

O cinema como instrumento pedagógico na conscientização do público: uma análise dos experimentos com animais no filme “Guardiões da Galáxia 3”

*Cinema as a pedagogical instrument in public awareness: an analysis of
animal experiments in the film “Guardians of the Galaxy 3”*

Maria Iracema P. Bastos¹

Carla Borges de Andrade²

Resumo: O cinema desempenha um papel significativo na sociedade contemporânea como uma forma de expressão artística e meio de comunicação visual. Além de entreter e emocionar o público, ele também é reconhecido como um poderoso instrumento pedagógico, capaz de transmitir mensagens, provocar reflexões e despertar a conscientização sobre questões sociais, culturais e éticas. Este artigo explora o potencial do cinema como instrumento pedagógico na conscientização do público, com foco nos experimentos com animais apresentados no filme "Guardiões da Galáxia 3". A metodologia é de análise fílmica, através da Teoria Semiótica.

Palavras-chave: Cinema. Guardiões da Galáxia. Conscientização. Ética.

Abstract: Cinema plays a significant role in contemporary society as a form of artistic expression and a means of visual communication. In addition to entertaining and moving the public, it is also recognized as a powerful pedagogical instrument, capable of transmitting messages, provoking reflections and raising awareness about social, cultural and ethical issues. This article explores the potential of cinema as a pedagogical tool in raising public awareness, focusing on animal experiments presented in the film "Guardians of the Galaxy 3". The methodology is film analysis through Semiotic Theory.

Keywords: Movie theater. Guardians of the Galaxy. Awareness. Ethic.

¹ Mestranda em Desenho, Cultura e Interatividade (UEFS). Designer de Interiores, especialista (UNIFACS – Feira de Santana e IPOG – Salvador - BA). Analista Universitária (UEFS). iracema.bastos.interiores@gmail.com

² Orientadora. Doutora em Educação (UFBA). Professora Adjunta da Universidade Estadual de Feira de Santana (DSAU/UEFS) e Coordenadora Pedagógica da PROGRAD/UEFS. cbandrade@uefs.br

1 INTRODUÇÃO

O cinema, como uma forma de expressão artística e meio de comunicação visual, desempenha um papel significativo na sociedade contemporânea, pois, além de entreter e emocionar o público, ele tem sido reconhecido como um poderoso instrumento pedagógico, capaz de transmitir mensagens, provocar reflexões e despertar a conscientização sobre questões sociais, culturais e éticas. Nesse contexto, este artigo se propõe a explorar o potencial do cinema como instrumento pedagógico na conscientização do público, com um enfoque específico nos experimentos com animais praticados no filme "Guardiões da Galáxia 3".

Desde suas origens, o cinema tem sido usado como uma ferramenta para transmitir mensagens e influenciar o público. Através de narrativas cativantes, imagens impactantes e personagens memoráveis, o cinema é capaz de despertar emoções e estimular a reflexão, oferecendo uma oportunidade única de abordar questões complexas de forma acessível e envolvente. Ao explorar as representações cinematográficas desses experimentos, buscamos estimular o engajamento do público e contribuir para uma maior conscientização sobre as implicações éticas dessas práticas.

2 O CINEMA COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO

O cinema, desde sua invenção no final do século XIX, tem sido reconhecido como um meio de comunicação poderoso e envolvente, mas, no contexto educacional, o cinema começou a ser explorado como um auxiliador no processo de ensino-aprendizagem no início do século XX (Viana, 2014), com o objetivo de melhorar a qualidade da educação e torná-la mais atrativa e eficaz; e, assim, educadores visionários perceberam o potencial do cinema em transmitir informações de forma visual e impactante.

Inicialmente, os filmes eram usados principalmente como uma forma de entretenimento educativo, exibindo documentários e filmes educacionais em salas de aula, uma vez que essas projeções cinematográficas

proporcionavam aos alunos uma experiência visual única, permitindo-lhes vivenciarem lugares distantes, conhecerem diferentes culturas e explorarem conceitos complexos de maneira mais acessível. Com o passar do tempo, o cinema evoluiu como ferramenta pedagógica, e os educadores começaram a perceber que os filmes poderiam ser utilizados não apenas para transmitir informações, mas também para estimular o pensamento crítico, a reflexão e a conscientização sobre questões sociais, éticas e morais, passando a serem selecionados com base em sua relevância temática e na sua capacidade de promover debates e discussões em sala de aula (Viana, 2014).

A importância do uso da linguagem cinematográfica e sua relação com a educação é bem explicada por Guido e Bruzzo (2011), quando afirmam que o cinema possui diversas potencialidades como instrumento pedagógico na conscientização do público; e algumas dessas potencialidades são especialmente relevantes, quando consideramos a temática dos experimentos com animais e o filme "Guardiões da Galáxia 3". Assim, iremos analisar algumas imagens retiradas do filme supracitado através na análise semiótica apresentada por Santaella (2004), explorando o poder sugestivo e indicativo dos símbolos apresentados na película.

3 GUARDIÕES DA GALÁXIA 3

"Guardiões da Galáxia 3" é um filme de super-heróis do gênero de ficção científica, e a trama se passa em um universo intergaláctico, onde um grupo de heróis conhecidos como "Guardiões da Galáxia" luta para proteger o cosmos de ameaças perigosas. No contexto do filme, os Guardiões da Galáxia se envolvem em uma missão que os leva a desvendar segredos sombrios relacionados a experimentos com animais, e esses experimentos são realizados por uma organização malévola que busca obter poder e controle sobre seres vivos através de manipulações genéticas e testes cruéis. Ao longo do enredo, "Guardiões da Galáxia 3" apresenta representações dos experimentos com animais que despertam a conscientização do público em relação a essas práticas. O filme retrata animais modificados geneticamente,

que são submetidos a testes dolorosos e condições de vida precárias, sendo retratados em gaiolas, sujeitos a manipulações genéticas violentas e expostos a substâncias perigosas.

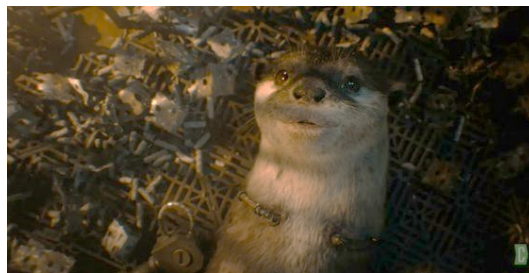
No início do filme, vemos a sequência formada pelas cenas apresentadas abaixo e numeradas de 1 a 3. Ao analisarmos a Imagem 1, vemos à esquerda a representação de um animal que se denomina *Floor*, ou Chão, em português, com os olhos virados e assustados, e um metal na boca, representando uma mordança, que podemos interpretar como uma forma de silenciamento, além de pernas metálicas que lembram uma aranha, e percebemos que é com elas que a coelha se locomove.

Imagem 1: Coelha *Floor* (Chão) e o Leão Marinho *Teefs* (Dentes)



Fonte: Filme Guardiões da Galáxia 3

Imagem 2: Lontra Laylla



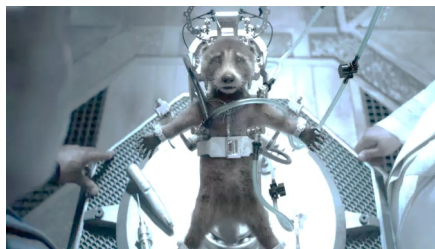
Fonte: Filme Guardiões da Galáxia 3

Imagem 3: Os quatro animais



Fonte: Filme Guardiões da Galáxia 3

Imagem 4: Guaxinim *Rocket Raccoon* (Guaxinim Foguete)



Fonte: Filme Guardiões da Galáxia 3

Na Imagem 1, à direita vemos o leão marinho *Teefs*, com olhos esbugalhados, um metal na testa e uma máquina que remete a uma cadeira de rodas na parte de baixo do seu corpo. Já na Imagem 2, a câmera mostra a lontra Laylla deitada de costas em um chão gradeado, escuro, e sujo; e ao observar toda a imagem, vemos que a mesma não tem braços, e que estes foram substituídos por braços mecânicos. Já na Imagem 3, a câmera mostra a cena de cima, dividindo os animais em quadrantes, vistos através de grades, fazendo com que o espectador perceba que os animais estão presos em uma gaiola, que é suja e escura. Todos estão deitados de costas, olhando para o teto da gaiola, como se olhassem para um céu estrelado, remetendo ao simbolismo de liberdade.

A quarta e última imagem mostra o Guaxinim *Rocket Raccoon* (Guaxinim Foguete) deitado e amarrado a uma espécie de maca. As cores da cena são azuladas e frias, em contraponto com as cores das cenas anteriores, que são amareladas e quentes, remetendo a um ambiente hospitalar. Ao lado dessa maca, vemos duas pessoas com roupas brancas, que é símbolo da vestimenta de médicos, os quais irão realizar algum procedimento cirúrgico no guaxinim, que apresenta a face assustada.

A abordagem cinematográfica de "Guardiões da Galáxia 3" em relação aos experimentos com animais é uma oportunidade para promover a conscientização e a reflexão crítica do público e, através da narrativa visualmente envolvente, o filme busca despertar a empatia dos espectadores e incitar discussões sobre as implicações éticas dos experimentos. As representações dos animais submetidos a testes cruéis evocam uma resposta emocional nos espectadores, despertando a compaixão e estimulando a reflexão sobre as práticas abusivas que ocorrem na realidade.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, exploramos o papel do cinema como instrumento pedagógico na conscientização do público, com foco nos experimentos com animais praticados no filme “Guardiões da Galáxia 3”. Observamos que o cinema tem um poder único de transmitir mensagens e despertar emoções, tornando-se uma ferramenta eficaz para abordar questões éticas e sociais complexas, desempenhando um papel crucial ao retratar de forma realista e emocional as implicações éticas dessas práticas. E, através da sinopse e do contexto do filme, exploramos as representações dos experimentos com animais no enredo, analisando criticamente as abordagens cinematográficas utilizadas.

Nesse contexto, a apresentação dos personagens na película “Guardiões da Galáxia 3” fez com que a plateia tivesse empatia, e suas expressões faciais de inocência fazem com que o público os relacione com crianças, ampliando a percepção de proximidade com o tema e fazendo com que a mensagem de repudiar os testes em animais seja mais forte e impactante.

REFERÊNCIAS

GUNN, James. **Guardiões da Galáxia 3**. Produção da Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2023.

GUIDO, L. F. E.; BRUZZO, C. Apontamentos sobre o cinema ambiental: a in-venção de um gênero e a Educação Ambiental. **Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental**PPGEA/FURG-RS, v.27, p.57-68, jul-dez, 2011. Disponível em <https://periodicos.unifesp.br/index.php/revbea/article/download/9532/7241/39702>. Acesso em: 10 jul. 2023.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

VIANA, M. da C. V.; ROSA, M.; OREY, D. C. O cinema como uma ferramenta pe-dagógica na sala de aula: um resgate à diversidade cultural. **Ensino em ReVista**, Uberlândia, v. 21, n. 1, p. 137-144, jan./jun. 2014. Disponível em: <https://www.repositorio.ufop.br/handle/123456789/4787>. Acesso em: 01 jul. 2023.