



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE

PONTOS DA SELEÇÃO

Edição e Montagem para Cinema e Audiovisual

1. Construção da narrativa e sentido do filme, a importância da edição e montagem como um labor de organização, seleção e elaboração de imagens e sons, em especial no cinema narrativo clássico e em seus desdobramentos modernos e contemporâneos.
2. História e teorias da montagem. Elementos e códigos da linguagem cinematográfica concernentes à montagem. Contribuições da teoria clássica do cinema para o pensamento sobre forma narrativa, realismo e montagem.
3. A edição e montagem de imagem e som na construção audiovisual em diferentes tradições históricas e formatos, incluindo primeiros cinemas e cinema de mostraçã, cinemas clássico, moderno e contemporâneo, cinemas de gênero, como comédia, melodrama, horror e suspense, além do documentário clássico e contemporâneo, do cinema experimental e de exposição, das videoinstalações e do live cinema.
4. Processos criativos na edição e montagem de documentários. Relações do documentário com a ficção e com o realismo cinematográfico nas tradições clássicas e modernas.
5. Processos criativos na edição e montagem nos formatos de ficção. Relações da ficção com o documentário. Impressão de realidade e diferentes formas de construção do espaço e do tempo ficcionais a partir da montagem, em diálogo com estratégias de enunciação, ponto de vista e construção de personagens.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ INSTITUTO DE CULTURA E ARTE

6. A produção nacional no contexto do cinema clássico e hegemônico contemporâneo. O sistema de estúdios e os gêneros cinematográficos, as particularidades, os tensionamentos e as práticas de edição e montagem na história do cinema brasileiro.
7. A importância de uma reflexão sobre o som, vozes, músicas, ruídos, ambientes e silêncios, durante a etapa de edição e montagem de imagem das obras cinematográficas e audiovisuais, considerando a evolução histórica dos sistemas de som.
8. Técnicas de edição e montagem de imagem e som. Edição mecânica e eletrônica, analógica e digital, linear e não linear, montagem ao vivo.
9. Software de edição de imagens. Software de montagem sonora. Codecs. Sistemas e formatos de captação de imagem e som.
10. Processos de finalização de imagem e som no contexto digital contemporâneo, incluindo fluxos de pós-produção, conformação de timeline, correção de cor, gradação, masterização de som, legendagem e recursos de acessibilidade, transcodificação, criação de másteres e pacotes de entrega para diferentes janelas de exibição, como cópias para salas de cinema, DCP, televisão, plataformas de streaming, redes e mídias digitais.