela bolsa concedida (quando não tiver bolsa, retirar essa parte)