
CinEdu nos Bastidores do Cinema: Uma Proposta de Letramento Cinematográfico¹

MariaVitoria Izoton BATISTA²
Jenisson Edy Viana BARTNISKI³
Marcella Rodrigues VIEIRA⁴
Thaís Fávoro JACOBINA⁵

Ana Graciela Mendes Fernandes da Fonseca VOLTOLINI⁶
Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, MT

RESUMO

CinEdu é um projeto de extensão voltado a estudantes de comunicação com o objetivo de promover ações e momentos de reflexão acerca do Cinema e Audiovisual na Educação. O projeto irá elaborar um catálogo com fichas pedagógicas de obras audiovisuais que possam ser utilizadas na escola, tendo como referência a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). O catálogo ficará disponível para utilização de professores da Educação Básica para abordar temas presentes na BNCC utilizando o cinema e o audiovisual e contribuir na formação crítica de público. Considerando o segundo aspecto, este artigo de cunho bibliográfico e exploratório, propõe o diálogo a partir do conceito de letramento midiático e cinematográfico e de algumas características e do mercado cinematográfico.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; educação; letramento midiático e cinematográfico.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos cresce a necessidade de discutir o uso dos meios de comunicação, das mídias no processo educativo. A partir desse pensamento nasceu o Projeto de Extensão CinEdu: Cinema, Audiovisual e Educação⁷, vinculado à Faculdade

¹ Trabalho apresentado no IJ06 - Interfaces Comunicacionais, da Intercom Júnior – XVI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação do 1º semestre do Curso de Cinema e Audiovisual da FCA-UFMT, e-mail: mariavitoriaizotonbatista@gmail.com.

³ Estudante de Graduação do 8º semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em Radialismo da FCA-UFMT, e-mail: jenibartniski@gmail.com.

⁴ Estudante de Graduação do 7º semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em Radialismo da FCA-UFMT, e-mail: marcellarvieira@hotmail.com

⁵ Jornalista recém-formada (2019), graduada em Jornalismo pela Universidade de Cuiabá (Unic), e-mail: thaisfvr@gmail.com.

⁶ Orientadora do trabalho. Doutora em Comunicação Social pela UMEP. Professora dos Cursos de Cinema e Audiovisual e Radialismo da FCA-UFMT, e-mail: fonsecaanagraciela@gmail.com.

⁷ Projeto de Extensão CinEdu: Cinema, Audiovisual e Educação <https://sistemas.ufmt.br/ufmt.sieux/Projeto/Detalhes?projetoUID=6428>.

de Comunicação e Artes (FCA), da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), que busca uma reflexão acerca do papel da Comunicação para a Educação, por meio do Cinema e Audiovisual.

Trabalhando o conceito de Educomunicação (SOARES 2000; 2002) com a necessidade que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) homologada pelo MEC em dezembro de 2017, que traz a incorporação de competências e habilidades do audiovisual na aprendizagem, adotamos a manifestação artística, cultural e midiática que é o Cinema como objeto de interesse do referido projeto e deste artigo.

O cinema tem se mostrado um produto muito importante e relevante no Brasil e, segundo Sá (1967) tem uma língua universal e tem um poder sobre as massas e os indivíduos. Considerando essa potencialidade e as recomendações da BNCC, o projeto visa para produzir um material instrutivo que posteriormente será dirigido aos professores da Educação Básica.

Este artigo é fruto da equipe de divulgação científica do CinEdu, que acredita que além do ensino e extensão, a pesquisa deve ser incluída dentro das ações do projeto. Além disso, a equipe trabalha na construção de uma biblioteca com referências bibliográficas norteadoras para as atividades e produtos realizados na extensão. Para isso, vem realizando levantamento bibliográfico de livros, artigos e textos acadêmicos que possam ser úteis e que abrangem a temática.

O presente artigo é proveniente deste trabalho e aborda o cinema da perspectiva de necessidade do letramento midiático e cinematográfico, coadunando com a BNCC e apresenta itens fundamentais relacionados a compreensão da área. As reflexões e o texto apresentado são de cunho exploratório e bibliográfico.

Através do letramento midiático, que é compreender de forma didática e construir competências sobre os aspectos que estão presentes em determinada mídia, aqui o Cinema, abordaremos alguns dos seus aspectos, são eles: gêneros cinematográficos, produção, decupagem e montagem e análise fílmica.

Letramento midiático e cinematográfico

A força da imagem é inquestionável na sociedade. Desde os primórdios, com as pinturas rupestres, o homem busca maneiras de se comunicar e usa a imagem para isso.

Com a evolução do homem, da sociedade e a criação de tecnologias, passamos de uma sociedade que produzia suas imagens de maneira manual para uma que utiliza de máquinas para produzir, reproduzir e disseminar imagens. Das inscrições realizadas pelo homem pré-histórico, pinturas, gravuras, artes plásticas, fotografia, cinema, televisão até a cultura digital, a imagem se faz presente em diferentes formas e suportes.

Neste universo das imagens está o cinema. A linguagem cinematográfica deve contar uma história, expressar, transmitir uma experiência ou conhecimento por imagens. Para isso, a linguagem cinematográfica recorre aos planos (detalhe, médio, geral, por exemplo), sequências e movimentos de câmera (panorâmica, zoom, entre outros). O fundamento da linguagem seria a combinação de planos e sequências que formam os produtos. Juntas, essas escolhas relacionadas a linguagem audiovisual comunicam, atingem os objetivos e propósitos da obra e contam uma história ao público.

De acordo com a proposta de letramento midiático de Ochs (2019, p. 4) o primeiro passo é “analisar os textos para entender em que zona de informação se encaixam”. Neste sentido, não seria diferente com o cinema, que também é um texto de mídia e precisa ser “lido”, compreendendo as escolhas, os objetivos e intencionalidades da obra e de seus autores. Para Ochs “Textos de mídia podem ser criados para entreter, convencer, provocar, informar ou vender” (2019, p. 4).

Aqui flexibilizamos o conceito de letramento, que vem sendo utilizado para diferentes objetivos: literário, cinematográfico, midiático, digital, etc. Para Soares (2003) letramento é o resultado da ação de ensinar e aprender as práticas sociais de leitura e de escrita. O termo surgiu da palavra inglesa *literacy* que significa condição de ser letrado. Letramento é o estado ou a condição que adquire um grupo social, ou um indivíduo, como consequência de ter se apropriado da leitura e da escrita inserida em suas práticas sociais.

Coadunamos com o conceito de letramento cinematográfico de Carvalho, Andrade e Linhares (2018, p. 3) “[...] o desenvolvimento de habilidades que, além das competências funcionais (técnicas), sejam competências também no sentido cognitivo (conscientes), em acordo, essencialmente, com o espaço social e de necessidade cotidiana do sujeito”. Os autores ressaltam as potencialidades do uso do cinema para a educação, como recurso em sala de aula, porém reconhecem que sozinho, o cinema não pode resolver os problemas de um contexto complexo, como o da educação. A respeito do uso do cinema e da necessidade de letramento, os autores apontam:

Portanto, devemos nos atentar à prática de assistir filmes como parte integradora na formação crítica de leitura. Ler e compreender os significados gramaticais de uma produção fílmica se tornou tão importante quanto a compreensão gramatical das obras literárias que fazem parte da grade curricular nas disciplinas escolares do século XXI (DUARTE, 2009). Ignorar esse tipo de necessidade de leitura, é ignorar o mundo das imagens, responsável por preencher boa parte do conteúdo extraescolar dos jovens que frequentam tanto a escola como outros espaços culturais (MACHADO, 2015) (apud CARVALHO, ANDRADE e LINHARES, 2018, p. 4).

Para Carvalho, Andrade e Linhares (2018) incorporar o cinema nas práticas pedagógicas é estar alinhado e caminhar na compreensão da formação do sujeito para o século XXI, assim como preconiza também a Base Nacional Comum Curricular, BNCC (2018). A BNCC é um documento norteador, referência para a criação de currículo, materiais didáticos e avaliações para a Educação Básica. A parte do documento referente a Educação Infantil e Ensino Fundamental foi homologada em 2017 e o Ensino Médio em 2018.

A BNCC recomenda o uso de múltiplas linguagens, entre estas, o cinema, a sétima arte aparece como recurso, material e manifestação artística na área de linguagens. As habilidades a serem desenvolvidas a partir do seu uso são, por exemplo, o posicionamento crítico em relação a textos pertencentes a gêneros como o cinema; identificação do contexto, a finalidade e o assunto da obra; participação em práticas de compartilhamento de leitura/recepção de obras, entre estas audiovisuais e cinematográficas, e a realização da leitura e efeitos de sentido das obras.

Desta maneira, o projeto de extensão CinEdu: Cinema, Audiovisual e Educação se mostra alinhado a BNCC, ao trabalhar, além da formação de público e estímulo ao consumo de obras cinematográficas, atuar também no letramento midiático e cinematográfico, ou alfabetização cinematográfica como propõe a UNESCO. A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) traz o conceito de AMI - Alfabetização Midiática Informacional, que abrange os conhecimentos, as habilidades e as atitudes que permitem aos cidadãos, por exemplo:

Compreender o papel e as funções das mídias e de outros provedores de informação nas sociedades democráticas;
Compreender as condições nas quais essas funções possam ser realizadas; localizar e acessar informações relevantes;

Avaliar com senso crítico, em termos de autoridade, credibilidade e finalidade atual, a informação e o conteúdo das mídias e de outros provedores de informação, incluindo aqueles na internet;
Extraír e organizar a informação e o conteúdo midiático;
Síntetizar ou trabalhar com as ideias abstraídas do conteúdo; (2016, p. 8).

Neste sentido, este artigo compreende um trabalho de organizar informações e aspectos relevantes relacionados ao cinema e audiovisual para contribuir no processo de letramento e alfabetização cinematográfica do público do projeto, professores e alunos da Educação Básica. Para isso, foi realizado um levantamento de cunho exploratório e bibliográfico, a partir de pesquisa e construção de um referencial teórico na área, com o objetivo de introduzir o público-alvo do CinEdu no universo do cinema.

A estrutura do artigo apresenta uma breve compreensão da organização do cinema e subsidia a leitura das obras, fomentando a avaliação, criticidade e formação de público. A seguir o artigo apresenta os seguintes tópicos: gêneros cinematográficos, produção, decupagem e montagem e análise fílmica.

Gêneros cinematográficos

De acordo com o Dicionário Houaiss de Comunicação e Multimídia (NEIVA, 2013) nas artes um gênero se refere a categorias de classificação segundo o estilo e técnicas usados. Consiste em estabelecer critérios e condições que conferem identidade a uma obra.

Gêneros cinematográficos são características das produções audiovisuais que servem para catalogar as obras de forma comercial e também para orientar, não só o espectador, mas também quem vai utilizar o filme como instrumento de pesquisa e análise em diversos ambientes, até mesmo em sala de aula.

As produções são divididas entre gênero e subgênero. Em alguns casos, os filmes são incluídos em mais de um gênero, outros acabam não se enquadrando em gênero nenhum. A respeito da classificação, Doc Comparato (2000) pontua que é importante a nível de direcionamento, especialmente para o roteiro, para que o profissional saiba exatamente o tipo de obra que irá desenvolver. Entretanto, reforça a ideia de que não se deve ficar preso a classificações, nem aplicá-las de forma estrita.

Os gêneros mais conhecidos são: ação, animação, aventura, comédia, documentário, drama, erótico, fantasia, faroeste, ficção científica, musical, policial, pornográfico, romance, suspense, terror e trash.

Tabela 1 - Gêneros cinematográficos

Gêneros cinematográficos	
Ação	Os filmes de ação geralmente contam histórias protagonizadas pela luta do bem contra o mal. As produções recorrem à utilização de diversos efeitos especiais e alta tecnologia.
Animação	São filmes que geralmente utilizam o recurso de computação gráfica ou a fotografia, onde a imagem desenhada é fotografada repetidamente apenas com pequenas mudanças de uma imagem para a outra. O resultado é uma sequência 16 ou mais imagens por segundo, dando a ilusão de movimento contínuo.
Aventura	Esse gênero foi inventado na Itália como meio de exaltação do passado histórico do país e, posteriormente, foi utilizado pela Rússia para exaltar a Revolução Russa. Geralmente envolve histórias de combate.
Comédia	Como fator primordial, esse gênero possui humor em suas produções. A escolha dos artistas para esse tipo de filme também é específica levando em consideração fatores que agradem o público e aumentem a chance de fazer uma pessoa rir, mesmo a diversão sendo algo pessoal.
Documentário	São produções caracterizadas pelo compromisso de explorar a realidade, mas a representação pode ser parcial ou inerente a realidade apresentada.
Drama	São produções que se baseiam em conflitos sentimentais, geralmente com temas tristes envolvendo o personagem principal da trama.
Erótico	O que difere esse gênero do pornográfico é uma história construída em torno dos principais personagens. As produções desse gênero também são conhecidas como Cinema de Sexo Implícito.
Fantasia	Aborda temas sobrenaturais na história como, por exemplo, magia, feitiço e acontecimentos com intervenção divina.
Faroeste	Também chamado de <i>Western</i> , esse gênero clássico do cinema norte-americano está ligado a filmes de época e que envolvem personagens como <i>cowboys</i> , pistoleiros, bandoleiros, xerifes, garimpeiros, entre outros.

Ficção científica	São produções que especulam sobre o futuro, mostram possibilidades muitas vezes irreais e possuem uma gama ilimitada de temas. Atualmente é o gênero que está entre os mais rentáveis e que alcançam o maior índice de bilheteria.
Guerra	Este gênero constantemente se enquadra também em drama e ficção científica. Mostra não só histórias reais de guerra com explosões e mortes, mas também reflete sobre os conflitos pessoais dos personagens principais da trama em relação à situação vivida na guerra.
Musical	É um gênero que utiliza canções e coreografias como forma de narrativa de forma predominante ou não.
Policial	As produções utilizam tramas envolvendo crimes, criminosos e investigação policial.
Pornográfico	Também conhecido como “cinema pornô”, esse gênero explora de forma explícita a sexualidade em diversas vertentes.
Romance	São produções que envolvem, em sua maioria, dois personagens principais com envolvimento amoroso. Geralmente terminam com o “final feliz”.
Suspense	Essas produções são retratadas de forma que estimulem os sentimentos de ansiedade, insegurança e imprecisão do futuro, tendem a prender a atenção do espectador até o final da trama.
Terror	Esse gênero retrata em suas produções histórias mórbidas e que provoquem a sensação de medo. Muitas obras também se enquadram nos gêneros de ficção científica e fantasia.
Trash	É um gênero muitas vezes associado a filmes de terror. Geralmente suas produções são mal feitas de forma proposital e possuem uma estética amadora.

Fonte: dos autores - CinEdu

Produção

Para produzir uma obra cinematográfica é necessário um trabalho coletivo, de equipe. Além disso, o trabalho envolve fases, conhecidas como pré-produção, produção e pós-produção. A pré-produção é a fase de criação de um filme, quando as ideias são geradas e o roteiro é escrito. A produção é a fase da realização, quando as gravações acontecem e estas são guiadas pelo roteiro entre outras decisões importantes, como

definição do elenco e locações, definidas na fase anterior. A última fase, a pós-produção, é a etapa da edição, inserção de efeitos, trilha.

No ramo do audiovisual há muitos profissionais envolvidos para que no fim tenha o produto final. Desta forma, com o objeto de exemplificar de forma sutil como se dá a produção de um filme, listamos abaixo algumas áreas e suas respectivas funções:

Tabela 2 - Produção/Equipe

Função	Atividade	Observação
Roteiro	Responsável por criar ou adaptar histórias para realização de uma produção audiovisual	Dependendo da obra pode ter pesquisadores e colaboradores para auxiliar na criação.
Direção	Essa função tem a responsabilidade e o controle de todo o projeto, deve estudar perfeitamente o roteiro, <i>storyboard</i> e cada plano da fotografia para no conjunto dar um significado a obra. Este cargo trabalha em conjunto principalmente com roteirista, fotografia e arte.	Dependendo do tamanho da obra pode ter de 1 a 3 assistentes de direção para auxiliar.
Continuista	Tem o trabalho de dar continuidade a cena, ou seja, deve estar atento a cada plano do filme, atores, objetos, figurino, maquiagem e iluminação para que estejam de forma correta, para que tenha uma sequência.	
Produção Executiva	O administrador da verba, sabe exatamente o custo do filme, das pessoas que trabalham e normalmente é responsável por buscar patrocínio/parcerias caso precise.	Pode ser uma pessoa ou um grupo.
Produção	A partir da verba estipulada pelo executivo, a produção tem como uma das funções fazer o orçamento dos materiais necessários para fazer o filme, além de ser responsável pelo cronograma para avaliar as condições da filmagem. O produtor deve conhecer muito bem o roteiro para caso ocorra algum inconveniente, comunicar em conjunto com o diretor para substituir algo.	Dependendo do tamanho da obra pode ter de 1 a 3 assistentes de produção para auxiliar e platô.
Produtor de	Esta função é responsável pela seleção e teste	Dependendo do

Elenco	dos atores, pelo contrato, preparação.	tamanho da obra pode ter assistentes.
Fotografia	É o responsável pela filmagem e pela estética do filme. Deve estar em conjunto com o diretor, produção e arte para que a estética do filme esteja em comum acordo.	Dependendo do tamanho da obra pode ter de 1 a 2 assistentes de câmera, um assistente de iluminação, eletricitista, still e maquinista.
Arte	A função de arte normalmente é maior que as outras, pois há dentro dela diferentes equipes que se complementam. A arte é responsável por dar a estética estilística do filme.	Dentro da Arte há várias profissionais responsáveis pela: Cenografia Adereços Maquiagem Figurino Camareira Dependendo do tamanho da obra cada setor pode ter muitos assistentes.
Som	Responsáveis pela captação e gravação do som tanto direto (na hora da filmagem) ou na pós-produção.	Há várias profissionais para auxiliar no Som como: Técnico de som Microfonista Assistentes Sonoplasta Editor Mixagem Compositor
Edição e Montagem	É responsável por dar ordenação, ritmo e harmonia dos planos filmados de maneira que dê sentido.	Há várias profissionais para auxiliar na Edição e Montagem como: Editor Assistente de Edição Montagem Finalizador Colorista

Elaborado pelos autores

Fonte: Lista de Funções na produção cinematográfica
<http://producao2.blogspot.com/2010/02/lista-de-funcoes-na-producao.html>

Decupagem e Montagem

A decupagem pode ser considerada como uma das funções mais importantes do Diretor, é ela que transmite a visão dele sobre a cena, como a câmera vai se posicionar e se movimentar, a fim de propagar determinada sensação ou reação no espectador. Ismail Xavier (2019) brevemente a define como a decomposição do filme em planos, no qual esses planos correspondem a extensão compreendida entre dois cortes. Nesse sentido ela também atua como ferramenta técnica para ajudar a equipe cinematográfica a compreender como devem ser filmadas as cenas (AUMONT, 2012).

Desse modo, são seguidas algumas regras da chamada Decupagem Clássica, que formalizam as determinações de movimentos, ângulos e usos da câmera para a filmagem, como exemplo se tem o plano geral no qual a câmera ambienta o espaço apresentado mostrando todo o espaço da ação, o plano médio que apresenta o conjunto de elementos envolvidos na cena (figuras humanas ou objetos) e o americano onde os atores são apresentados do joelho para cima. Esses são alguns modos diferentes de posicionar a câmera para filmar e obter determinado resultado. Assim, essas regras podem ser utilizadas para conduzir tanto o espectador com a dinâmica que será mostrada na tela, priorizando ou não alguma evidência e/ou personagem, quanto a equipe técnica para seguir com facilidade as ordens da gravação.

Em sequência, outra parte fundamental da obra cinematográfica é sua Montagem, que de acordo com Marcel Martin (2005) organiza os planos de um filme nos aspectos de ordem e duração, que atende de maneira geral o entendimento dessa etapa do processo de realização de um filme. Desse modo, a montagem consiste na formação de três importantes processos: seleção, agrupamento e junção, no qual a partir desses elementos se forma a totalidade da obra (AUMONT, 2012).

Essa organização dos planos feita na montagem pode provocar diferentes efeitos no espectador. Um dos primeiros estudiosos a compreender sua importância foi Lev Kuleshov, cineasta russo que com um teste percebeu que na realização de um filme a ordem dos fatores (cenas) altera o produto final (o total do filme). Para exemplificar realizou uma experimentação fílmica utilizando de um plano com um ator de

interpretação neutra, interpolado a outras cenas como a de uma mulher atraente, um prato de sopa e uma criança morta.

Dessa forma, ele percebeu que apesar da face do ator ser igual durante toda a apresentação, o resultado obtido com a junção deste plano aos outros formava reações diferentes nos espectadores, que produziam inconscientemente suas impressões a essa justaposição de imagens. Assim, ao ver o rosto do ator e em seguida o prato de sopa, o público assumia que o personagem estaria com fome, e que ao vislumbrar a mulher atraente, sentia desejo.

Conforme o resultado obtido por Kuleshov sobre a importância da montagem na produção fílmica, torna-se necessário compreender sua principal função que é a narrativa. Assim, por ser considerada a função normal, entende-se que a montagem garante o encadeamento dos elementos da ação, segundo essa relação de causalidade ou temporariedade diegética, pois vai tratar de tornar que o “drama” seja melhor percebido pelo espectador (AUMONT, 2012). Entretanto, essa função essencial é normalmente oposta à função expressiva, exprimir a partir do choque de duas imagens, um sentimento ou uma ideia (MARTIN, 2005). Dessa maneira, as discussões acabaram por perceber que além da função narrativa, a montagem também deveria produzir outros efeitos no espectador, além de garantir a dramaticidade.

Portanto, a decupagem e a montagem são partes fundamentais na realização de um filme, tanto por sua importância técnica, para desenvolver obras de qualidade, como também por sua função artística, que atua na formação subjetiva da sétima arte.

Análise fílmica

Uma parte fundamental do processo de experienciar uma obra artística é assimilar o que foi sentido ou comunicado e tentar descrever isso em palavras, portanto em primeira instância a análise fílmica é colocada como uma atividade banal podendo ser feita por qualquer espectador, e assim se torna necessário distinguir a análise da crítica. Analisar é o mesmo que decompor o filme em seus elementos constitutivos, despedaçar suas partes e descrever o que foi visto, em seguida com o resultado obtido por essa análise deve ser gerado um significado de interpretação estabelecendo um elo entre os componentes que estavam anteriormente isolados (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 1994). Assim, a

decomposição diz respeito a elementos da imagem, tais como seus enquadramentos, montagem, estruturas da linguagem cinematográfica, o que acaba por tornar a análise uma forma de explicar o funcionamento de um filme, sendo exercida por meio da separação dos elementos fílmicos e depois por perceber a articulação entre eles.

Em contrapartida, a crítica tem como objetivo avaliar, atribuindo um juízo de valor sobre determinado filme, que em sua maioria transmite um olhar genérico nas obras, utilizando dos mesmos métodos de avaliação para todas, como uma cartilha que deve ser seguida para julgar um filme assistido (PENAFRIA, 2009).

Nesse sentido, a autora Susan Sontag em seu ensaio “*Against interpretation*” (1987), denuncia as análises — que estão mais para críticas — sobre as obras de arte que seguem um mesmo padrão de interpretação para tudo, que reduzem a potência dessas obras, pois nelas ocorre um detrimento da experiência em função de um discurso hegemônico que visa sempre escavar e descobrir mais sobre o que foi visto. Desse modo, para Sontag a função do analista não é encontrar o maior conteúdo possível, mas reduzir esse conteúdo para que se possa ver a coisa em si. Assim, a análise fílmica pode ser feita de maneira mais eficiente contribuindo de forma positiva como uma extensão da experiência cinematográfica e não como um processo isolado de interpretação.

Por fim, cada análise pode instaurar sua própria metodologia, como a proposta do projeto CinEdu, utilizar os filmes em sala de aula para contribuir na aprendizagem dos alunos, é concebível que esse exercício se inicie antes mesmo da exibição da obra. O professor pode sugerir textos de apoio condizentes com o tema proposto para aula e que podem servir como bagagem de referência no momento de assistir o filme. Mesmo que a análise não deva considerar o que está além da tela, o objetivo do professor, tal como desse projeto, é proporcionar a maior compreensão do aluno sobre o que foi passado durante a classe.

Junto a isso, pode-se realizar um debate após a exibição, para que a turma discuta os pontos positivos e negativos da obra, para que depois seja feita uma atividade escrita, na qual os alunos estabeleçam um princípio formal, um segmento emblemático dentro da narrativa que faça alusão ou não a uma interpretação sócio-histórica da obra. Seja analisando o papéis sociais, as lutas e desafios dos personagens, a hierarquia existente naquele ambiente, de modo a criar um paralelo com a sociedade que os cerca, produzindo conhecimento sobre o que foi proposto.

Considerações Finais

Este artigo buscou evidenciar que os discursos que circulam pelas mídias, por meio dos diversos textos e gêneros midiáticos e multimodais, neste caso filmes e vídeos, podem ser objeto de análise e elemento motivador ao serem utilizados na educação. Contudo, a mera exibição de uma obra audiovisual não implica em melhorias ou ganhos no processo educacional, é preciso avançar e propor também, além do consumo, a reflexão e a leitura crítica dos produtos de mídia.

O artigo apresentou uma estrutura que permite ao leitor a compreensão de vários aspectos relacionados ao cinema, atuando com base no conceito de letramento cinematográfico. Acreditamos que devemos investir na utilização dos recursos midiáticos, como também propor metodologias e atividades que possibilitem a avaliação, a reflexão, a noção total de todos os componentes que formam a indústria cinematográfica e audiovisual.

Para além da intencionalidade pedagógica, é preciso apresentar ao público como o cinema funciona, as características e linguagem da sétima arte e o mercado cinematográfico. Para o CinEdu, este é o caminho para a formação de público apto a fazer escolhas, tomar decisões e com condições de se apropriar dos textos, discursos e produtos midiáticos, entre estes, o cinema.

REFERÊNCIAS

AUMONT, J. et al. **A estética do filme**, 9ª edição, Campinas, SP: Papyrus, 2012.

BRASIL, MEC, Base Nacional Comum Curricular - BNCC. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 16 ago. 2019.

CARVALHO, D. B. N de; ANDRADE, L. R. dos S; LINHARES, R. N. Letramento Cinematográfico na Educação: uma Revisão Integrativa em Países do Mercosul. In: 9º SIMEDUC, Aracaju, 2018. **Anais eletrônicos...** Aracaju, SIMEDUC, 2018. Disponível em: <https://eventos.set.edu.br/simeduc/article/view/9529>. Acesso em: 01 de out. de 2020.

COMPARATO, D. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa, Portugal: Dinalivro, 2005.

NEIVA, E. **Dicionário Houaiss de comunicação e multimídia**. 1ª ed. São Paulo: Publifolha, 2013.

OCHS, M. **MídiaMakers Papers #1: Educação para a informação** – 2. ed., maio 2019.

PENAFRIA, M. Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s). In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009. **Anais eletrônicos...** Lisboa, SOPCOM, 2009. Disponível em: <http://www.bocc.uff.br/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 01 de out. de 2020.

SÁ, I. T. **Cinema e educação**. Rio de Janeiro: Agir, 1967.

SOARES, I. Gestão Comunicativa da Educação: Caminhos da Educomunicação. **Comunicação e Educação**, Ano VII, p 16-25, jan./abr. 2002.

SOARES, I. Educomunicação: um campo de mediações. **Comunicação & Educação**, n. 19, p. 12-24, 30 dez. 2000.

SOARES, M. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

SONTAG, Susan. **Contra a interpretação** - Susan Sontag; tradução de Ana Maria Capovilla. Porto Alegre: L&PM, 1987.

UNESCO. **Alfabetização Midiática e Informacional**. Diretrizes para a formulação de políticas e estratégias: Resumo sobre as políticas da AMI. Brasília, 2016. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246421>. Acesso em: 9 out. 2020.

VANOYE, F; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise fílmica**. São Paulo: Papyrus, 1994.

XAVIER, I. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**, 10ª edição - Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2019.