

APRESENTAÇÃO

Olá, Estudante!

Como você está? Esperamos que você esteja bem! Lembre-se que, mesmo diante dos impactos da COVID-19, preparamos mais um material, bem especial, para auxiliá-lo neste momento de distanciamento social e assim mantermos a rotina de seus estudos em casa.

Então, aceite as **“Pílulas de Aprendizagem”**, um material especialmente preparado para você! Tome em doses diárias, pois, sem dúvida, elas irão contribuir para seu fortalecimento, adquirindo e produzindo novos saberes.

Aqui você encontrará atividades elaboradas com base na seleção de conteúdos prioritários e indispensáveis para sua formação. Assim, serão aqui apresentados novos textos de apoio, relação de exercícios com gabaritos comentados, bem como dicas de videoaulas, sites, jogos, documentários, dentre outros recursos pedagógicos, visando, cada vez mais, à ampliação do seu conhecimento.

As **“Pílulas de Aprendizagem”** estão organizadas, nesta **oitava semana**, com os componentes curriculares: **Matemática, Geografia, Ciências, Arte, Inglês, Educação Física e História**. Vamos lá!?

Como neste ano estamos comemorando o **Aniversário de 120 anos de Anísio Teixeira**, você também conhecerá um pouco da grande contribuição que este baiano deu à educação brasileira. A cada semana apresentaremos um pouco de sua história de vida e legado educacional, evidenciando frases emblemáticas deste grande educador.

Está preparado para continuar conhecendo um pouco sobre a vida de **Anísio Teixeira**? Agora, você já sabe que ele era do sertão baiano de Caetitê. Foi um grande jurista, intelectual, educador e escritor brasileiro.

Anísio Teixeira foi o primeiro a implantar as escolas públicas de todos os níveis, no Brasil, cujo objetivo era oferecer educação gratuita para todos, sendo o principal idealizador das grandes mudanças que marcaram a educação brasileira no século 20.

Agora, vamos a mais uma “pílula anisiana” para você refletir um pouco:

“Como a medicina, a educação é uma arte. E arte é algo de muito mais complexo e de muito mais completo que uma ciência.” (ANÍSIO TEIXEIRA).

Você curtiu conhecer um pouco da vida de Anísio Teixeira? Semana que vem, traremos outras curiosidades.

Agora, procure um espaço sossegado para realizar suas atividades. Embarque neste novo desafio e bons estudos!

Modalidade/oferta: Regular	Semana: VIII
Componente Curricular: Arte	
Tema: Videoarte	
Objetivo(s): Conhecer recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.	
Autores: Viviane Paraguaçu e Neila Silveira	

I. VAMOS AO MOMENTO DA LEITURA!

TEXTO Videoarte

É uma forma de expressão artística que tem o vídeo como elemento principal, a videoarte surge no início da década de 1960 com grande influência da televisão e das artes plásticas. O alemão Wolf Vostell, autor de “Sun in Your Head”, e o sul-coreano Nam June Paik são pioneiros dessa arte.

O lançamento da primeira câmera portátil de vídeo, a Portapak da Sony, em 1965, impulsiona a videoarte no mundo. No início dos anos 1970, o brasileiro Antônio Dias expõe publicamente obras de videoarte na Itália. Em território nacional, um dos primeiros exemplos dessa arte é M 3X3, realizado por Analívia Cordeiro com auxílio da TV Cultura em 1973. Nos anos seguintes artistas como Sônia Andrade, Ivens Machado, José Roberto Aguilar e Letícia Parente consolidam a videoarte no Brasil. Já na década de 1980 desponta a geração do vídeo independente.

O desenvolvimento tecnológico e a chegada das novas mídias renovam o cenário da videoarte no Brasil e no mundo. A arte que nasce subvertendo o uso comercial da televisão hoje utiliza os mais diversos meios digitais e eletrônicos. Equipamentos de captação e reprodução menores e com cada vez mais qualidade, o uso da realidade virtual e do vídeo 360º aliados ao poder da internet trouxeram novas possibilidades para a videoarte. Curadora da Associação Cultural Videobrasil, Solange Farkas analisa a evolução da importância da videoarte. Para ela, "o vídeo muda paradigmas profundos das artes visuais".

Para ela, a videoarte hoje é considerada um gênero de artes visuais que se apropria dos meios tecnológicos como o vídeo, essa é uma definição sintética do que seria a videoarte hoje.

Solange explica que, diferentemente das duas décadas iniciais do surgimento da videoarte, foi superada a discussão se haveria ou não um lugar específico para o vídeo no mundo das artes. "Hoje é uma ferramenta a mais, como um dia foi o pincel para a pintura", acrescenta.

A popularidade da videoarte nunca foi tão alta. A curadora estima que cerca de 60% da composição de trabalhos em grandes exposições e bienais envolva videoarte. "Artistas de todas as linguagens, pintores e escultores, se apropriam também do vídeo para fazer suas experiências. Hoje é quase uma mídia preferencial dos artistas", afirma.

Disponível em: <https://tvbrasil.ebc.com.br/midia-em-foco/2018/08/videoarte>. Acesso em: 05 de out. 2020. (Adaptado)

II. AGORA, VAMOS AO MOMENTO DA RETOMADA DAS ATIVIDADES?

Explorando o texto!

01. (EMITec/SEC/BA - 2020) Comente em um breve parágrafo o que você sabe sobre esse tipo de arte visual.

02. (EMITec/SEC/BA - 2020) Qual o fator ou aparelho tecnológico que impulsionou a videoarte no mundo e o que faz essa arte se renovar tanto a ponto de se tornar tão popular hoje em dia? Comente através de um breve texto esses fatos.

Vamos continuar praticando!

03. (EMITec/SEC/BA - 2020) Marque a alternativa correta:

- a) No Brasil a videoarte não se torna importante, pois os brasileiros gostam mesmo é de futebol.
- b) No Brasil a videoarte se consolida a partir do ano de 1973, com auxílio da TV Cultura.
- c) Não há videoarte no Brasil.
- d) A videoarte no Brasil só vai se consolidar nos anos 2000.
- e) A videoarte no Brasil começa de forma independente e desvinculada da TV.

04. (EMITec/SEC/BA - 2020) Marque a alternativa que corresponde ao rol de possibilidades que fizeram a videoarte se tornar mais popular no Brasil e no mundo.

- a) O aperfeiçoamento das artes manuais e das indústrias de papel.
- b) Equipamentos de captação e reprodução menores e com cada vez mais qualidade, o uso da realidade virtual e do vídeo 360º aliados ao poder da internet.
- c) Equipamentos de captação e reprodução cinematográficos e o cinema 3 D.
- d) As performances dos artistas visuais que cada vez mais se aprimoram e no uso de materiais importados, como tintas e pincéis.
- e) O aperfeiçoamento de câmeras digitais e de programas de TV fechada.

III. ONDE POSSO ENCONTRAR O CONTEÚDO?

- **Livro didático de Arte adotado pela Unidade Escolar**

- **Sugestão de vídeos sobre o conteúdo trabalhado:**

O vídeo muda paradigmas profundos das artes visuais. Disponível em: <https://tvbrasil.ebc.com.br/midia-em-foco/2018/08/o-video-muda-paradigmas-profundos-das-artes-visuais-diz-curadora>. Acesso em: 05 out. 2020.

Videoarte no Brasil. Disponível em: <https://tvbrasil.ebc.com.br/brasilvisual/episodio/videoarte-no-brasil>. Acesso em: 05 out. 2020.

- **Para saber mais acesse o link:**

Solange Farkas. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa18488/solange-farkas>. Acesso em: 04 out. 2020.

IV. GABARITO COMENTADO

GABARITO COMENTADO

Questão 01. Espera-se que se discorra sobre seus conhecimentos de videoarte, poderá informar que a videoarte é um tipo de artes visuais, que usa o vídeo como matéria prima para expressar ideias, pensamentos, sentimentos. A videoarte é muito próxima da TV por seu aspecto (vídeo) principal e no início aqui no Brasil foi incentivada pelas próprias emissoras de TV, tornando-se independente posteriormente.

Questão 02. O fator ou aparelho que impulsiona a videoarte no mundo foi o lançamento da primeira câmera portátil de vídeo, a Portapak da Sony, em 1965. o que faz essa arte se renovar tanto a ponto de se tornar tão popular hoje em dia são as evoluções tecnológicas dos equipamentos de captação e reprodução menores e com cada vez mais qualidade, o uso da realidade virtual e do vídeo 360º aliados ao poder da internet e do fascínio que os vídeos possuem nas pessoas, sempre incentivados e semeados pela própria indústria televisiva muito forte no Brasil e no mundo.

Questão 03. Alternativa: b. A videoarte no Brasil, apesar de ter iniciado no início da década de 70, somente em 197, acontece um dos primeiros exemplos dessa arte, que foi o M 3X3, realizado por Analívia Cordeiro com auxílio da TV Cultura.

Questão 04. Alternativa: b. A popularização das videoartes no mundo se deu com o aperfeiçoamento dos equipamentos de captação e reprodução menores e com cada vez mais qualidade, o uso da realidade virtual e do vídeo 360º aliados ao poder da internet, ou seja, os equipamentos mais modernos e populares, fizeram crescer em número em qualidade técnica as produções de videoarte.