



Workshop Arte e Tecnologias Digitais

2019



Arte

TECNOLOGIAS
DIGITAIS E
INOVAÇÃO

Departamento de Ensino Fundamental
Equipe de Arte

Daniela Pedroso
Déa Maria de Oliveira Aguiar
Marcos Roberto dos Santos
Taís Grein

Edifício Delta
7º Andar – Torre A
Fone: 3350 3153



Coordenadoria de Tecnologias Digitais
e Inovação

Aline Alvares Machado
Talitha de Freitas A. E. Clemente
Sandra Mara Castro dos Santos
Carolina Almeida Nunes Ferreira
Dagmar Heil Pocrifka Bley
Patrícia Beraldo
Patrícia Zeni de Sá
Thaís Eastwood Vaine
Denise Bechtloff dos Santos

Edifício Delta
3º Andar – Torre C
Fone: 3350 3085



OBJETIVOS DO CURSO

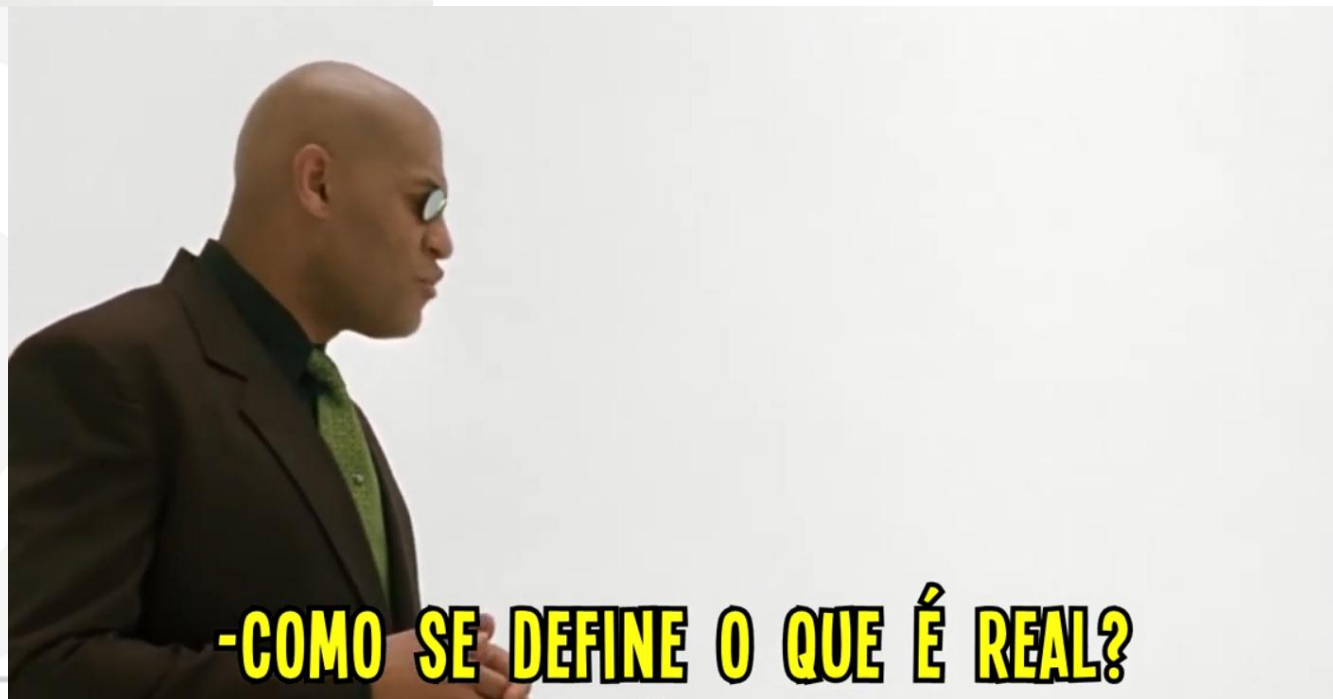
- Aproximar e oportunizar aos professores de Arte, a ampliação e apropriação teórica e prática da linguagem artística digital.
- Oportunizar saberes e fazeres digitais que tomam força na produção artística contemporânea.
- Proporcionar momentos de reflexão sobre as práticas pedagógicas em Arte.

RELEMBRANDO...

- 1º ENCONTRO:
 - Circuitos Elétricos
- 2º ENCONTRO:
 - Circuitos Elétricos e Robótica
- 3º ENCONTRO:
 - Robótica e Realidade Aumentada e Realidade Virtual



-O QUE É REAL?

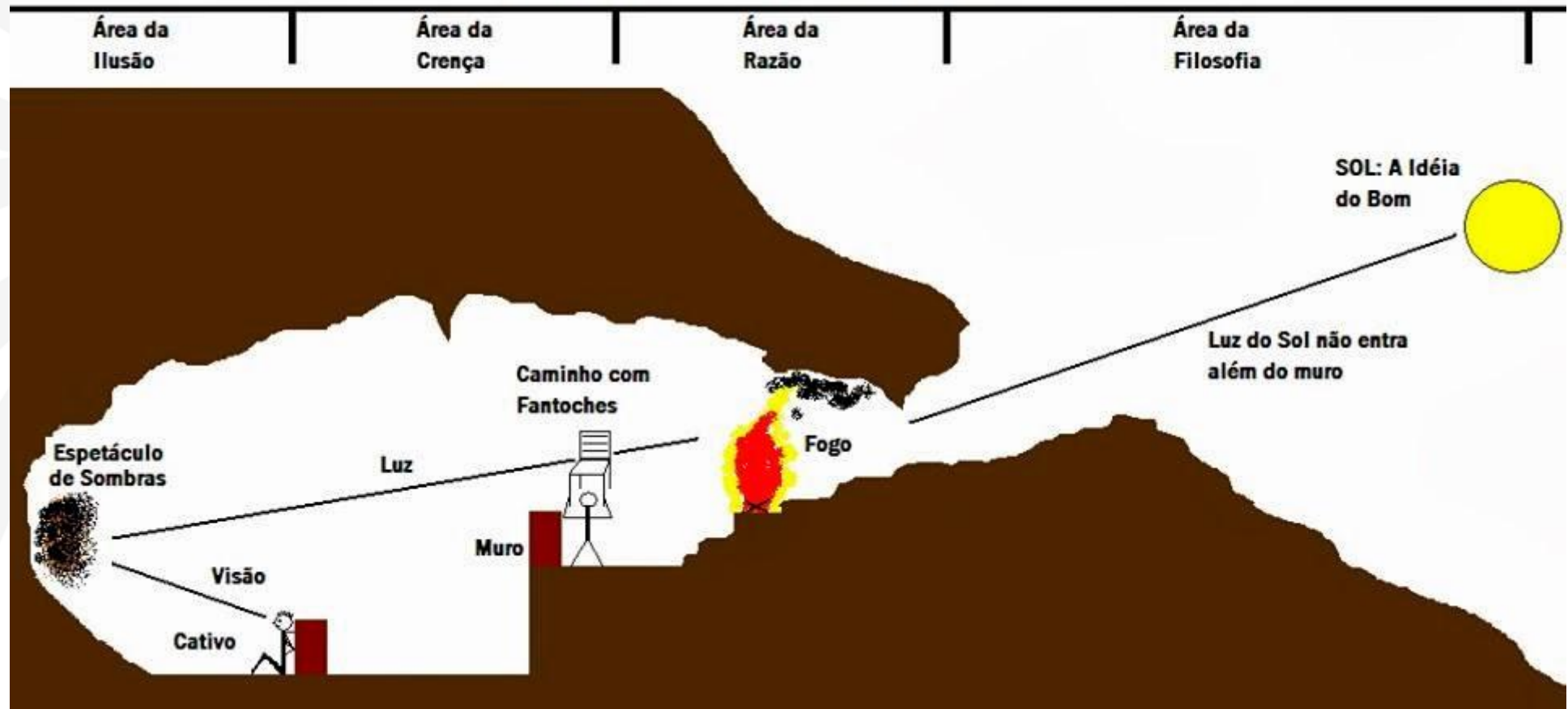


-COMO SE DEFINE O QUE É REAL?



REINO DAS
FORMAS OU
REINO DAS IDEIAS

A Caverna de Platão



REALIDADE VIRTUAL

Realidade Virtual é uma tecnologia de interface capaz de enganar os sentidos de um usuário, por meio de um ambiente virtual, criado a partir de um sistema computacional. Ao induzir efeitos visuais, sonoros e até táteis, a realidade virtual permite a imersão completa em um ambiente simulado, com ou sem interação do usuário.

FONTE: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/09/o-que-e-realidade-virtual-entenda-melhor-como-funciona-a-tecnologia.html>





360 Google Spotlight Stories: HELP



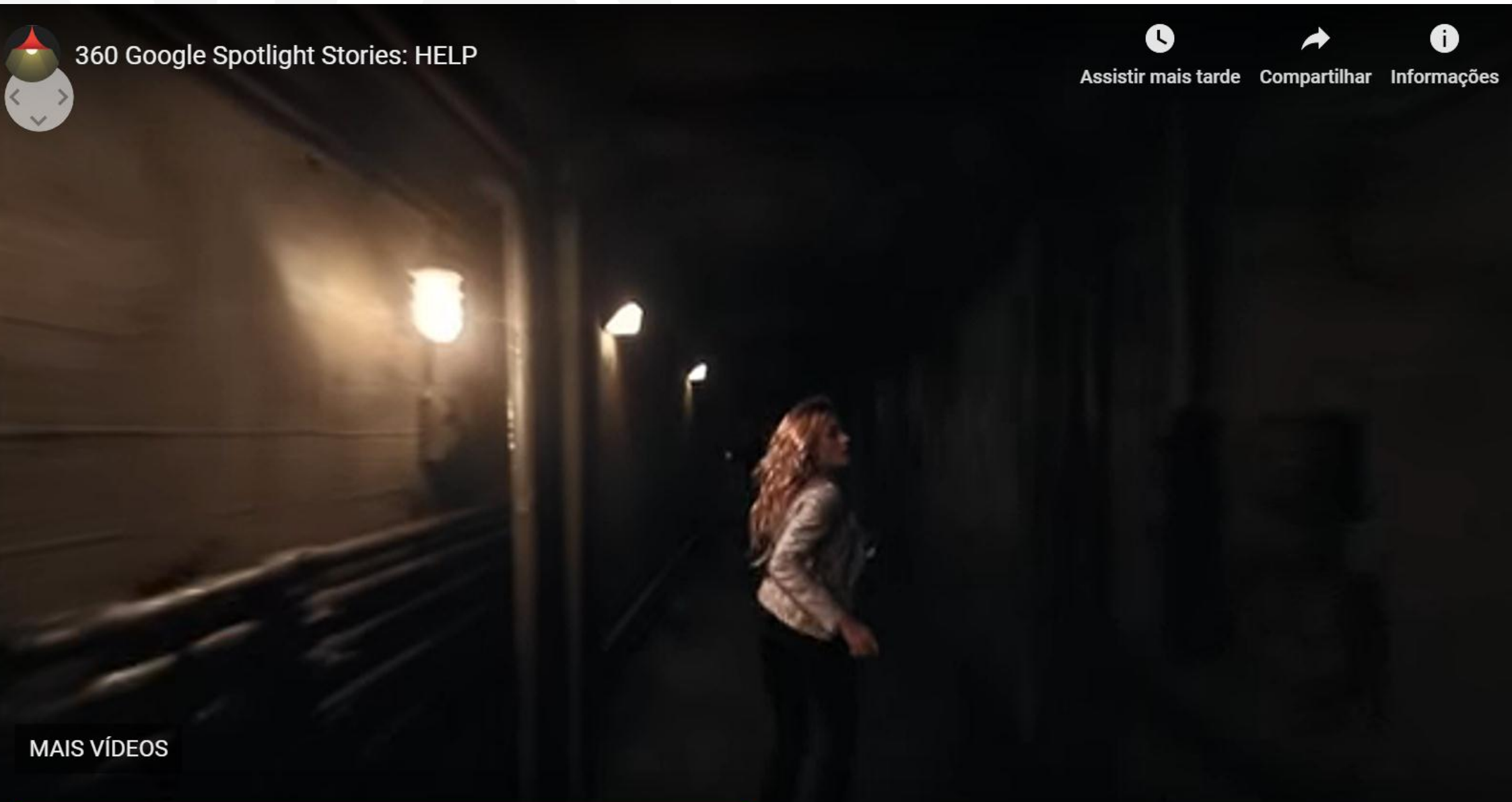
Assistir mais tarde



Compartilhar



Informações



MAIS VÍDEOS



2:25 / 4:53



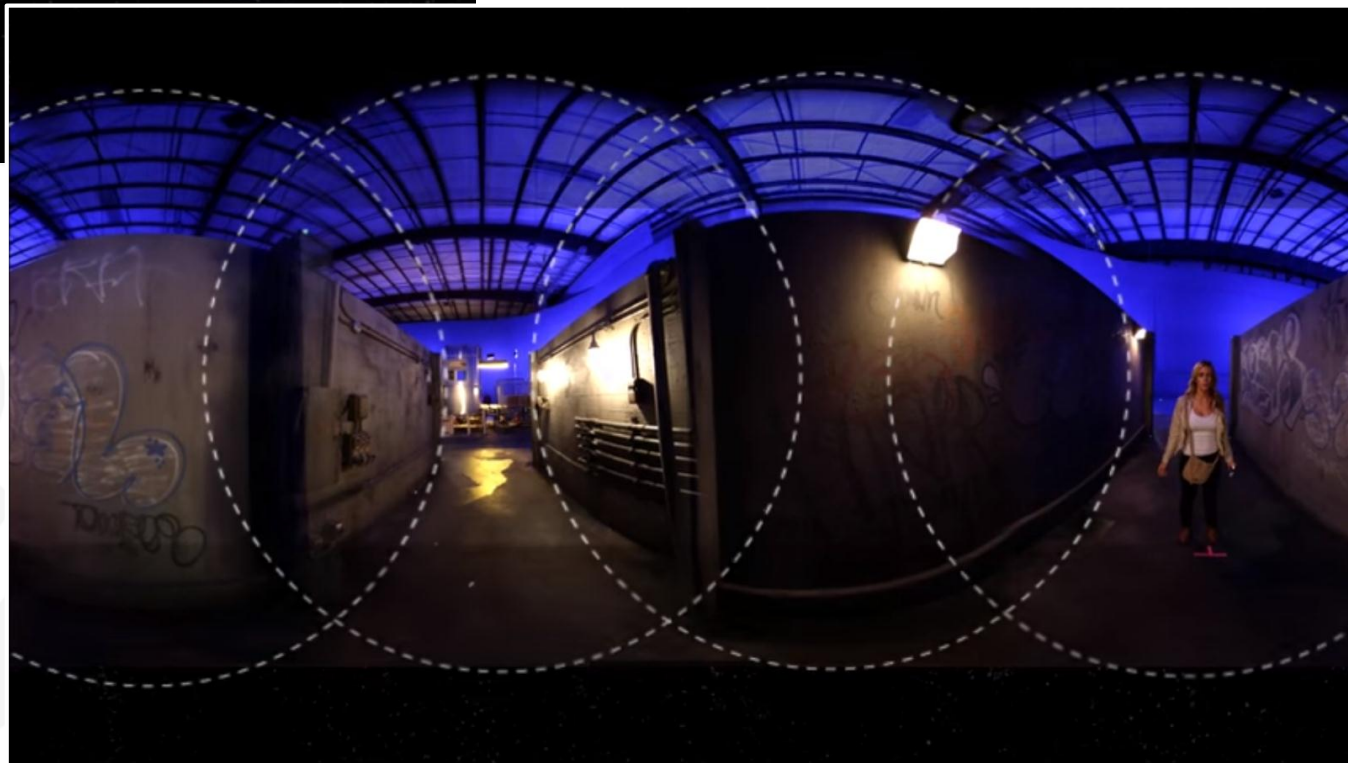
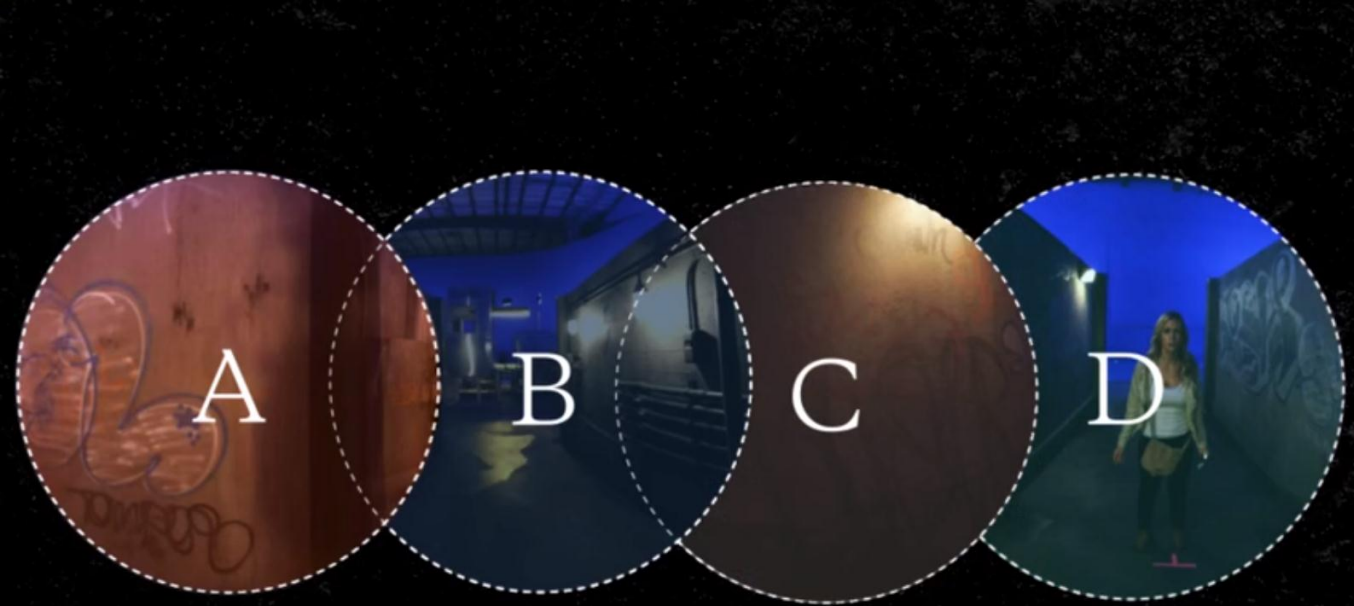
YouTube



https://www.youtube.com/watch?time_continue=145&v=G-XZhKqQAHU







Para Levy (1997) não existe uma oposição entre o real e o virtual, porque o que é virtual está contido no real, podendo vir a ser algo se atualizando. Se há uma oposição portanto é entre o virtual e o atual. (NETO, 2013)

REALIDADE AUMENTADA

Realidade Aumentada é uma tecnologia utilizada para unir o mundo real com o virtual, através da utilização de um marcador, webcam ou de um smartphone (IOS ou Android), ou seja, é a inserção de objetos virtuais no ambiente físico, mostrada ao usuário em tempo real com o apoio de algum dispositivo tecnológico, usando a interface do ambiente real, adaptada para visualizar e manipular os objetos reais e virtuais.

FONTE: <https://www.agenciadda.com.br/realidade-aumentada-ra/#o-que-e-ra>





FONTE: <https://vimeo.com/73384738>



COMO FUNCIONA?

Três componentes básicos são necessários para a existência da Realidade Aumentada:

1. Objeto real com algum tipo de marca de referência, que possibilite a interpretação e criação do objeto virtual;
2. Câmera ou dispositivo capaz de transmitir a imagem do objeto real;
3. Software capaz de interpretar o sinal transmitido pela câmera ou dispositivo.

FONTE: <https://www.tecmundo.com.br/realidade-aumentada/2124-como-funciona-a-realidade-aumentada.htm>



O PROCESSO DE FORMAÇÃO DO OBJETO VIRTUAL É O SEGUINTE:

1. Coloca-se o objeto real em frente à câmera, para que ela capte a imagem e transmita ao equipamento que fará a interpretação.
2. A câmera “enxerga” o objeto e manda as imagens, em tempo real, para o software que gerará o objeto virtual.
3. O software já estará programado para retornar determinado objeto virtual, dependendo do objeto real que for mostrado à câmera.
4. O dispositivo de saída (que pode ser uma televisão ou monitor de computador) exibe o objeto virtual em sobreposição ao real, como se ambos fossem uma coisa só.

FONTE: <https://www.tecmundo.com.br/realidade-aumentada/2124-como-funciona-a-realidade-aumentada.htm>



REALIDADE VIRTUAL OU AUMENTADA?

Se o aparelho trouxer diante de seus olhos uma experiência imersiva completa, na qual você mergulha em outra realidade, estamos falando da realidade virtual (um ambiente 100% virtual).

Agora, se o dispositivo faz com que apareçam interferências que se sobrepõem ao mundo real, então estamos falando de realidade aumentada.

FONTE: <https://descola.org/drops/o-avanco-das-realidades-virtual-e-aumentada/>



RA E RV NA ARTE

“Temos a arte para não morrer da verdade.”

Friedrich Nietzsche



TROMPE L'OEIL

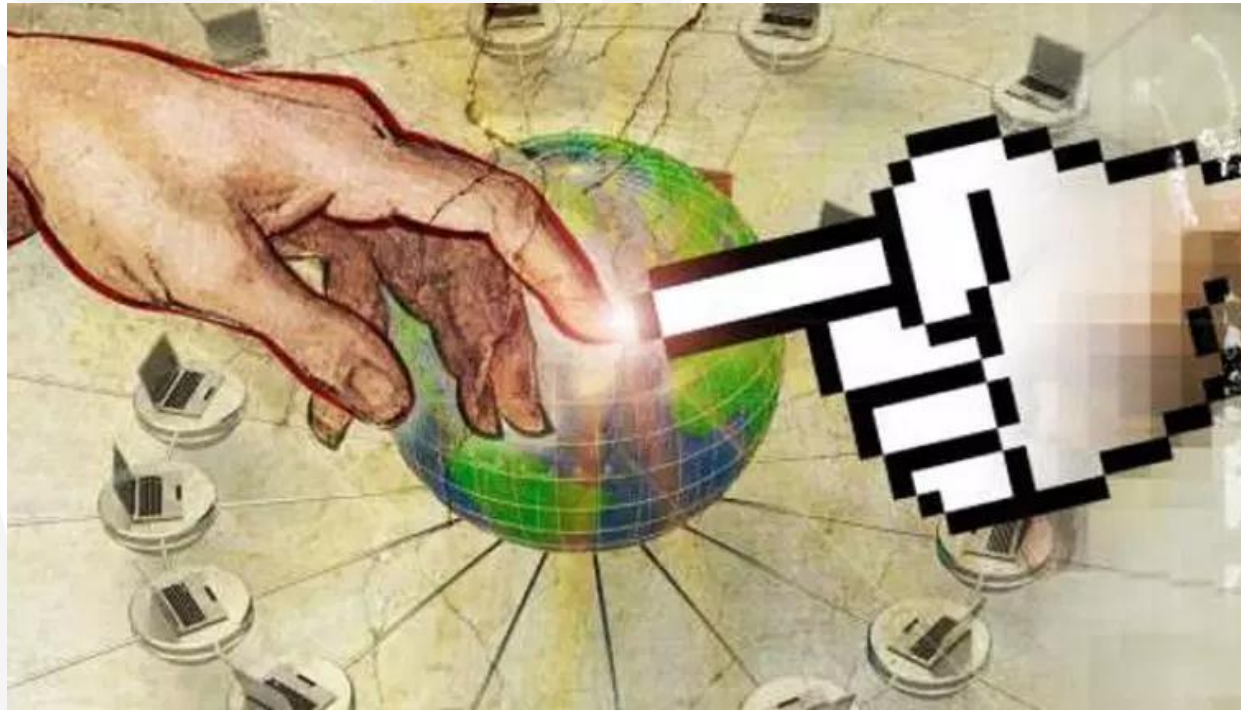
Recurso técnico-artístico empregado com a finalidade de criar uma ilusão de ótica, como indica o sentido francês da expressão: *tromper*, "enganar", *l'oeil*, "o olho". Seja pelo emprego de detalhes realistas, seja pelo uso da perspectiva e/ou do claro-escuro, a imagem representada com o auxílio do *trompe l'oeil* cria no observador a ilusão de que ele está diante de um objeto real em três dimensões e não de uma representação bidimensional.





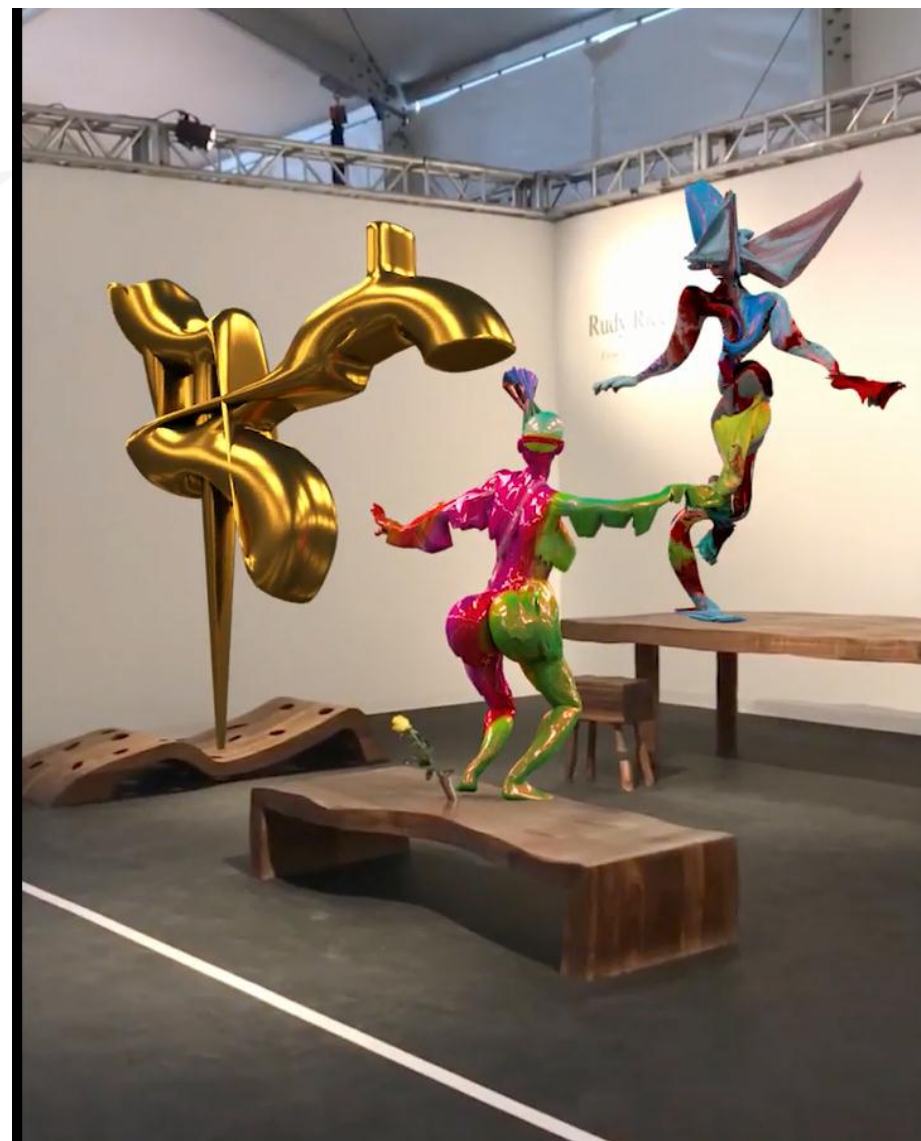
“[...] a impressão que nosso cérebro tem da realidade pode corresponder a objetos que existem ou a objetos que não existem fisicamente, quando não existem são virtuais e quando existem são reais ou físicos. Assim, um quadro é real, mas a imagem que representa é virtual. (NETO, 2013)

Porém, convencionou-se chamar de virtual o interior do mundo computacional, as redes da world-wide-web, bem como as experiências vivenciadas pelo sujeito em contato com a cibercultura.
(NETO, 2013)





Manifest.Art - “WeARinMoMa” no MOMA inaugurada no dia 9 de outubro de 2010



Exposição de Picasso realizada pela Art Basel em Miami Beach, 2018

“[...] a medida que o mundo natural, tal como o conheceram as gerações de outros séculos, vai sendo substituído pela tecnosfera – a natureza criada ou modificada pela ciência -, novas realidades se impõem” (MACHADO, 2007, p.31).



JACK HOLMER



- Graduado em Licenciatura em Desenho pela Escola de Música e Belas Artes do Paraná (2004).
- Mestre em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná (2008). Trabalha com Poéticas Tecnológicas desde 2001.
- Pesquisa Vida Artificial e Robótica através da Semiótica, suas interfaces de interação e a gameificação da contemporaneidade, produzindo Robôs Interativos, Seres Virtuais Autônomos, GameArt, Documentários e códigos computacionais.
- Atualmente é professor da Universidade Estadual do Paraná, na EMBAP, já tendo lecionado na Faculdade Internacional de Curitiba, na Universidade Tuiuti do Paraná e na Faculdade de Artes do Paraná entre 2007 e 2012.
- Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Arte e Tecnologia, Robótica e Cibercultura e na área de Design, na qual foi coordenador de Projeto Gráfico do Museu Oscar Niemeyer.

2017 - Exposição individual - Manifesto contra a gravidade - The Center - Jackson Hole, Estados Unidos.

2016 - Exposição Coletiva - Harddiskmuseum - curadoria de Solimán López (ESAT Escola Superior de Arte e Tecnologia - Valência / ES) Sala Cláudio Carriconde - CAL / UFSM - Santa Maria, Brasil.

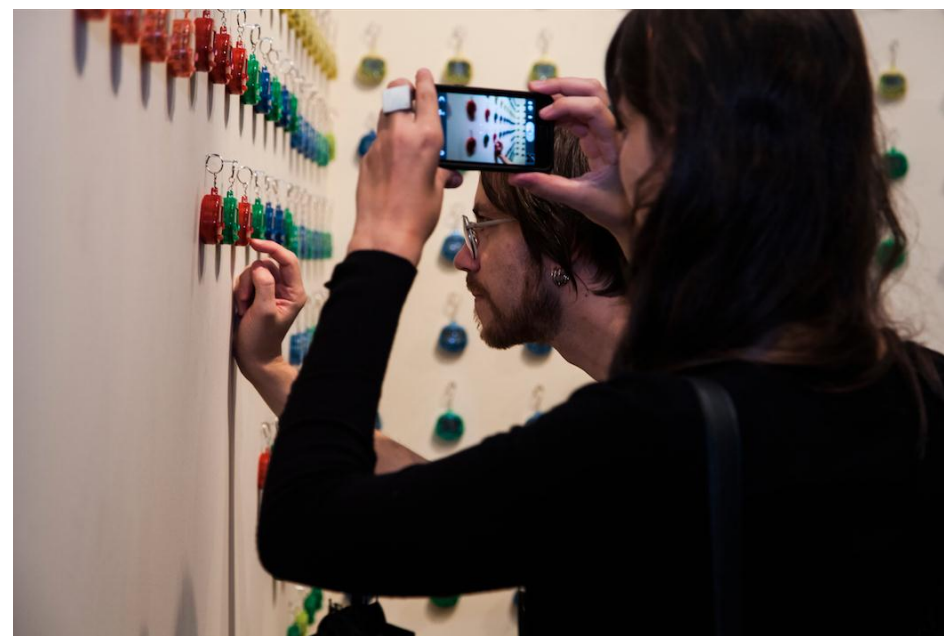
2016 - Programa Artista Visitante em Residência (janeiro) - Teton ArtLab - Jackson Hole, Estados Unidos da América.

2015 - Exposição Coletiva - FATORES 2.0 - Festival de Arte, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, Santa Maria, Brasil.

2015 - Exposição Coletiva - Limiar - SIM Galery, Curitiba, Brasil.

2014 - Prêmio Aquisição - 2º Salão de Arte Contemporânea e Novas Tecnologias, Ponta Grossa, Brasil.

2014 - Atelier Aberto - Ateliês Curto Circuito , Curitiba, Brasil.



Em busca de entender os primórdios da consciência biológica, o artista usa poesia e semiótica para apresentar pequenos robôs antropomórficos e autômatos que percebem o ambiente através dos seus sensores e responde o mundo concreto com movimentos e sons. O público interage com estes robôs fazendo parte da ativação do código incorporado.



PRÁTICA



REFERÊNCIAS

NETO, Raymundo Firmino de Oliveira. **O dispositivo da realidade aumentada e o espaço cívico**. In: ANAIS ANPAP 2013. ENCONTRO DA ANPAP, 22, 2013, Belém, PA. Anais...Belém: ANPAP/ UFPA, 2013. p.3674-3688. Disponível em: <<http://www.anpap.org.br/anais/2013/ANAIS/simposios/09/Raymundo%20Firmino%20Oliveira%20Neto.pdf>> Acesso em 07/06/2019.

MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.



Contato:

arte@edu.curitiba.pr.gov.br

3350 3153

