



## LISTA DE EXERCÍCIOS DE RECUPERAÇÃO – 1º TRIMESTRE

### ARTES

ALUNO(a): \_\_\_\_\_

Nº: \_\_\_\_\_ TURMA: \_\_\_\_\_ 7º ANO

UNIDADE: VV  JC  JP  PC  DATA: \_\_\_/\_\_\_/2019

Valor:  
5,0

**OBS.:** Esta lista deve ser entregue resolvida no dia da prova de Recuperação.

- (0,5) Sobre música e tecnologia, é correto afirmar que
  - Davi Cope desenvolveu um programa de computador denominado EMI (Experiments in Musical Intelligence), capaz de criar obras musicais com base nas combinações das composições de Luigi Russolo, Kreftwerk e outros.
  - a sofisticação e a qualidade dos softwares musicais e dos chamados home-studios (estúdios caseiros dentro de um microcomputador), hoje, equivalem a estúdios profissionais do fim dos anos de 1990.
  - música e tecnologia sempre estiveram interligadas, entretanto, a tecnologia moderna não facilitou nem transformou a produção musical.
  - desde o final dos anos de 1980, mesmo com a utilização de sequenciadores e timbres de teclados que simulam (sintetizam) sons de instrumentos de verdade, além dos próprios timbres eletrônicos (sintetizados), a produção musical não ficou ao alcance de mais pessoas que não fossem músicos ou instrumentistas.
  - ainda hoje existe uma enorme dificuldade em manusear determinados aparelhos, como samplers, computadores, teclados e sequenciadores.
- (0,5) Abaixo, há três imagens, e cada uma delas representa um dos três métodos de gravação, que são, respectivamente,



- óptico, mecânico e analógico.
  - magnético, óptico e mecânico.
  - mecânico, óptico e magnético.
  - analógico, óptico e digital.
  - digital, mecânico e magnético.
- (0,5) A imagem a seguir é desenvolvida por meio digital, sendo formas
    - orgânicas geradas manualmente, as quais se expandem. Uma representação artística de finalização espontânea.
    - geométricas geradas por um programa de computador, as quais se repetem. Uma representação gráfica de uma equação matemática controlada pelo artista digital.
    - geométricas geradas por um programa de computador, as quais se repetem. Uma representação manual de movimentos da natureza transformados por meio tecnológico.
    - orgânicas geradas manualmente, as quais se repetem. Uma representação artística de movimentos da natureza de finalização espontânea.
    - geométricas desenvolvidas por um grupo de artistas plásticos que utilizam a repetição como base. Uma pintura em tela que envolve a expansão do movimento, inspirado na medicina oriental.



shutterstock.com • 1115916530

4. (0,5) "Nesse tipo de arte, os artistas costumam integrar diferentes linguagens artísticas a diversos objetos. Componentes eletrônicos, imagens luminosas, sons e o corpo do visitante integram-se em uma única obra, em lugar e hora determinados."

Essa citação se refere a qual tipo de arte que envolve tecnologia?

- a) Videoinstalação
- b) Eletronic art
- c) Performance
- d) Interferência por manipulação de imagem
- e) Pintura digital

5. (0,5) Sobre os cenários virtuais, é correto afirmar que

- a) podem ser usados apenas em videoinstalações.
- b) são usados em videoinstalações, realidade virtual e videogames.
- c) são usados em teatros e anfiteatros comuns, substituindo os cenários tradicionais.
- d) são usados exclusivamente para videogames.
- e) não podem ser usadas ilustrações feitas à mão.

6. (0,5) Hoje, é interessante saber que podemos copiar músicas em questão de minutos usando computadores ou aparelhos dez vezes menores do que há cem anos. Antes do sistema avançado de hoje, existiram três outros sistemas de gravação, sendo eles mecânicos, magnéticos e ópticos. O fonógrafo é um aparelho que grava pelo método mecânico. Descreva como acontece o processo de gravação desse aparelho.

---

---

---

---

---

7. (0,5) Com o surgimento de métodos de gravação, muitas possibilidades surgiram no mundo da música. Alguns estilos são consequências desses métodos, como a música concreta, a música eletrônica e a música eletroacústica. Explique o que é música concreta.

---

---

---

---

8. (0,5) Quem foi Keith Haring e quais os temas abordados em sua arte?

---

---

---

9. (0,5) O que é videoinstalação?

---

---

---

10. (0,5) O que é um *Periakitoi* e como funciona?

---

---

---