#MARCOESTUDAEMCASA

Escola de Ensino fundamental José Helvercio
Professora: Zenila Data:____/____/_____
Aluno:_____

Atividade de Arte

ARTE

TEMA: ARTE E TECNOLOGIA

O homem sempre está em busca de formas que ajudam a vencer obstáculos em relação às diversas atividades em sociedade. Logo, conseguiu inventar inúmeros instrumentos com a finalidade de facilitar o seu dia a dia e otimizar o seu rendimento no trabalho. São muitas as mudanças que ocorreram ao longo da história da humanidade, como as transformações incorporadas nas atividades agrícolas e industriais. Na arte, a tecnologia trouxe também novos modos de ver, sentir e criar. Vamos conhecer algumas atividades artísticas que foram transformadas com o advento da tecnologia.

DANÇA

Os recursos da tecnologia não demoraram a surgir na dança. O aperfeiçoamento do cenário e da iluminação começaram a ser introduzidos nos espetáculos para simular diferentes ambientes. Muitos sistemas de cordas e maquinários capazes de erguer os bailarinos também se somaram aos novos efeitos do cenário para mostrar um ambiente mágico com histórias mais criativas durantes os espetáculos, deixando o público ainda mais fascinado.

Uma grande referência em dança com a utilização de recursos tecnológicos é o trabalho intitulado "Captura de Fantasma". Trata-se de uma instalação de dança virtual que mistura os elementos de dança, desenho e composição digital. Geralmente, são instalados sensores no corpo do dançarino que são capturados por computadores que acabam multiplicando as movimentações em projeções simultâneas. A tecnologia digital também está presente nos cenários virtuais que permitem uma nova arquitetura como aconteceu na abertura dos Jogos Olímpicos do Rio de Janeiro em 2016.

CINEMA

O desenvolvimento do cinema foi um resultado de diversas experiências e invenções que tinham a finalidade de mostrar um efeito de movimento. A invenção do taumatroscópio, do irlandês William Fitton, foi uma forma de gerar movimentos nas imagens. Depois que foram criados diversos aparelhos que geravam animações, o cinema passou a contar histórias a partir de fotografias. No começo, os filmes eram em preto e branco, e não possuíam áudio. As narrativas cinematográficas se adaptaram e foram alteradas com o aperfeiçoamento da tecnologia. Hoje, o cinema já consegue revelar projeções incríveis aos telespectadores, com efeitos especiais feitos em computadores, atualmente é uma obra de consumo e explorado comercialmente, gerando bilhões de dólares todos os anos.

WEB ARTE

A web arte é um novo tipo de arte. Ela constitui conexões com formas de expressões artísticas já existentes, como a pintura, a fotografia, o cinema e o vídeo. O objetivo é organizar elementos visuais harmoniosos e publicar em sites, para se destacar e proporcionar uma experiência agradável ao internauta, como a publicação de gifs, vídeos, dentre outros. O atuador ou usuário modifica o conteúdo do trabalho, em tempo real, de modo a transformar o evento em função de sua participação.

CONCLUSÃO

Portanto, não é necessário tanto esforço para perceber que o mundo das mídias tem afetado substancialmente o conceito e a prática da criação artística. Os produtos midiáticos são claramente identificados e absorvidos com mais intensidade pelo público. A arte digital, sendo caracterizada por trabalhos artísticos desenvolvidos por meio do computador, tem muito se popularizado em nosso século. Um aplicativo, por exemplo, permite a criação de imagens atrativas e produção de vídeos com diversos efeitos. Por isso, a tecnologia muito tem contribuído para o aperfeiçoamento das produções artísticas.

Texto: Tudo Sala de Aula, maio de 2021

SECRETARIA DE Educação Cultura e Desporto
#MARCO ESTUDA EM CASA
LIVEWORKSHEETS

ATIVIDADE SOBRE O QUE VOCÊ APRENDEU!

1. Sobre o tema abordado, é correta a alternativa:

a) A arte surgiu para facilitar as atividades empresariais dos humanos.

b) A arte é estática, por isso não permite a intervenção da tecnologia.

c) A tecnologia afetou negativamente a arte, pois permitiu interferências.

d) Os meios tecnológicos modificaram a produção artística no Brasil.

2. O que a chegada da tecnologia provocou no campo artístico?

_____
_____
_____
_____
_____

3. Em que modalidade artística abaixo a arte tecnológica não pode ser encontrada?

a) Arte imagética.

b) Arte rupestre.

c) Arte cinética.

d) Arte literária.

4. Que novos recursos foram implementados na dança com o advento da tecnologia?

_____
_____
_____
_____
_____
_____

5. Qual é o papel da tecnologia no trabalho da criação artística intitulada "Captura de Fantasma"?

_____
_____
_____
_____
_____

6. Cite exemplos de atividades cinematográficas que revelam a intensa presença da tecnologia.

_____
_____
_____
_____
_____

7. **NÃO** é finalidade da tecnologia na produção artística:

a) propor o aperfeiçoamento dos recursos de expressão corporal.

b) capturar a atenção do público durante as apresentações artísticas.

c) baratear os recursos necessários para a exibição das obras de arte.

d) aperfeiçoar a capacidade de apresentação dos artísticas no palco.

8. Para você, a tecnologia é importante na produção artística? Por quê?

_____
_____
_____
_____
_____
_____