

O Instituto Verbena/UFG torna pública a resposta final esperada da prova dissertativa do Concurso Público para Professor do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás 2022.

CINEMA

PROVA DISSERTATIVA

— QUESTÃO 1 —

A resposta deve se centrar nos princípios epistemológicos, teórico-metodológicos e normativos que norteiam a Educação Profissional, Científica, Tecnológica. A resposta deve se centrar, também, nas formas de organização da Educação Profissional, Científica, Tecnológica no tocante aos diferentes níveis e modalidades de educação. A resposta deve conter argumentos respaldados pela Lei n. 9.394 de 1996, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) e na Lei n. 11.892 de 2008, devendo observar o quadro normativo instituído pela legislação exarada pelo Ministério da Educação e pelo Conselho Nacional de Educação. A resposta deve evidenciar as nuances da organização (da instituição como um todo e, também, em sala de aula) da Educação Profissional, Científica e Tecnológica quando desenvolvida em diferentes níveis e modalidades de educação, como, por exemplo, quando desenvolvida em articulação com o Ensino Médio regular, quando desenvolvida com alunos/as da Educação de Jovens e Adultos ou quando desenvolvida em nível superior.

— QUESTÃO 2 —

Cortar ou editar um filme é ligar os planos fisicamente na ordem em que eles devem ser projetados. A edição define sobre o comprimento do plano, seleção e sequenciamento. Decidir o quanto incluir de um plano em um filme, sugerir e manipular sua matriz interpretativa, cortando entre dois planos, é o trabalho do editor do filme.

Já a organização dos planos e cortes, compondo o mundo visual do filme, tanto quanto as palavras e sua ordem compõem a frase, ou uma sequência de frases torna-se um livro, é o que conceituamos de montagem. A montagem define o sequenciamento e justaposição dos planos. O termo francês para a edição de continuidade é *découpage*: ele denota uma sequência ordinária de cortes, onde um plano segue o outro de um modo linear e fácil de se acompanhar. “Montage” - do verbo francês “monter”, “subir, montar ou juntar” - indica a forma como é montado um plano ao lado de outro, mas não tem a conotação de uma ascensão ou de efeito intensificado. Montagem, então, é a arte de reunir planos separados em um sistema dinâmico.

A partir dos estudos dos teóricos e cineasta do Cinema Revolucionário Soviético, a montagem passa a ser estudada e desenvolvida como uma prioridade orgânica de todas as artes: música e literatura, principalmente, afirmando que o papel de toda arte é a necessidade de expor, de forma coerente e orgânica, o tema.

Para Marcel Martin, um filme segue um conjunto de regras dramáticas forjadas há mais de dois mil anos de tradição narrativa (principalmente no teatro). Martin aponta os princípios da montagem, definindo as características dos tipos que convencionou chamar de montagem narrativa, montagem expressiva e montagem das atrações.

A montagem no Cinema analógico está diretamente relacionada ao suporte em que os filmes eram feitos: a película. Supunha, portanto, o domínio de um aparato técnico que permitia a manipulação, o corte e a colagem de trechos diferentes da película cinematográfica, produzindo assim sentidos, narrativas, ritmos e fluxos temporais. A montagem analógica realiza-se na moviola, ou em equipamentos semelhantes, capazes de projetar a imagem do copião em uma pequena tela, e através de alavancas fazer essa imagem avançar ou retroceder até que se encontre o ponto de corte. Definido o ponto de corte o copião era fisicamente cortado em uma mesa de corte e em seguida colado através de uma coladeira. O domínio manual desses equipamentos era fundamental para que profissionais da montagem realizassem seu trabalho. Devido ao peso e tamanho das moviolas, o trabalho de montagem só poderia ser realizado em salas específicas que comportavam esses equipamentos, conhecidas como salas de montagem. Sendo assim, a atividade de montar um filme não era um trabalho amplamente acessível, ficando restrito a locais onde a indústria cinematográfica havia se instalado.

Nesse sentido, a digitalização do audiovisual e a transposição da atividade de montagem para softwares de edição não-linear, como Avid, Final Cut ou Adobe Premiere, permitiu uma maior descentralização da atividade, uma vez que as antigas salas de montagem e as pesadas moviolas passaram a caber em um computador portátil. Sem a necessidade do trabalho físico de operar os cortes e realizar as colagens diretamente no negativo, o fluxo de trabalho no meio digital adquiriu novas velocidades, sendo possível editar produtos audiovisuais com maior rapidez, respondendo assim às necessidades de um mercado em expansão. Além disso, a digitalização permitiu que profissionais que antes não tinham acesso à indústria audiovisual se firmassem enquanto editores, montadoras, assistentes de edição. Ainda que o princípio da montagem seja o mesmo, tanto no analógico quanto no digital, as possibilidades de experimentação e ensino-aprendizagem da montagem audiovisual adquirem novas proporções com os softwares de edição não-linear. Possibilidades como editar um filme enquanto ele está sendo gravado, ou realizar sessões de montagem remotas com profissionais operando em diferentes locais do globo, antes impensáveis no Cinema analógico, tornam-se uma realidade no mercado audiovisual. Ainda assim, tanto no escuro de uma sala de montagem quanto no interior dos computadores, a arte da montagem e edição deve continuar cumprindo sua função de contar histórias, produzir ritmos, acelerar o tempo ou deixá-lo escoar, ou simplesmente esculpi-lo (TARKOVSKI).