



Um exemplo do Uso do Cinema como ferramenta de observação teórica em Comunicação: Click (Adam Sandler).¹

Sergio dos Santos CLEMENTE JÚNIOR²

Faculdade Nossa Cidade / Carapicuíba (SP)

RESUMO

Esse artigo discute a teoria sobre conflitos usando como base de observação o filme Click (2006), estrelado por Adam Sandler no papel de Michael Newman, um dedicado arquiteto que se vê diante de situações conflituosas no trabalho que interferem na sua vida em família. A base teórica utilizada é a defendida por Carvalho *et al* (2009), que apresenta quatro possíveis origens: conflito intrapessoal, interpessoal, intergrupar e interorganizacional. O pesquisador apresentou o filme aos alunos do 3º semestre do Curso de Gestão em RH da Faculdade Nossa Cidade (SP). A proposta foi a de após assisti-lo na íntegra os alunos responder por meio de cenas do filme a explicação e exemplificação de cada uma das origens do conflito. O cinema usado como ferramenta de observação empírica tem se tornado um facilitador da discussão, que permite explicar a teoria na prática com maior clareza de entendimento.

PALAVRAS-CHAVE: 1. Metodologia de Ensino; 2. Recurso / Ferramenta de aula; 3. Cinema em sala de aula; 4. Observação teórica em Comunicação; 5. Filme Click (Adam Sandler).

¹ Trabalho apresentado no DT 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação, evento componente do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado na UFOP – Universidade Federal de Ouro Preto - MG - de 28 a 30 de junho de 2012.

² Mestre em Hospitalidade – Universidade Anhembi Morumbi (UAM) – SP. Pós Graduação em Administração Hoteleira (SENAC) – SP. Pós Graduação em Comunicação de Marketing (UAM) – SP. Graduação em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda (UAM) – SP. Professor Universitário da Faculdade Nossa Cidade em Carapicuíba (SP), e-mail: sergio_clemente@ig.com.br



INTRODUÇÃO

Esse artigo faz parte de um estudo desenvolvido pelo autor que visa apresentar exemplos de uso do Cinema em sala de aula cujo objetivo é discutir pela observação de películas da 7ª Arte teorias da área de Comunicação Social.

Especificamente esse artigo traz a discussão da teoria sobre conflitos usando como base de leitura o filme *Click*, publicado nos cinemas no ano de 2006 e estrelado por Adam Sandler no papel de Michael Newman, um dedicado arquiteto que se vê diante de situações conflituosas no trabalho que passam a interferir na sua vida social em família, e pela bela Kate Beckinsale com Donna, a esposa de Michael que sofre junto dos filhos os problemas causados pela situação.

A base teórica utilizada foi a teoria sobre as origens do conflito defendida por Carvalhal *et al* (2009), que apresenta quatro possíveis origens para os conflitos humanos, o conflito intrapessoal, interpessoal, intergrupar e o conflito interorganizacional.

O pesquisador sugeriu o filme *Click* aos alunos do terceiro semestre do Curso de Gestão em Recursos Humanos da Faculdade Nossa Cidade (FNC), situada em Carapicuíba / SP, com a proposta de, após assistir o filme na íntegra os alunos responder por meio de referências visuais da obra cinematográfica a explicação e exemplificação de cada origem do conflito.

O cinema usado como ferramenta de observação empírica em sala de aula tem se tornado um facilitador da discussão teórica, o que permite explicar a teoria na prática com maior clareza de entendimento dos discentes.

A primeira experiência do autor na utilização dessa ferramenta para a aula foi com o Artigo sobre desenho *Lilo & Stitch* - obra cinematográfica dos estúdios Walt Disney, que foi apresentado na Intercom Nacional no ano de 2010, na cidade de Caxias do Sul (RS) e que teve como objetivo discutir a teoria sobre os domínios da Hospitalidade estudada por Camargo (2004), que defende o estudo do tema por 16 ângulos diferentes, sejam eles: Os tempos de Recepcionar, Hospedar, Alimentar e Entreter, e os Espaços Doméstico, Público, Comercial e Virtual desta relação.

REVISÃO DA LITRATURA

1. Um pouco sobre o Comportamento Humano

Mesmo sabendo que todas as atividades de uma organização devem ser norteadas pelas suas metas e objetivos, frequentemente nos deparamos com situações conflituosas que são geradas pela maneira como os funcionários buscam solucionar tais



problemas perante a equipe. Pelo fato de que primordialmente as pessoas são conduzidas por interesses próprios, temos instaurado no ambiente de trabalho um problema a mais para ser administrado.

As tensões decorrem da expectativa do envolvimento das pessoas em situações conflituosas e fazem parte do cotidiano, estando presentes em todos os aspectos da vida social, política e econômica de indivíduos, grupos, comunidades, organizações e nações. (CARVALHAL, *et al*, 2009, p.24)

Entender o comportamento das pessoas diante de uma situação conflituosa pode ajudar o profissional a conduzir a situação de maneira mais fácil na busca do objetivo da empresa.

1.1 Entendendo as Origens do Conflito

Carvalho *et al* (2009, p.24) observam que o conflito está referido sempre à esfera de atuação do sujeito. Os autores apresentam quatro origens para o conflito que de maneira direta afetam as relações dentro da empresa, a saber: Intrapessoal, interpessoal, intergrupar e interorganizacional.

- ✓ Os conflitos de origem Intrapessoal têm como principais características origens mais complexas uma vez que aparecem no nível da interpretação do próprio indivíduo segundo o que vivencia. As principais variáveis dessa origem de conflitos são as de ordem psicológica e intimamente ligadas aos princípios do homem enquanto ser social.
- ✓ Os conflitos de origem Interpessoal têm origem no relacionamento entre os membros da equipe. Essa é uma das principais manifestações de conflitos na empresa e geram problemas em todo o processo. Diferenças de opinião e de conduta entre os funcionários podem afetar de maneira interdependente os resultados da empresa tanto de maneira pontuada como no todo. Um funcionário que rema contra a maré certamente causa problemas ao grupo todo e ao se destoar deste, acaba por se sentir fora da equipe, sendo excluído de maneira formal ou informal.



- ✓ Os conflitos de origem Intergrupais afetam a empresa como um todo uma vez que são referentes do comportamento entre os grupos que formam a organização. Partindo-se das experiências e necessidades pessoais, o grupo começa a se moldar e criar características próprias, que poderão se destoar do grupo maior. A maneira pela qual cada subgrupo da empresa se comporta poderá influenciar de maneira positiva ou negativa os resultados da organização. Tudo isso ocorre no ambiente interno da empresa e pode chegar aos olhos do cliente. A insensibilidade da direção poderá criar um ambiente propício para a ocorrência de conflitos intergrupais.

- ✓ Os conflitos de origem Interorganizacional aparecem quando das diferenças de opinião e interesse se estabelecem entre organizações. Um exemplo que ilustra tal conflito seria estabelecer mudanças em um contrato, que desrespeite aquilo que foi inicialmente acordado. Essas mudanças geram insatisfação e afetam a maneira pela qual se estabelece a credibilidade e a confiança entre as empresas.

1.2 Como Administrar Conflitos por meio da negociação

Sabendo que a negociação “é um processo de comunicação bilateral com o objetivo de se chegar a uma negociação conjunta (FICHER *et al.*, 1994:50 In CARVALHAL *et al.*, 2009. p.36), podemos observar que quando se instaura a necessidade de se tomar partido de apenas uma situação (que pode ser pessoal, social, administrativa), duas ou mais pessoas assumem a postura de buscar relevar aquilo que acredita, aquilo que quer perante o outro.

O conflito, independente de sua origem, vai motivar o processo de negociação entre as partes, no sentido de se alcançar um objetivo comum, ou seja, a decisão comum dos envolvidos. Nesse cenário, a principal ferramenta a ser utilizada será a comunicação entre as partes, na qual os conflitos aparecem como importantes ruídos no processo.

É importante ressaltar que essa motivação pode ter início na necessidade individual do homem no ambiente de trabalho, ação esta que envolve o grupo e pode extrapolar as dimensões da organização chegando ao cliente.



A comunicação pela forma como é conduzida toma proporções importantes nesse processo. É no ato de se comunicar que os argumentos serão apresentados, e da análise deles a decisão vai ser tomada após discussão dos envolvidos.

Os autores apontam que esse processo é bilateral, pois envolve sempre (e pelo menos) duas partes interessadas que tomam partidos opostos. Essa bilateralidade não pressupõe de cada lado apenas uma pessoa. Podemos ter um grupo ou até mesmo uma organização em cada uma das pontas.

Nesse cenário instaura-se o ambiente de poder. As partes mais fortes da negociação terão certamente maior destaque e quase sempre conduzem o andamento da negociação, apresentando os argumentos interativos que se destacam nas apresentações. O correto uso da informação e do poder deverá ser conduzido para o objetivo maior da negociação, uma vez que se apresentam de maneira muito mais visível e pontuada no processo.

A troca de informações e argumentos entre os pares vai levar o processo ao sucesso mudando o comportamento das pessoas e conduzindo a conversa para um acordo comum. Esse acordo deverá sempre ser pautado nas informações postadas pelos envolvidos. Por mais que as partes assumam posições contrárias, o acordo final deve atender a um objetivo comum viabilizando assim que os interesses compartilhados sejam atendidos.

A situação de negociação é aquela onde duas ou mais partes envolvidas devem tomar uma decisão sobre suas metas e objetivos interdependentes. As partes concordam em adotar meios pacíficos para resolver suas disputas e não há um método ou procedimento claro ou estabelecido para tomar a decisão. (LEVICKI *et al.*, 1994:50 In CARVALHAL *et al.*, 2009. p.36)

Todo o processo da negociação vai destacar dois pontos fundamentais: o tempo e o movimento das ações dos participantes. A negociação implica sempre em buscar no caos a calma de um acordo que atenda as necessidades das partes envolvidas. Em inúmeros casos o tempo é crucial, forçando as partes a uma tomada de decisão mais rápida para que a organização não desperdice seus recursos. A decisão vem da mudança de postura dos envolvidos levando ao movimento de ações. Grupos (ou indivíduos) parados no tempo não chegarão a acordo algum, pois a negociação pressupõe mudança no cenário no qual se instaurou.

Em síntese, Carvalhal *et al* (2009) indicam que a negociação pode ser entendida como um processo no qual temos a entrada / alimentação pautada na motivação



individual (que muitas vezes representa o grupo), o processamento envolve a discussão dos interesses comuns antagônicos que representam a chave do conflito, e por fim na saída do processo temos a apresentação pela comunicação da proposta aceita como acordo.

A administração de um conflito vai pedir que se instaure entre as partes o fundamento da comunicação, ou seja, o ato de ouvir a outra parte, apresentar as suas considerações, para que assim seja possível a escolha dentre as alternativas apresentadas de uma proposta que atenda as necessidades do grupo.

MÉTODOS E TÉCNICAS

O autor entende o uso do cinema enquanto ferramenta em sala de aula como uma técnica de trabalho que vai permitir maior interação dos alunos no processo de aprendizagem.

Observando a leitura de Sanz (2003) a técnica é um conjunto de processos por meio dos quais realizamos uma função. A escolha da técnica de trabalho, que “é fruto da interação informação-conhecimento-desempenho” pode proporcionar ao ensino superior uma participação mais efetiva dos alunos e conseqüentemente um resultado melhor no processo ensino-aprendizagem.

Toda aprendizagem, para que realmente aconteça, precisa ser significativa para o aprendiz, isto é, precisa envolvê-lo como pessoa, como um todo (ideias, sentimentos, cultura e sociedade). (ABREU & MASETTO, 1990, p. 9)

A contribuição de Abreu e Masetto (1990) indiretamente nos sinaliza a importância das escolhas feitas pelo professor quanto às técnicas de aula que irá trabalhar com seus alunos. O que nas palavras de Bordenave e Pereira (1993), é parte integrante da atividade do professor moderno a escolha adequada de atividades de ensino.

O Cinema, que em 2015 completa 120 anos foi tardiamente descoberto pela escola como uma ferramenta interessante que possibilita novos olhares a professores e alunos no que tange a discussão teórica em sala de aula (NAPOLITANO, 2005).

O autor (p.11) ainda afirma que trabalhar com o cinema dentro da escola é a oportunidade de resgatar valores cotidianos e culturais da sociedade, “pois o cinema é o



campo no qual a estética, o lazer, a ideologia e os valores sociais mais amplos são sintetizados numa mesma obra de arte.” Por essa amplitude, o cinema pode ser observado pelo seu conteúdo, pela linguagem e pela técnica.

Clemente Júnior (2010) explica que o uso da imagem animada como recurso de observação e estudo no processo de investigação de um dado fenômeno deve servir como instrumento de descoberta do real. Na definição da metodologia de uso do cinema em sala de aula a autora alerta sobre a necessidade de distinguir entre o filme de exposição e o filme de exploração (BUENO, 2004, p.109).

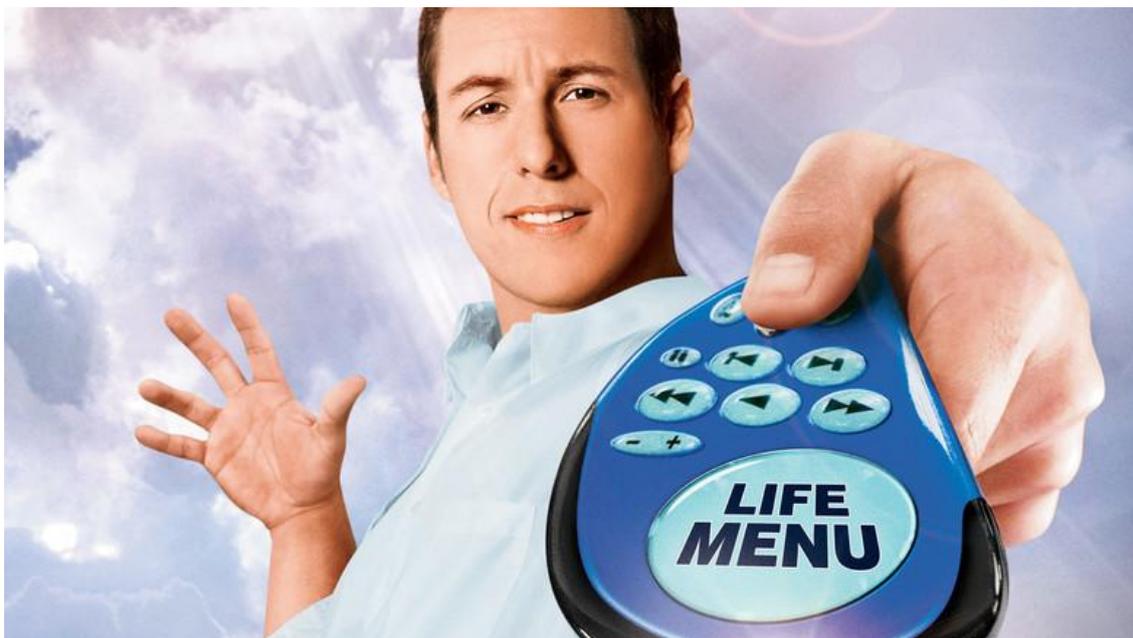
Aquele se distingue deste pela função e pelo destinatário. No uso do filme como exposição o pesquisador deve selecionar imagens indicando o ângulo que mais se presta aos seus objetivos de observação. Já no uso do filme como exploração, a autora ensina que o pesquisador deverá filmar o maior número possível de informação para a observação proposta (BUENO, 2004, p.109). Para a estruturação dessa atividade, o pesquisador utilizou a obra como filme de exploração.

Napolitano (2005) também orienta que um filme pode ser trabalhado por partes ou em sua totalidade, mas que é importante ao professor planejar de maneira adequada a utilização desse recurso junto à sua turma. Antes de exhibir o filme, o autor orienta que sejam esclarecidos os objetivos da atividade, as teorias envolvidas e os ângulos de observação que se espera como resultado da atividade. É importante que se apresente um roteiro de análise e trabalho e a partir dele, o grupo possa ver o filme e construir a atividade proposta.

Bueno diz ainda que o uso do cinema possibilita ao pesquisador a observação de um fenômeno por ângulos diferentes, e muitas vezes não tão usuais quanto os esperados, e finaliza, complementando que a utilização do cinema como recurso metodológico não é somente uma forma de coleta de dados para a discussão, mas sim, deve ser sempre explorado como recurso para a discussão, a fim de possibilitar um meio diferente para a descoberta progressiva daquilo que está sendo estudado (BUENO, 2004, p.112).

Seguindo as orientações de Napolitano (2005) e Bueno (2004), o pesquisador estruturou sua metodologia de trabalho em sala de aula pedindo ao grupo construir o trabalho proposto em 3 (três) partes, a saber: Parte I – Informações Técnicas da Obra (Sinopse e Resumo), Parte II – Revisão da Literatura sobre Conflitos, e Parte III – Ilustração pela cenas do filme de cada uma das origens do conflito, seguido das considerações dos alunos pela experiência de observação teórica com o uso do cinema.

O Objeto de Estudo: CLICK



Fonte: Google Imagens, 2012

Sinopse da Obra: Arquiteto dedicado ao trabalho, Michael Newman (Adam Sandler) é casado com a bela Donna (Kate Beckinsale), com quem tem um casal de filhos Ben (Joseph Castanon) e Samantha (Tatum McCann). Devido ao trabalho estressante que tem Michael não tem oportunidade de vê-los com frequência, mesmo assim se dedica de maneira singular aos projetos do escritório de arquitetura no qual trabalha na esperança de que seu chefe mal-agradecido (David Hasselhoff) reconheça sua valiosa contribuição e lhe ofereça sociedade na firma. Michael trabalha na esperança de ter uma vida mais confortável, quando pensa em garantir assim toda a sua atenção à mulher e aos filhos. Pelo menos, isso é o que ele diz para si mesmo. Depois de passar uma noite em claro trabalhando, Michael está exausto e se frustra, quando não consegue sequer descobrir qual dos seus muitos controles remotos liga a televisão. Ele decide, então, sair e comprar um controle universal perfeito para operar todos os seus equipamentos eletrônicos e acaba nos fundos da loja Cama, Banho & Além, onde um funcionário excêntrico - Morty (Christopher Walken) - lhe dá um controle remoto experimental único e turbinado com a garantia de este irá mudar a sua vida. E Morty não estava brincando. Logo, Michael se torna o mestre do seu próprio universo, controlando todos os seus aparelhos com o “click” de um único botão no controle. Mas, fato é que o controle remoto possui funções mais surpreendentes. Ele é capaz de abafar o som dos



latidos de Sundance, o cachorro da família e, ainda mais espantoso, adiantar o tempo, poupando-o de uma discussão chata com sua mulher. Michael fica fascinado pelo seu novo brinquedo, mas aos pouco se torna também um pouco assustado. Ele decide fazer uma outra visita a Morty, o sujeito que lhe vendeu o misterioso controle. Morty diz a Michael que lhe deu exatamente o que ele pediu - um controle remoto universal que lhe permitia controlar o seu próprio universo. Diante dos olhos espantados de Michael, Morty demonstra as impressionantes funções avançadas do acessório, incluindo uma função que permite a Michael voltar ou adiantar a sua vida em diversas velocidades no tempo. Rapidamente, Michael se torna viciado nessa nova adrenalina de poder, que lhe trouxe múltiplos benefícios. Logo é o controle remoto que passa a programá-lo, e não mais o inverso esperado. E a despeito de todas as suas tentativas, Michael, em pânico, não consegue mais evitar que o acessório decida quais episódios de sua vida ele viverá e quais ele perderá. Só então ele começa a realmente apreciar e aceitar a própria vida, com tudo o que ela tem de melhor e de pior.

Dados Técnicos da Obra: Columbia Pictures e Revolution Studios apresentam uma produção Happy Madison/Original Film, CLICK, estrelado por Adam Sandler, Kate Beckinsale, Christopher Walken, Henry Winkler, David Hasselhoff, Julie Kavner e Sean Astin. O filme é dirigido por Frank Coraci e escrito por Steve Koren & Mark O'Keefe. Adam Sandler, Jack Giarraputo, Neal H. Moritz, Steve Koren e Mark O'Keefe são os produtores. Barry Bernardi e Tim Herlihy são os produtores executivos. O diretor de fotografia é Dean Semler. O desenhista de produção é Perry Andelin Blake. O montador é Jeff Gourson. A co-produtora é Tania Landau. A figurinista é Ellen Lutter. A maquiagem de efeitos especiais é de Rick Baker. A trilha é de Rupert Gregson-Williams. Os supervisores musicais são Dilbeck e Brooks Arthur. (texto extraído de: <http://www.cranik.com/click.html>).

Título Original: Click

Gênero: Comédia

Distribuidora: Sony Pictures Entertainment / Columbia Pictures

Direção: Frank Coraci / **Roteiro:** Steve Koren e Mark O'Keefe

Duração: 98 min.

Ano: EUA – 2006



Fonte: Google Imagens, 2012

A Técnica Utilizada: Os alunos do 3º semestre do Curso de Gestão em Recursos Humanos da Faculdade Nossa Cidade (FNC) foram orientados quanto à técnica proposta (utilização do cinema como metodologia de ensino para a discussão teórica) e receberam previamente em sala de aula os conceitos iniciais sobre a origem dos conflitos. Em grupo, deveriam assistir o filme Click e dele extraír cenas as quais pudessem ilustrar as quatro origens dos conflitos estudadas por Carvalho *et al* (2009). O trabalho foi estruturado quanto à sua metodologia de apresentação em 3 (três) partes, a saber: Parte I – Informações Técnicas da Obra (Sinopse e Resumo), Parte II – Revisão da Literatura sobre Conflitos, e Parte III – Ilustração pela cenas do filme de cada uma das origens do conflito, seguido das considerações dos alunos pela experiência de observação teórica com o uso do cinema. O professor procurou não interferir na interpretação dos alunos, mas durante o mês que antecedeu a entrega da atividade orientou os grupos quanto à escolha das cenas para cada ponto teórico abordado. Como os alunos assistiram o filme em casa, fora do horário de aula, não houve durante a exibição a interferência do professor.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os trabalhos entregues sugeriram, dentre outras, as cenas abaixo como representativas da origem de cada um dos conflitos. Aqui foram selecionadas as cenas mais interessantes, uma vez que praticamente o filme todo apresenta cenas de conflito:

Conflito Intrapessoal:



Na busca de um pouco mais de conforto Michael sai de casa em busca de um controle remoto universal, que pudesse ligar e desligar todos os seus aparelhos eletroeletrônicos.



Quando ganhou o controle de Morty, Michael começa a se fazer inúmeras perguntas questionando a utilidade do controle. Retorna então à loja quando Morty o apresenta outras funções do aparelho. Aqui é possível verificar um exemplo de Conflito Intrapessoal, pois Michael se isola no mundo do controle de maneira particular, maravilhando-se com tantas possibilidades.



Enquanto explora as funções do controle, Michael se anima com as inúmeras possibilidades, as quais o levarão a problemas mais sérios no decorrer do filme.



Em uma das discussões com Donna, Michael “congela” a imagem da esposa e abre numa tela à parte o jogo de futebol que estava assistindo. No seu íntimo ele isola o problema e passa a viver em seu próprio mundo.

Conflito Interpessoal:



As discussões entre Michael e Donna eram frequentes em função da ausência dele nas atividades em família.



Frequentes também eram as discussões entre Michael e seu chefe, que não reconhecia seus esforços no trabalho e na empresa.



Na relação com os pais também há inúmeras cenas nas quais é possível ver conflitos de origem interpessoal. As diferenças entre eles eram pontuadas de maneira singular por Michael o que o leva a ignorar essa relação e posteriormente a se arrepender pelo tempo perdido.



Conflito Intergrupual:



Os conflitos de Michael entre família eram marcados pelo nervosismo em função da cobrança por sua ausência.



Michael de posse do controle anulou (passando a diante) grande parte da vida em família, a qual apresentava característica de extrema agitação. Ao adiantar sua vida, Michael passou a se sentir desconfortável, pois percebia que estava deixando de viver momentos importantes com cada um deles.

Conflito Interorganizacional:



Os conflitos entre os personagens do filme com frequência extrapolavam as paredes da casa de Michael, caracterizando exemplos de rivalidade entra a família dele e a dos vizinhos. O exemplo aqui ilustra o conflito que surge ente grupos de “organizações diferentes”, de famílias diferentes.



Nesse exemplo o conflito é efetivamente criado entre duas organizações, o escritório no qual trabalha Michael e os clientes árabes, assim como ocorre com os clientes japoneses.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabendo-se que a escolha da metodologia de ensino, bem como da forma como se dará a avaliação dos alunos, é de competência do docente, o professor deve conduzir seus alunos em busca de uma análise e de uma discussão mais aprofundada acerca dos itens teóricos correspondentes a cada nível ou estágio da sua formação.

A experiência no uso do cinema em sala de aula tem trazido ao pesquisador a oportunidade de criar recortes na teoria a ser discutida em sala de aula de maneira diferente. Aproveitando-se da exploração da obra em sua totalidade, buscou-se trazer aos alunos uma reflexão mais informal, possibilitando o entendimento da teoria de maneira mais clara e rápida. Dessa forma, entender e ilustrar a teoria tornou-se muito mais fácil.

O cinema tem aberto caminhos facilitados para o trabalho do professor proporcionando aos próprios alunos as respostas teóricas aos seus questionamentos mais práticos.

A mesma metodologia continua sendo utilizada pelo professor-pesquisador com outros filmes, também apresentados na íntegra, e que serão objeto de estudo em novos artigos.



Fonte: Google Imagens, 2012



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Maria Celia. MASETTO, Marcos Tarcisio. **O professor universitário em sala.** São Paulo: MG Editores Associados Ltda. 1990.

BORDENAVE, Juan Diaz. PEREIRA, Adair Martins. **Estratégias de Ensino-Aprendizagem.** Petrópolis: Editora Vozes, 1993.

BUENO, Marielys Siqueira. **O Cinema:** Uma opção metodológica. *In:* Revista da Hospitalidade: Ano I, número I - 2º semestre de 2004. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2004.

CARVALHAL, Eugênio do. et all. **Negociação e Administração de Conflitos.** Rio de Janeiro: FGV, 2009.

CLEMENTE JÚNIOR, Sergio dos Santos. **Um exemplo do Uso do Cinema como ferramenta de observação teórica em Hospitalidade:** Lilo & Stitch (Walt Disney). Artigo apresentado no encontro do Grupo de Pesquisa (GP) Comunicação, Turismo e Hospitalidade (Divisão Temática nº 8) no XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – INTERCOM 2010, realizado na cidade de Caxias do Sul (RS) de 2 a 6 de setembro de 2010.

CLICK – Site Oficial: Disponível na internet em <<http://www.sonypictures.com/homevideo/click/>> Acessado em 24.04.2012.

GOOGLE IMAGENS. Disponível na internet em <www.google.com.br/imagens> Acessado em 24.04.2012 .

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula.** São Paulo: Editora Contexto, 2005.

SANZ, Luiz Alberto. **Procedimentos Metodológicos.** Rio de Janeiro: Editora SENAC. 2003.