

Cinema as a resource for the deconstruction of pedagogical practices

O cinema como recurso para a desconstrução das práticas pedagógicas

Sílvia R. B. Pinto

Laboratório de Investigação em Design e Artes (LIDA)
Escola Superior de Artes e Design (ESAD CR), Portugal

Abstract

In this first quarter of the 21st century, pedagogical practices are challenged to adapt to the context experienced in all occidental societies. Portuguese scenario is no exception to social and economic problems, and it will be presented as exploratory example. Here, we may refer some aspects why we see that Portuguese students are largely marked by social speed, difficulty of concentration and excessive consumption of graphic content, as social media, TV, and video games. These challenges, of an extreme consume, arise in all spheres of society, and that constitutes the main reason of this study. So, we will focus this research on a role of alternatives that aim to promote new possibilities of knowledge construction with higher education students. In this exploratory context, we will present the creation of different projects developed around theoretical disciplines, namely, Introduction to Digital Media and Media Theory, using cinema to get through. In this framework it will be assumed pedagogical practice as a practice that is mediated by the teacher which purpose is to promote significant learning, involving research and creativity.

Keywords: Cinema, Comunicação, Multimédia, Práticas Pedagógicas, Criatividade

Sentidos e exploração da imagem

Neste projeto apresentam-se algumas das estratégias seguidas nas unidades curriculares de Teoria dos Média, unidade curricular do 3º ano da Licenciatura e Design Gráfico e Multimédia e na unidade curricular de Introdução aos Média Digitais, do 1º ano do curso Técnico Superior Profissional em Audiovisual e Multimédia. O intuito das estratégias implementadas visa desconstruir o ensino configurado na ação do professor, como agente que debita conteúdos e que mais tarde espera ver espelhados na configuração de exames de avaliação, todo o conjunto de argumentos, fontes, nomes e datas. Neste contexto de mudança, surgem, entre muitos outros, os projetos de multimédia aqui apresentados. Estes, despontam num contexto de abordagem crítica e reflexiva sobre os tópicos abordados nas respetivas unidades curriculares, que pese embora a sua forte componente teórica, coexistam, em pleno, no exercício de fusão entre teoria e prática. Neste cenário, apresentaremos o projeto de vídeo intitulado “Vazio” com enquadramento na questão sobre “Qual o papel dos media no modo como entendemos o mundo que nos rodeia?” considerado em Teoria dos Média. Observa-se, que é aqui desenvolvido e apresentado o sentido da

investigação em torno do mundo atual, em particular, no contexto da realidade europeia. Observamos, que “Vazio”, realizado por Martins (2021) que, remete para uma plataforma que visa dar corpo a uma reflexão individual, que ganha forma através de um vídeo conceptual. Sem ser de forma assumida, o espetador é transportado para uma paisagem que se encontra povoada de dispositivos, que instigam os sentidos dos consumidores, no sentido de os manterem ativos e atentos a estímulos, que se imiscuem na realidade, de uma forma constante e permanente. Esta relação entre sujeitos e tecnologia é constatada em diversos cenários, tais como, no ambiente escolar, nos vários serviços, nos transportes, nas zonas comerciais e ainda nas próprias habitações (Augé, 1994). Neste contexto de presença e consumo existem comportamentos que nos merecem particular atenção, tais como, a exposição desmedida a conteúdos de som e imagem, que geram comportamentos aditivos (Meng et al., 2022) e forçam as rotinas dos corpos a novas dinâmicas, prototípicas e ensaiadas entre corpos e ecrãs. Num registo diferente surge o projeto intitulado “O Cinema”, realizado Antunes e Dias (2022), estudantes do primeiro ano. Este projeto conhece a frescura de uma linguagem exploratória, curiosa e multidisciplinar. Atentos aos desafios da área, os estudantes apresentam um projeto com base no desenvolvimento de personagens animadas que contam, no projeto intitulado “O Cinema”, através da implementação do jogo da “macaca” a narrativa da evolução do cinema ao longo dos tempos. O jogo aqui apresentado remete para a questão exploratória dos conteúdos, numa dinâmica de relação espaço temporal entre dispositivos, agentes e produções. A presença da tecnologia é, neste contexto, entendida como um elemento desafiador à criatividade, num misto de curiosidade, de fantástico e de exploração possível. Trata-se de um lugar de excelência onde os constrangimentos dão lugar às conquistas e estas dão lugar à exploração imagética, numa abordagem multidisciplinar (figura 1).



Figura 1 – “O Cinema” (2021)

A narrativa do projeto tem início com a apresentação dos irmãos Lumière, que através da sua interação com o jogo infantil “a macaca” apresentam e descrevem os eventos mais marcantes da história do cinema (figura 2). A história tem início com a fase do “pré-cinema” e faz o enquadramento do conjunto de elementos necessários para o desenvolvimento da técnica cinematográfica. A ideia de colocar em prática o jogo da macaca teve por base a ideia de não utilizar o recurso da linha cronológica como base de uma leitura diacrônica de factos e eventos. Desta forma, a cada jogada é trabalhado o elemento suspense, que na sua forma ilusória contorna a ideia linear do espetável. O grafismo aqui explorado procura nas suas linhas simples guiar a experiência do espetador através da narrativa e pelo conjunto de eventos que aí decorrem.



Figura 2 – “O Cinema”, o jogo cronológico (2021)

É possível identificar, ideias, conceitos, ações exploratórias e dispositivos, que permitiram ao longo de décadas chegar à arte cinematográfica. Nessa memória são recuperados elementos como a luz, a sombra, os vários estudos da ótica, passando pelo “Teatro de Sombras” e sublinhando a dimensão do entretenimento, como foco atrativo destas primeiras representações. O percurso conduz ao cinema atual e às suas vertentes matrix, situadas num alto nível de sofisticação ao nível dos recursos, ao nível da tecnologia envolvida e nos múltiplos temas abordados. Encontramos, neste projeto, um espelho da evolução do quadro social relativo à produção e consumo do cinema, que instiga a memória para a importância da leitura dos factos históricos e para a visão crítica sobre cenários hipotéticos.

Pedagogia e cinema, um caminho

A partilha sobre os conhecimentos relativos aos modelos teóricos enfrentam, em pleno século XXI, um desafio enorme, que nosso entender, tem início com um afastamento dos sujeitos relativamente à leitura (Lages, Liz, António & Correia, 2007; Yubero, Larrañaga & Pires, 2014) evidenciando-se nas aprendizagens. Neste contexto particular, de trabalho desenvolvido com estudantes do ensino superior, observamos que os exercícios de leitura, reflexão, análise de textos e, ainda, os exercícios de escrita, se constituem como práticas que exigem um grande esforço e resistência por parte dos estudantes. Isto,

fazendo referência a uma realidade particular, que é relativa a cursos povoados por muitas unidades curriculares, sendo, na sua maioria com grande componente prática. No entanto, é neste contexto que o cinema se reveste como uma oportunidade possível, uma vez que a grande maioria das temáticas abordadas, por exemplo, em Teoria dos Media, da licenciatura de Design Gráfico e Multimédia pode ser explorada a partir de filmes. Esta solução serve, a curto prazo, duas finalidades, uma, a do próprio enquadramento das áreas cinematográficas como possibilidade e outra, que tem que ver com a investigação do fenómeno em si, ou seja, o afastamento relativo à leitura e consequentemente uma procura de uma solução (Banditvilai, 2020). É também neste contexto, de resistência aos textos, que os estudantes de Introdução aos Media Digitais, que se dedicam à exploração sobre a história do cinema, dão preferência ao consumo de conteúdos audiovisuais, para posteriormente elaborarem os seus próprios projetos. No processo, a aproximação com os aspetos teóricos surge por necessidade, uma vez que o envolvimento ao nível da produção implica a análise dos conteúdos visualizados, para posterior seleção das informações. Neste cenário, precisam de confirmar quais os aspetos considerados de maior relevância, para dar seguimento ao projeto, numa lógica de trabalho colaborativo. Aqui, o olhar pedagógico foca-se na estratégia de colocar os estudantes em contato exploratório com os conteúdos, por forma a gerar curiosidade sobre o tema e consequentemente uma aproximação. A descoberta, a investigação pessoal e a partilha coletiva, surgem neste contexto, como que, uma resposta a um enigma, dando assim início a um modo de desconstrução do modelo tipicamente fundamentado na questão da partilha de conteúdos e sua consequente reprodução. A adoção deste modelo aproxima os estudantes das práticas de envolvimento com o conteúdo, numa perspetiva de caminho, que cruza os factos, a realidade oriunda da investigação, o debate crítico de ideias, a procura ativa por uma solução. Esta estratégia de trabalho autónomo e colaborativo é complementar a momentos com recurso a métodos expositivos em, que a atividade docente além de expor uma temática, faz o seu contexto e direciona a atividade pedagógica para momentos que potenciam a experiência do estudante num conjunto de atividades que este é desafiado a realizar (Pinto, 2012; Xavier, Leite & de Azevedo, 2018).

Aqui, surgem como estratégias o recurso ao diário gráfico para criação de pequenos textos, mapas mentais, desenhos gráficos sobre personagens, conceitos e a criação de portfólios digitais. O objetivo da implementação destes recursos, visa a criação do hábito de exploração gráfica e de construção de pequenas narrativas com o desígnio de cada estudante criar o seu próprio repertório estimulando, simultaneamente, a observação, a seleção e desta forma consolidar as perspetivas teóricas em exercícios que cruzam com os conceitos com as práticas. Combina-se, neste cenário exploratório, relativo às práticas pedagógicas e aos seus desafios,

a questão do recurso ao cinema, numa perspetiva de ligação entre as temáticas abordadas e a construção de pensamento crítico (Nguyen, 2023). Sendo, que com a implementação das diretrizes do Processo de Bolonha, o ensino superior tenha vivido grandes desafios, que na atualidade são ainda presentes. Isto, na prática verifica-se na falta de autonomia dos estudantes, que chegam ao ensino superior com modelos vinculados na tradição de um modelo de ensino que visa atingir as métricas relativas a exames que são decisivos no percurso do estudante, não lhe dando espaço para compreender outras abordagens. Em sentido prático, num primeiro ano do ensino superior, vive-se com estranheza o sentido de trabalho autónomo aí requerido, sem se ler que os espaços não preenchidos no horário, são espaços de tempo alocado à investigação e aprendizagens autónomas. Estranham, ainda, os modelos de ensino e de aprendizagem abertos a múltiplas respostas, exigindo, por necessidade, a presença de enunciados fechados e concretos para a realização de tarefas que os irá conduzir “à solução final exigida”. Esta abordagem choca com o propósito do ensino superior que, coloca essa abordagem na base inicial e de transição, esperando-se, que em ritmo individual cada estudante procure estratégias e soluções, que visam corresponder, em cada sujeito, a um conjunto de possibilidades diverso. Isto, é válido no campo da criação de conteúdos enquadrados nas áreas criativas, mas é transversal a todas as áreas do conhecimento, que tomam por base a natureza exploratória, associadas à inovação, à observação e à procura de novas soluções, num conjunto de exercícios conscientes sobre temáticas atuais relativas às questões da sustentabilidade, dos direitos humanos, da responsabilidade social e outros.

O lugar do pensamento crítico

A frequência do ensino superior constitui-se como um cenário privilegiado sobre o lugar do pensamento. Contudo, e de forma paradoxal, existe no presente cenário uma inquietação espelhada num modo operatório mais vinculado às práticas, à relação com a produção de conteúdos visíveis, do que propriamente com uma conceção voltada para o pensamento teórico, com alicerces em linhas de discussão, de observação, de desconstrução, de fundamentação. Não significa que não se pense, que não se observe, que não se sinta a comunicação singular, vivida neste espaço. Mas, nota-se, um vazio quanto às faces do mesmo. As problemáticas existentes podem ter origens diversas, tais como, o retomar de um lugar após a realidade pandémica associada ao COVID-19 mas ocorre salientar o próprio quadro de mutações vivido na última década. O tempo de aceleração é vivido e experienciado no presente, tal como, no início de 2010. Os sistemas operatórios, as linhas de produção, as dinâmicas sociais são exploradas ao máximo, num regime de velocidade (Tenreiro-Vieira & Vieira, 2022). Aqui, na unidade curricular de Teoria dos Media entra a exploração do filme “Modern Times”, de

Chaplin, numa perspetiva de reflexão entre o tempo retratado no filme e os cenários atuais (Stewart, 1976). É curioso observar a inquietação sobre a duração do filme, para posteriormente descodificar os discursos, os recursos físicos e materiais relativos à realização. O ato da documentação e posterior reflexão, elaborado a partir do exercício de fixar fragmentos do filme “Modern Times” (Chaplin, 1936) para os relacionar com imagens oriundas da *media* escrita atual, conduz o olhar dos estudantes à perplexa continuidade nos modos como a sociedade se organiza há mais de um século. Uma paragem é realizada, um momento de silêncio que se instala e que rapidamente dá lugar às comparações. São reações de quem vê com um olhar profundo as métricas que pautam os registos das dimensões sociais e económicas. Aqui, o tempo parece nulo, quando é observado que entre os inícios do século XX e do século XXI se verificam eixos comuns, num exercício humano ligado, ao sonho, aos projetos e à realidade (Jewitt, 2005). Uma realidade presa ao mundo do trabalho, às questões sociais, das quais se destacam o direito ao trabalho, as condições do trabalhador, o lugar da tecnologia na experiência vivida no ambiente fabril e as relações de poder (Sanches, 2012; Facini, 2017). Contudo, é nesse mesmo contexto que a subjetividade é roubada dando lugar à ausência de tempo para cultivar um lugar, que se destina ao crescimento do sujeito, o lugar de “si” sendo este ocupado por um sistema reprodutivo mecânico, repetitivo e tenaz (Andrighetto, Baldissarri & Volpato, 2017; Fayard, 2021). Nesta trajetória, fazemos a ponte para o vídeo “Vazio”, que recupera o lugar do sujeito, um sujeito vulnerável e só. Um sujeito, que vive o exercício da prisão tecnológica relativa a dispositivos de pequena dimensão, que captam a energia de uma humanidade situada a ocidente (figura 3).

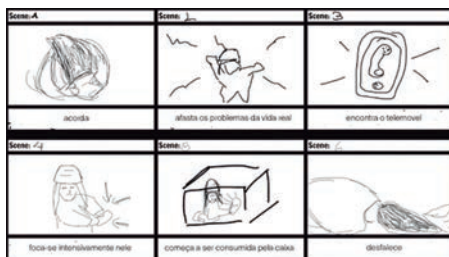


Figura 3 – Storyboard “Vazio” (2021)

Aqui, fazemos a ponte para o vídeo “Vazio” (figura 4), que recupera o lugar do sujeito, um sujeito vulnerável e só. Um sujeito que vive o exercício da prisão tecnológica relativa a dispositivos de pequena dimensão, que captam a energia de uma humanidade situada a ocidente. Importa aqui salientar a participação humana fragilizada na sua dupla condição de sujeito pertencente a uma sociedade, orientada por códigos que se fazem sentir de forma direta e indireta, mas que simultaneamente, dominam todo o universo de ações. A ação humana apresenta-se, neste século XXI, como

uma ação compartilhada entre polos distintos, que ora apontam para o fascínio relativo às Tecnologias de Informação Comunicação e Eletrônica (TICE) ora sucumbem aos seus encantos e poder. Neste contexto de recursos tecnológicos surgem os *smartphones*, elementos que se fazem presentes pelas suas múltiplas funcionalidades, fazendo a sua presença e a sua ausência ser objeto de análise. São diversos os estudos, que apontam para os comportamentos associados ao uso frequente deste tipo de dispositivo, por parte dos jovens, que fazem referência a comportamentos aditivos, abusivos entre outros distúrbios (Al-Barashdi, Bouazza e Jabur, 2015; Aktürk, Budak, Gültekin & Özdemir, 2018; Qudah, Albursan, Bakhiet, Hassan, Alfnan, Aljomaa & AL-khadher, 2019; Soomro, Zai, Nasrullah & Hina, 2019).



Figura 4 – “Vazio” (2021) ig @lilxeiraa

Considerações finais

Com o presente trabalho, tivemos por objetivo expor os desafios vividos ao nível das unidades curriculares teóricas e partilhar de que forma o cinema e as suas estruturas se constituíram como elementos fulcrais na abordagem adotada nas unidades curriculares de Teoria dos Media e Introdução aos Media Digitais. Em particular, demos ênfase aos aspetos operatórios de descoberta e de descodificação, que além de se traduzirem em aprendizagens significativas, deram, também corpo a conteúdos de vídeo que espelham as aprendizagens, as relações, os vínculos estruturais entre teoria e prática. Para este trabalho, em particular, vimos fragmentos do projeto “Vazio”, que numa perspectiva subjetiva dá corpo à relação entre o sujeito e o seu manifesto desconforto com a vivência imersiva com a tecnologia, designadamente, com os dispositivos tecnológicos de pequena dimensão. Observamos, ainda, a mecânica operatória que envolveu os estudantes no desenvolvimento do projeto “O Cinema”, numa perspectiva exploratória dos meios, conduziram a partir das suas próprias lentes, uma caminhada colaborativa, com a finalidade de conhecer, explorar e partilhar a história do cinema.

Agradecimentos

Este trabalho é financiado por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto (UIDB/05468/2020).

Referências Bibliográficas

- Al-Barashdi, H. S., Bouazza, A., & Jabur, N. H. (2015). Smartphone addiction among university undergraduates: a literature review. *Journal of Scientific Research & Reports*, 4(3), 210-225.
- Andrighetto, L., Baldissarri, C., & Volpato, C. (2017). (Still) modern times: Objectification at work. *European Journal of Social Psychology*, 47(1), 25-35.
- Antunes, L. & Dias, D. (2022). O Cinema.
- Augé, M. (1994). Não-lugares: introdução a uma antropologia da sobremodernidade. Lisboa: Bertrand Editora.
- Aktürk, Ü., Budak, F., Gültekin, A., & Özdemir, A. (2018). Comparison of smartphone addiction and loneliness in high school and university students. *Perspectives in psychiatric care*, 54(4), 564-570.
- Banditvilai, C. (2020). The effectiveness of reading strategies on reading comprehension. *International Journal of Social Science and Humanity*, 10(2), 46-50.
- Chaplin, C. (1936). *Modern Times*.
- Facini, D. R. A. (2017). Corpos modernos: uma reflexão sobre controle e resistência em Tempos Modernos. *Revista Outras Fronteiras*, 4(1), 77-92.
- Fayard, A. L. (2021). Notes on the meaning of work: Labor, work, and action in the 21st century. *Journal of Management Inquiry*, 30(2), 207-220.
- Ferrara, P., Corsello, G., Ianniello, F., Sbordone, A., Ehrich, J., Giardino, I., & Pettoello-Mantovani, M. (2017). Internet addiction: starting the debate on health and well-being of children overexposed to digital media. *The Journal of pediatrics*, 191, 280-281.
- Jewitt, C. (2005). Multimodality, “reading”, and “writing” for the 21st century. *Discourse: studies in the cultural politics of education*, 26(3), 315-331.
- Lages, M.; Liz, C.; António, J.; Correia, T. (2007). Os estudantes e a leitura. Lisboa: Gabinete de Estatística e Planeamento da Educação. Ministério da Educação.
- Martins, R. (2021). *Vazio*.
- Meng, S. Q., Cheng, J. L., Li, Y. Y., Yang, X. Q., Zheng, J. W., Chang, X. W., ... & Shi, J. (2022). Global prevalence of digital addiction in general population: A systematic review and meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 92, 102128.
- Nguyen, N. N. (2023). Film in university teaching: optimising multimodal pedagogies through film literacy. *Teaching in Higher Education*, 1-22.
- Pinto, S. R. B. (2012). *Diário gráfico como um dispositivo de aprendizagem do desenho no Ensino Secundário*.
- Qudah, M. F. A., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F. A., Hassan, E. M. A. H., Alfnan, A. A., Aljomaa, S. S., & AL-khadher, M. M. A. (2019). Smartphone addiction and its relationship with cyberbullying among university students. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17, 628-643.
- Sanches, E. L. (2012). De “Tempos modernos” a “Energia pura”: adequação e inadequação do homem na sociedade contemporânea. *EDUCAÇÃO*, 2(1), 35-50.
- Soomro, K. A., Zai, S. A. Y., Nasrullah, & Hina, Q. A. (2019). Investigating the impact of university students' smartphone addiction on their satisfaction with classroom connectedness. *Education and Information Technologies*, 24, 3523-3535.
- Stewart, G. (1976). *Modern hard times: Chaplin and the cinema of self-reflection*. *Critical Inquiry*, 3(2), 295-314.
- Teixeira-Vieira, C., & Vieira, R. M. (2022). Pensamento crítico e criativo para uma educação ciência-tecnologia-sociedade. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad-CTS*, 17(51), 141-155.

Yubero, S., Larrañaga, E., & Pires, N. (2014). Estudo sobre os hábitos de leitura dos estudantes portugueses do ensino superior. Estudo sobre os hábitos de leitura dos estudantes portugueses do ensino superior.

Xavier, A. R. C., Leite, C., & de Azevedo, M. A. R. (2018). Assessorias Pedagógicas Universitárias e o lugar da formação pedagógica docente na mudança de paradigma do ensino superior: do ensino à aprendizagem. A diversidade como oportunidade: contributos teóricos e práticos.