

GABARITO APOSTILA DE ARTES 1ª SÉRIE

ARTE E MULTIMEIOS - 04/09

1. c) A arte contemporânea amplia o conceito de arte, valorizando ideias, conceitos e reflexões sobre a realidade.
2. b) Fusiforme Polyphony, de Ken Rinaldo, é uma instalação robótica interativa que transforma imagens em composições musicais.
3. d) A internet possibilitou novas formas de interação, colaboração e disseminação de arte.
4. O uso da tecnologia nas artes contemporâneas altera o conceito de autoria porque muitas obras dependem de algoritmos, softwares, inteligência artificial e da interação do público. Assim, a criação deixa de ser exclusiva do artista e passa a ser compartilhada com a máquina ou com os espectadores, tornando a autoria coletiva e processual.
5. A videoinstalação rompe com a passividade do espectador porque a obra só existe plenamente com a participação ativa do público. Ao manipular imagens em tempo real por meio de softwares, a instalação incorpora linguagens tecnológicas e mostra como o espectador se torna coautor, transformando a experiência artística em algo interativo e dinâmico.

ARTE E MULTIMEIOS – 11/09

1. d) A força das novas mídias na disseminação de interesses e comportamentos culturais.
2. c) A interatividade e a experiência sensorial do público tornam-se centrais no processo artístico.
3. c) A origem do cinema está relacionada à evolução da fotografia e à ideia de registrar movimento.
4. d) Permite que qualquer pessoa seja produtora de conteúdo audiovisual com alcance global.
5. A mudança de consumidor para produtor amplia a noção de autoria e democratiza a arte. Agora, qualquer pessoa pode criar e compartilhar obras com ferramentas simples, como celulares e aplicativos gratuitos, fazendo com que a arte se torne mais participativa, imediata e diversificada. Exemplos: curtas produzidos para o TikTok, vídeos independentes no YouTube e performances ao vivo no Instagram.
6. A facilidade de criação e compartilhamento pode fortalecer o valor artístico, pois amplia o acesso e estimula a expressão pessoal, diversificando vozes e linguagens. Por outro lado, pode gerar padronização estética com filtros e tendências repetitivas. O valor

da obra passa a depender mais da sua capacidade de comunicar ideias e emocionar do que apenas da técnica, tornando a arte digital um espaço de experimentação e debate sobre autenticidade e criatividade.

ARTE E MULTIMEIOS – 18/09

1. b) Linhas pontiagudas e traços irregulares
2. d) A animação recria o movimento com base na imaginação, enquanto o cinema registra o movimento natural.
3. c) Pow!
4. d) A pixilation é uma técnica de animação com pessoas, simulando movimentos impossíveis.
5. Os quadrinhos e a animação se complementam e se diferenciam pelo uso das linguagens. Os quadrinhos trabalham com imagens estáticas, balões de fala, onomatopeias e sequências visuais para criar ritmo narrativo. O som é apenas sugerido por palavras e símbolos. Já a animação utiliza imagens em movimento, som real (voz, trilha sonora e efeitos sonoros) e maior liberdade para explorar tempo, ritmo e emoção. Enquanto os quadrinhos dependem da imaginação do leitor para “ouvir” e “dar movimento”, a animação oferece uma experiência audiovisual completa.