



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE MÉRTOLA

Escola EB 2,3/ES de São Sebastião de Mértola

Curso Científico-Humanístico de Línguas, Literatura e Humanidades - 12º Ano

Ano Letivo: 2014/2015

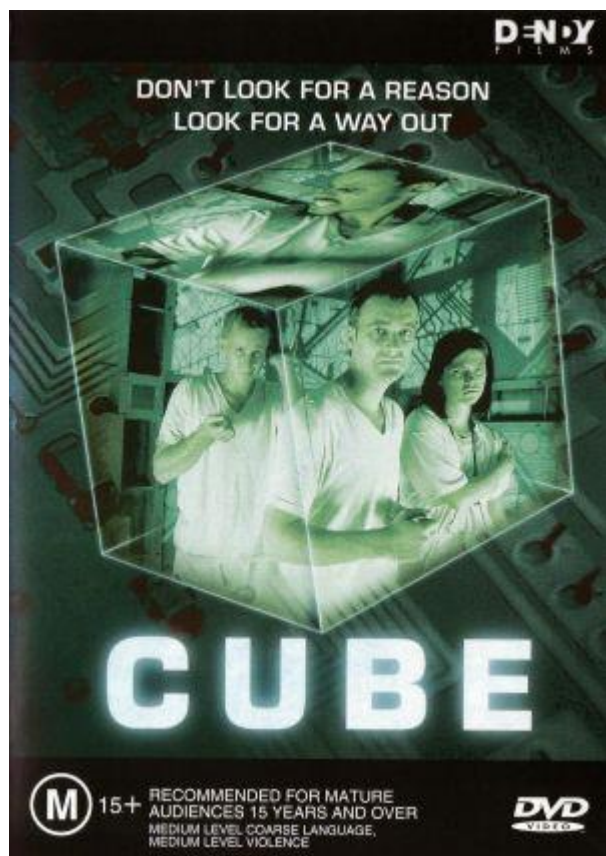
Disciplina de Psicologia B

Docente Rui Kemp

Turma: 12ºB – Revisão das matérias estudadas sobre a aprendizagem e a inteligência

Ficha de Observação com questões a realizar em grupo – 4 de maio de 2015

Atividades: Observação do filme canadense **Cubo**, de 1997, realizado por Vincenzo Natali.



Cubo é um filme canadense de 1997, do género de ficção científica realizado por Vincenzo Natali. Este filme foi o primeiro grande sucesso da produtora *Canadian Film Centre*.

Data de lançamento: 9 de setembro de 1997 (mundial)

Direção: [Vincenzo Natali](#)

Continuação: [Cubo 2: Hiper cubo](#)

Orçamento: 365.000 CAD

Elenco: [David Hewlett](#), [Maurice Dean Wint](#), [Julian Richings](#), [Nicky Guadagni](#), [Nicole de Boer](#), [Andrew Miller](#), [Wayne Robson](#)

Roteiro: [Graeme Manson](#), [Vincenzo Natali](#), [André Bijelic](#)

Introdução – explicação do enredo

Cubo é um filme que apresenta um universo de ficção muito semelhante ou inspirado nas descrições das obras do célebre escritor checo Franz Kafka. Toda a sua atmosfera faz evocar o universo kafkiano, pois não há nenhuma tentativa para explicar a origem do misterioso cubo, nem a razão pela qual as várias personagens se encontram no seu interior, nem se compreende o critério pelo qual foram escolhidas para se encontrarem presas. Tal como no célebre romance de Kafka, *O Processo*, a personagem principal, chamada simplesmente **K**, é arrastada subitamente de casa e acusada por agentes do governo. Ao longo do tempo, num edifício gigante, as acusações, interrogatórios, sessões de tortura, sucedem-se com o objetivo de condenar um cidadão anónimo. Tal como nesse romance, o filme **Cubo** leva-nos para a ação directamente, «*in media res*» (somos atirados para o meio dos acontecimentos) sem mais explicações, e observamos o decorrer da história, tentando descobrir uma justificação razoável. É um universo surrealista, ficção científica situada numa realidade medonha, e a referência ao mundo exterior ao cubo faz-se apenas de modo abstrato: pode ser uma realidade composta por um vazio negro, ou uma luz branca extremamente brilhante. A sensação de medo e de claustrofobia conjugam-se de modo intenso e gradativo com as tentativas

desesperadas dos prisioneiros em atingir a saída do labirinto de cubículos, ao mesmo tempo que as tensões, rivalidades e ódios entre as pessoas criam um ambiente de conflitualidade, de violência física e psicológica. A busca de uma saída e de uma explicação lógica e racional conduzem a especulações típicas de personalidades paranóides.

As personagens do filme são as seguintes: um polícia (Maurice Dean Wint), um ladrão (Wayne Robson), uma matemática (Nicole de Boer), uma médica (Nicky Guadagni), um arquiteto (David Hewlett) e um jovem autista (Andrew Miller) são misteriosamente presos no Cubo: um labirinto de alta tecnologia. Sem comida nem água, eles precisam encontrar um meio de sair para o exterior. Mas precisam também de tomar cuidado para não acionar armadilhas mortíferas, que surgem nos mais diversos compartimentos.

Cubo é um filme que explora criticamente o valor da natureza humana e coloca em oposição os nossos impulsos mais básicos para assegurar a sobrevivência e a tendência para agir humanamente.

Não se trata de um conceito novo, com certeza, mas este filme é genial ao colocar essa análise com um enredo tão simples. O poder do filme reside no seu mistério, bem como nas reflexões, desconcertantes, que é capaz de provocar no espetador. É um filme que nos interroga sobre nós próprios, os nossos valores e princípios morais, a nossa capacidade de resistir ao sofrimento e de nos adaptarmos, aprendendo, face a novas circunstâncias. E se fosse connosco?

As situações descritas no filme revelam alguns dos aspetos mais sombrios da humanidade e da sociedade na forma como nos comportamos uns com os outros, e como nos (des) respeitamos.

O filme interpela o nosso entendimento do comportamento humano e as motivações psicológicas dos indivíduos, a qualidade das relações interpessoais, a capacidade de aprendizagem e de superação dos obstáculos, o domínio das emoções em contextos sociais de tensão e de limite, testando a resiliência psicológica das personagens. Em cada personagem tenta traçar-se um quadro da complexidade da mente humana numa situação que é, a todos os títulos, invulgar.

Questões

1. As personagens no início do filme têm uma **característica psicológica** em comum, pois falta-lhes uma **capacidade básica de evocação de informação**. Qual é? (20 pts)
2. Para evitar as armadilhas, as personagens usam um **princípio de aprendizagem** explicável pelo **condicionamento operante**. Identifique-o. (20 pts)
3. Quando as pessoas observam outras a sofrer consequências nas várias salas do Cubo, há um princípio de **aprendizagem por modelação** que está presente. Qual é? (40 pts)
4. Há uma **capacidade que se atribui à inteligência** que permite descobrir a solução para sair do Cubo, na verdade, trata-se um *tipo específico (ou de aptidão)* de inteligência. Qual é? (10 pts)
5. Que nome se dá ao **processo de aprendizagem** que decorre de modo *não consciente* e que, no filme, permite alcançar a solução para sair do Cubo? (50 pts)
6. Com que **personagem** deste filme te identificas? Qual é a **principal lição** que podemos retirar deste filme? Justifiquem a vossa resposta com razões pertinentes. (60 pts)

BOM TRABALHO!

Correção das questões do guião de observação – filme Cubo (1997)

R1: A memória, no caso, está afectada a memória de curto prazo (MCP), pois nenhuma das personagens consegue evocar a razão, ou os acontecimentos, que antecederam a sua colocação no cubo labiríntico. Conseguem recordar acontecimentos do passado da sua vida, retidos na memória de longo prazo, mas, no que se refere às circunstâncias que envolveram a sua captura, há um efeito de *amnésia retrógrada* que afeta o sistema de MCP.

R2: O princípio de aprendizagem do condicionamento operante é o **reforço negativo**, pois todas as pessoas procuram evitar ser apanhadas nas armadilhas mortais. Um dos comportamentos que é repetido, e reforçado, é a estratégia da bota arremessada para o interior de cada novo cubículo. O reforço negativo é no fundo uma estratégia comportamental de evitação de estímulo ou situação desagradável. As personagens regulam o seu comportamento por um processo de tentativa e erro em que se procura evitar a dor e o sofrimento.

R3: Com efeito, o princípio de aprendizagem por modelação, teoria da autoria do psicólogo norte-americano Albert Bandura, é o chamado **reforço vicariante**, ou aprendizagem por reforço indireto: aprende-se a evitar condutas que são inadequadas, ou que geram consequências nocivas, no caso, quando uma pessoa é armadilhada, evita-se repetir a conduta e não se entra no cubículo. As «vítimas» são por assim dizer, os «modelos» a evitar. Mas, também é possível verificar o inverso: quando a entrada num dos cubículos é bem-sucedida, os restantes elementos do grupo imitam e seguem os resultados da conduta: é a *modelação* que está aqui em causa.

R4: A inteligência abstrata de tipo lógico-matemático, que reflete ou incide sobre problemas proposicionais de tipo *a priori*. O cálculo e a descoberta da chave que permite descobrir a saída da estrutura do Cubo faz-se através do puro raciocínio matemático.

R5: Trata-se da aprendizagem por *«insight»* ou intuição, em que há um período de «incubação» de um problema e o sujeito cognitivo não encontra a solução, mas o problema e os seus dados continuam a ser trabalhados num nível inferior de consciência. É assim que a jovem estudante de matemática procura decifrar o significado da combinatória dos números primos e acaba por descobrir que a sua relação enquadra-se num sistema de coordenadas cartesianas que, sendo bem calculadas, permitem evitar quer os cubículos armadilhados, quer o caminho para a saída da estrutura. A expressão de Arquimedes, o velho sábio grego, «Eureka!» representa classicamente a descoberta da solução por meio deste processo de aprendizagem. A intuição ou pensamento intuitivo surge ligado a um processo de inferência semiconsciente ou não consciente, em que a mente persiste nos termos de um problema e a testar ou ensaiar várias soluções.

R6: Resposta pessoal. Em situações de risco que colocam a nossa sobrevivência pessoal, somos capazes de perder o nosso sentido de humanidade para com as outras pessoas? Somos guiados por motivações exclusivamente primárias em situações de elevado risco? A minha opinião pessoal: de todas as personagens que aparecem no drama, prefiro sempre o autista, pelo menos é a única personagem que revelou maior sentido de humanidade, mas a dúvida perturbadora é que tal característica deve-se a uma condição patológica mental. Será que as pessoas que mais desprezamos ou que tendemos a considerar como «ingénuas» acabam por ser os melhores exemplos da humanidade? Afinal, o que é «ser normal»? Qual é a fronteira entre o «normal» e o «patológico»? E que noção temos nós, ao nível do raciocínio moral, sobre o cuidado e respeito que devemos possuir em relação aos nossos semelhantes?