

HERMES RENATO HILDEBRAND

MEMORIAL

**Apresentado ao Departamento de
Multimeios, Mídia e Comunicação, do
Instituto de Artes, da Universidade Estadual
de Campinas para obtenção do título de Livre-
Docente**

2021

ÍNDICE

1. DADOS PESSOAIS	... p. 03
2. FORMAÇÃO	... p. 04
3. HISTÓRICO PROFISSIONAL	... p. 09
4. PUBLICAÇÕES	
4.1 ARTIGOS PUBLICADOS EM PERIÓDICOS, LIVROS E CAPÍTULOS DE LIVROS	... p. 12
4.2 ARTIGOS PUBLICADOS EM ANAIS DE EVENTOS (COMPLETO e RESUMOS)	... p. 20
4.3 CAPÍTULOS DE LIVROS PUBLICADOS	... p. 40
4.4 LIVROS, ORGANIZAÇÃO DE LIVROS, TESE DE DOUTORADO E DISSERTAÇÃO DE MESTRADO	... p. 53
5. PROJETOS ARTÍSTICOS	... p. 56
6. OUTRAS ATIVIDADES E PRODUÇÕES	... p. 85
7. PARTICIPAÇÃO EM SEMINÁRIOS, ENCONTROS E CONGRESSOS:	... p. 86
8. OUTROS CURSOS	... p. 89
9. PROJETOS DE PESQUISA	... p. 90
10. INICIAÇÃO CIENTÍFICA REALIZADAS	... p. 94
11. COORDENADOR DE MESA REDONDA	... p. 95
12. DISSERTAÇÕES, TESES E PÓS-DOUTORADO / BANCAS DE OUTROS ORIENTADORES	... p. 96
13. ORIENTAÇÃO ESPECIAL DE ESTUDANTE (BOLSA DE TRABALHO SAE) E INICIAÇÕES CIENTÍFICAS	... p. 103
14. AVALIAÇÕES, PRÊMIOS, ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS E PROJETOS DE PESQUISA E MINHA ATUAÇÃO	... p. 108
15. DISCIPLINAS PROPOSTAS PARA A OBTENÇÃO DO TÍTULO DE LIVRE DOCÊNCIA	... p. 120

1. DADOS PESSOAIS

Hermes Renato Hildebrand

Endereço: Rua Antônio Galvão de Oliveira Barros, 126
Barão Geraldo - Campinas – São Paulo – CEP 13085-250

Fone: (019) 9.8132.8413

email: hrenatoh@gmail.com.br e hrenatoh@unicamp.br

RG: 5.981.059-2 - Data de Expedição 15/07/71

CPF: 010.323.898-00

Naturalidade: Lages - Santa Catarina - 07/05/1954

Estado Civil: Casado, 2 filhos

Nacionalidade: Brasileira

Matrícula: 285071

Referência: MS3.2

Título Acadêmico: Doutorado

Unidade: Instituto de Artes

Departamento: Departamento De Multimeios, Mídia e Comunicação

2. FORMAÇÃO

- **De 1970 a 1974 - Curso Técnico em Edificações no ITO - Instituto Tecnológico de Osasco**

A escolha do curso em Edificações nasceu do meu interesse pela imagem e suas formas de representação dando ênfase às questões relativas à estética e as representações do espaço. Neste momento, ainda não muito consciente, minhas buscas eram em torno de tais questões. Assim, pude tomar contato com a imagem em uma determinada perspectiva, qual seja: a relacionada aos projetos voltados às questões arquitetônicas, que ampliaram a concepção de imagem e suas dimensões representativas para elaboração de projetos arquitetônicos, com ênfase em formas de elaboração de perspectiva de casa e projetos arquitetônicos. Além disso, o curso possibilitou um desenvolvimento de vários aspectos de minha formação como a criatividade e o uso do espaço representativo visual. As disciplinas de desenhos de observação, desenhos em perspectiva e projetos arquitetônicos e urbanísticos são as que disciplinas que destaco. O meu objetivo neste curso era ser técnico em edificações, concentrando-me na área de elaboração gráfica de desenho e desenho perspectivos para arquitetura, pois possibilitaram uma especialização em desenho projetivo.

- **De 1972 a 1974 - Escola Pan-americana de Desenho Clássico (tradicional):**

Paralelo a este curso desenvolvia produções plásticas, de maneira empírica e autodidata, utilizando técnicas mistas de pintura e desenhos em látex sobre telas de madeira compensada e papel. Naquele momento, essas experiências introduziam-me nas artes plásticas. Visitei ateliês de vários artistas, em particular do artista plástico austríaco Lothar Charoux, que, hoje, é conhecido como o mestre das linhas, pois desenvolveu trabalhos utilizando a psicologia da percepção visual e estruturas ópticas, sempre valorizando o contraste entre forma e fundo, baseado em modelos abstratos e concretistas. Destaco também as produções plásticas abstratas de Tomi Otake e de Manabu Mabe, que muito influenciaram meus primeiros trabalhos. Neste curso desenvolvi projetos de observação e de cópia de modelos vivos, o que me ajudou na criação de um repertório de análise visual e de elaboração de imagens a partir da perspectiva linear. Por esses trabalhos recebi alguns prêmios: I Expo Art do Clube dos Oficiais da Polícia Militar, em 1982 (Menção Honrosa); XI Salão Ararense de Artes Plásticas, em 1983 (Medalha de Prata); I Mostra de Artes Plásticas, Fundação CESP, 1983 (Menção Honrosa) e XVIII Salão Ararense de Artes Plásticas, em 1986, (Prêmio Aquisição e Menção Honrosa). A seguir irei mostrar alguns trabalhos produzidos que foram apresentados nos diversos salões e arte contemporânea que participei.

▪ **De 1974 a 1977 - Graduação de Licenciatura em Matemática Pura pela Universidade Católica de São Paulo**

O interesse pelas representações visuais e pelos modelos lógicos de representação topológica dos espaços matemáticos conduziu-me ao Curso de Matemática. Sempre estive atento ao campo da visualidade ditado pelos diagramas e modelos lógicos estabelecidos pela Geometria Linear, Geometria Projetiva e Topologia. A minha escolha inicial era somente pela Geometria Perspectiva, pois pretendia elaborar produções artísticas e arquitetônicas, concentrando minha atenção nos desenhos e modelos que observavam aspectos geométricos e perspectivos. Paralelo a graduação, executava projetos arquitetônicos de desenho perspectivo, junto com o Prof. Célio Pimenta, com orientações semanais para compreensão e elaboração da minha produção plástica. O professor orientava meus trabalhos e propunha temas que eram desenvolvidos graficamente, priorizando questões como diagramação, uso de cores, padrões de representações espaciais, uso de determinados materiais etc. Apesar do distanciamento aparente entre estas duas áreas de conhecimento: visualidade gráfica e matemática, hoje, compreendo suas relações. A primeira tinha como foco a representação visual pura e simples e o desenvolvimento de conhecimentos para elaborar trabalhos artísticos e arquitetônicos, já a segunda, era a busca da lógica destes modelos. Hoje, sei que as produções artísticas têm muito de matemática e os modelos matemáticos, pela sua clareza e lógica diante do raciocínio humano, têm muito de estético. Sem saber, buscava a beleza e a estética nas representações visuais gráficas e pictóricas e nas representações matemáticas.

▪ **De 1979 a 1982 - Aperfeiçoamento em Matemática**

A partir da Graduação, identifiquei as várias possibilidades e a riqueza da Matemática que me conduziram ao curso de Pós-Graduação em Matemática Pura na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, de 1979 a 1982. Realizei as disciplinas neste curso visando aprofundar meus conhecimentos em Análise, Geometria e Topologia Matemáticas:

- Álgebra e Álgebra linear;
- Teoria dos Números I e II;
- Tópicos de Análise;
- Geometria das Transformações;
- Análise no $\mathbb{R}^n$.

As disciplinas relacionadas foram concluídas tendo em vista o interesse pelos estudos no campo da Topologia, já que pretendia realizar a dissertação de mestrado, enfocando sempre os aspectos geométricos e os modelos matemáticos. No tocante a esse aspecto meu objetivo era tentar compreender como se davam os processos de percepção, elaboração e compreensão dos matemáticos em relação aos seus modelos abstratos. Intrigava-me como um matemático conseguia produzir uma hipótese lógica e qual era o caminho para se chegar a uma demonstração ou a elaboração de um raciocínio lógico que demonstra um teorema. Neste curso, assim como na Graduação, aprendíamos a demonstrar

teoremas, mas não aprendíamos de onde surgem as ideias e os procedimentos que os matemáticos realizam para identificar e demonstrar um princípio ou conceito matemático. A Matemática parecia nascer do nada. Ainda posso destacar questões como: de onde vinha a beleza estética de uma demonstração lógica ou de um raciocínio matemático? O que há de belo nisto? Esta beleza é a mesma encontrada nas belas artes, já que ambas utilizam representações baseadas em modelos similares? Neste momento, identifiquei que estas respostas não viriam do meu curso de Matemática ou nas áreas de conhecimento que estava estudando no Curso de Pós da Matemática da PUCSP. Percebi que meu foco era conhecer a forma como se davam a cognição do matemático e as características filosóficas e paradigmáticas que permeavam esta área de conhecimento. A Matemática desenvolvida pelos Programas de Pós-Graduação não estava interessada em descobrir a origem da cognição do raciocínio matemático, mas em apenas executá-lo e demonstrar os princípios e conceitos elaborados nesta ciência. A partir da percepção que a matemática tinha algo de “belo” e que uma demonstração lógica e consistente apresentava aspectos estéticos, fui em busca de um curso que privilegiasse esta abordagem. Isto me levou ao Curso de Multimeios.

▪ **De 1991 a 1994 - Pós-Graduação - Mestrado em Multimeios de 1991 a 1994.**

No início de 1990, fui aprovado na seleção do Mestrado em Multimeios, no Instituto de Artes na Universidade Estadual de Campinas – IA/UNICAMP -, onde dei continuidade a minha formação acadêmica. Neste curso, e em minhas pesquisas, pude encontrar muitas explicações para as questões colocadas acima. Aprofundei-me em tal temática e com um projeto de dissertação de Mestrado que visava encontrar os aspectos de similaridade entre Matemática e Representações Visuais na Arte, elaborei um texto que apresentava as relações entre os espaços de representação matemáticos e suas visualidades. Nesta busca, em que tomei como referência o Período Materialista Industrial Ocidental, identifiquei muitos pontos de similaridades que estão explicitados na dissertação defendida em 1994, com o título: "UMATEMAR - Uma Arte de Raciocinar". Na dissertação, realizada nas áreas de Semiótica Aplicada, História da Arte e Matemática privilegiaram-se as Artes Plásticas e a Matemática, produzidas desde o Renascimento até os dias de hoje. Comecei o trabalho sob a orientação do Prof. Dr. Paulo de Tadeu Laurentiz, artista plástico que realizou trabalhos artísticos utilizando as Novas Tecnologias Eletrônicas e Digitais. Devo insistir que foram anos fundamentais, não só pela abordagem diferenciada em função da minha área de formação (Bacharelado em matemática), como também pela convivência com professores, artistas e colegas de curso e suas pesquisas. Para o término da dissertação fui orientado pela Profa. Dra. Maria Lúcia Santaella Braga, que, com os conhecimentos voltados para a semiótica de Charles Sanders Peirce, contribuiu para o aprofundamento teórico deste meu trabalho de pesquisa.

Resumo da Dissertação: Compreendendo os fatos naturais e culturais do mundo, como uma "holarquia" pretendemos com esse trabalho ir em busca do eixo de similaridade entre essas duas formas de produção cultural e intelectual humana, qual sejam: a Matemática e as Artes Plásticas. Tomaremos como referência o Ciclo Materialista Industrial Ocidental e suas produções, explicitadas nas linguagens, nas estruturas e nos signos desenvolvidos por esses dois sistemas de comunicação. Para tanto, partiremos dos padrões de representação plástica na arte e dos padrões de

formulação lógica do conhecimento na matemática, os quais, definem espaços topológicos artísticos e matemáticos. O primeiro é carregado de visualidade em sua lógica de construção e deve ser observado por essa via, já o segundo, opera sobre a abstração mental espacial e é construído sobre a linearidade da linguagem escrita e assim que, obviamente, será olhado. Escolhemos o ciclo materialista industrial ocidental porque é dele que emanam nossos valores, fundamentados na matéria e na forma de produzir industrial da cultura ocidental. Porém, não podemos nos prender rigorosamente a essa segmentação histórica porque as mudanças de padrões dos ciclos não ocorrem instantaneamente nem deixam de existir na passagem de um ciclo a outro, tudo é organicamente estruturado e não pode mais ser pensado como ascensão, apogeu e decadência de padrões e valores. Percebida em três estágios, essas produções começam a ser realizada de forma artesanal, caracterizando-se como um paradigma de pensamento místico e orgânico com base na Idade Média, com características pré-capitalista. Neste período que se estende até por volta de 1800 é denominado de pré-industrial. Em seguida, consideramos o período industrial mecânico, com a implantação das indústrias e de um sistema de produtivo baseado na serialidade. Também temos a criação das máquinas e, particularmente em relação as imagens, temos a invenção da fotografia. Por fim, com o descobrimento da energia elétrica e a descoberta da bomba atômica, esse período é denominado de industrial eletroeletrônico e digital e chegamos aos dias de hoje. Cabe aqui, ressaltar que a leitura desses períodos de maneira independente é somente analítica, pois quando observamos historicamente um fato ou fenômeno, num determinado momento, notamos que ele está carregado de elementos daquele período como também de períodos anteriores a ele. Assim, a partir do princípio produtivo de cada instante, atribuiremos nomes aos períodos analisados, isto é, período pré-industrial, período industrial mecânico e período industrial eletroeletrônico e digital. No entanto, estamos cientes que estamos lidando com estágios de uma estrutura univocamente determinada e coesa, portanto, uma “holarquia”. Disponível em: <https://www.hrenatoh.net/06d.pdf>. Acessado em 28 de Julho de 2021.

- **De 1998 a 1999 - Aperfeiçoamento em Marketing de Serviço Público** - Curso de Aperfeiçoamento em Marketing e Administração de Empresas do Setor Público desenvolvido pela Fundação Getúlio Vargas.

Resumo: O curso foi voltado para os empregados da CPFL – Paulista e tinha com orientação aspectos de gestão de negócio para os dirigentes, chefes e coordenadores de área, pois a empresa estava prestes a ser privatizada. Foram abordados aspectos de marketing de conteúdo, gestão de produtos, análise de dados, planejamento estratégico e gerenciamento de equipe. O curso teve a duração de 6 meses.

- **De 1995 a 2001 - Pós-graduação - Doutorado** - Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, com Tese na área de Semiótica Aplicada: *"As Imagens Matemáticas: a semiótica dos espaços topológicos matemáticos e suas representações no contexto tecnológico"*, de 1995 a 2001. Projeto realizado com bolsa de estudo financiado pelo CNPq. De 1995 a 2001, continuei complementando minhas buscas teóricas que pudessem ir ao encontro de hipóteses e confirmações de minhas indagações, em que o objetivo se configurou como um estudo semiótico das imagens matemáticas produzidas no contexto tecnológico. Foi elaborada uma análise semiótica dos espaços topológicos

matemáticos e suas representações determinadas pelos meios de produção eletroeletrônicos. O estudo observou a linguagem matemática pelos próprios signos, nos aspectos sintáticos das formas geradas, nos aspectos semânticos que são descritos, narrados e dissertados no código matemático e nos aspectos paradigmáticos que constroem os pensamentos matemáticos. Foi elaborado um modelo que permitiu observar as imagens produzidas por esta ciência, aumentando os níveis de complexidade do raciocínio sobre as imagens geradas pela matemática, observadas no contexto tecnológico. A tese, com o título **"As Imagens Matemáticas: a semiótica dos espaços topológicos matemáticos e suas representações no contexto tecnológico"** foi realizada no curso de Comunicação e Semiótica, na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob a orientação da Profa. Dra. Maria Lúcia Santaella Braga. Neste espaço, em continuidade a orientação iniciada no mestrado, pude aprofundar minha formação acadêmica.

Resumo: O objetivo desta pesquisa é um estudo semiótico das imagens matemáticas produzidas no contexto tecnológico. Pretendemos elaborar uma análise semiótica dos espaços topológicos matemáticos e suas representações determinadas pelos meios de produção eletroeletrônicas e digital. Adotaremos como fundamento de análise o sistema filosófico de Charles Sanders Peirce.

Nosso estudo observa a linguagem matemática pelos seus signos, nos aspectos sintáticos das formas que são geradas, nos aspectos semânticos que são descritos, narrados e dissertados no código matemático, e nos aspectos paradigmáticos que constroem os vários pensamentos matemáticos. De fato, elaboramos um modelo que permitiu observar as imagens produzidas por esta ciência, aumentando os níveis de complexidade do raciocínio sobre as imagens geradas pela matemática, observadas no contexto tecnológico.

3. HISTÓRICO PROFISSIONAL

3.1 NA ÁREA DE EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO:

De 2004 até hoje - Universidade Estadual de Campina (UNICAMP) – Professor - ministrando aulas nas disciplinas de Teoria da Comunicação, Redes Convergentes, Introdução ao Pensamento Matemático, Pensamento Computacional, Artes, Tecnologia da Informação e Comunicação, Web e Internet e Projeto de Narrativas para os cursos de Graduação em Artes e Midialogia. Também ministro aulas e oriento projetos de mestrado e doutorado no Curso de Pós-Graduação em Artes Visuais, no Instituto de Artes. Coordenador Associado no Curso de Graduação em Midialogia.

- **De 2002 até hoje - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP)** – Professor - ministrando aulas nas disciplinas de Comunicação e Artes na Era da Informação e Comunicação para os cursos de Multimeios e de Propaganda e Publicidade, respectivamente. Também ministro aulas e oriento projetos de mestrado e doutorado nos Cursos de Estudos Pós-Graduados em Tecnologia da Inteligência e Design Digital e Estudos Pós-Graduados em Desenvolvimento de Jogos Digitais, no Departamento de Artes. Coordenador e Vice coordenador do Curso de Estudos Pós-Graduados em Tecnologia da Inteligência e Design Digital. Hoje, sou coordenador Curso de Estudos Pós-Graduados em Desenvolvimento de Jogo Digitais
- **De 2002 até 2004 - Escola Superior de Administração, Comunicação e Marketing (ESAM - ESPM)** – Professor – ministrei aulas nas disciplinas de Teoria da Comunicação e Comunicação Comparada para o curso de Comunicação Social com Habilitação em Propaganda e Publicidade. Fui coordenador da área de Teoria da Comunicação em todas as filiais da ESAC.
- **De 1997 até 2005 - Universidade Paulista (UNIP)** – Professor ministrei aulas nas disciplinas de Teoria da Comunicação, Produção Gráfica, Planejamento de Campanha e Informática para os cursos de Propaganda e Marketing e Propaganda e Publicidade.
- **De 2000 até 2005 - Companhia Paulista de Força e Luz (CPFL)** – Coordenador do Programa Procel nas Escolas para a CPFL de 2000 até 2005 – coordenava os cursos do Procel nas Escolas para professores das redes estadual, municipal e particular de ensino fundamental e médio. O projeto foi desenvolvido para a CPFL e financiado pelo PROCEL - Programa de Conservação de Energia Elétrica do Ministério de Minas e Energia, do Governo Federal. O curso foi ministrado para 750 professores no Estado de São Paulo. Distribuímos 600 mil Kits do Agente Mirim de Conservação de Energia Elétrica que foi desenvolvido em parceria com os Estúdios Maurício de Souza. A narrativa e o website das atividades para conservação de energia foram desenvolvidas por mim e por Ana Regina Mizrahy Cuperschmid.
- **De 1997 até 1999 - Universidade do Amazonas (UA)** – Professor - ministrando as disciplinas de Arte-Multimídia e Semiótica na UA pelo Programa de Pós-Graduação em Lato Sensu da Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação da UA.

- **Em 1997 e 1998 - Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)** – Professor – ministrando as disciplinas de Estética e Semiótica da História das Artes Plásticas para o curso Aperfeiçoamento em História das Artes no Brasil.
- **Em 1997 - SESC Pompéia** – Professor em 1997 – ministrando a disciplina de Arte Digital e Produção de Multimídia no SESC Pompéia. Para o evento Arte em Movimento realizado de 1 a 13 de julho, no SESC, em São Paulo.
- **De 1979 a 1982** - No Colégio Campos Salles em São Paulo, desenvolvia atividade como professor de matemática do 1º e 2º graus do ensino fundamental.
- **De 1979 a 1982** - Na Escola Municipal de 1º Grau "Jairo Ramos", desenvolvia atividades como Professor Efetivo da Rede Municipal, para as matérias de Matemática e Desenho Geométrico.
- **De 1977 a 1978** - No Grupo Avanço de Ensino S/C Ltda em São Paulo, desenvolvia atividade como professor de 1º e 2º graus de Curso Supletivo;

3.2 NA ÁREA DE PROPAGANDA E MARKETING:

- **De 2000 até 2007 - Marketing, Educação e Conservação de Energia** – Gerente de Projeto – desenvolvi e coordenei o projeto “*Agente Mirim de Combate ao Desperdício de Energia Elétrica da CPFL*” para alunos de 1ª à 4ª série das redes estadual e municipal de ensino do Estado de São Paulo. O projeto foi aplicado nas cidades paulistas de Americana e Piracicaba e agora está sendo desenvolvido em Santos, Sorocaba e Jundiaí. Ele foi elaborado através da empresa Factual - Vizotto & Florentino S/C Ltda em parceria com os Estúdios Maurício de Souza e está sendo financiado pelo PROCEL - Programa Nacional de Conservação de Energia Elétrica, Eletrobrás e o Ministério de Minas e Energia do Governo Federal. O material do Procel nas Escolas foi distribuído em 17 cidades do Estado de São Paulo.
- **De 2000 até 2007 - Marketing e Educação** – Gerente de Projeto – coordenei e desenvolvi a implantação do Projeto Procel nas Escolas Realizei treinamento para 750 professores das redes estadual e municipal de ensino do Estado de São Paulo). O projeto de treinamento foi aplicado nas cidades paulistas de Americana, Araçatuba, Araraquara, Bauru, Brotas, Cajobi, Campinas, Franca, Guariba, Jaboticabal, Morro Agudo, Olímpia, Piracicaba, Ribeirão Preto, São Carlos, São José do Rio Preto e Valinhos. As implantações e os cursos foram realizados para a CPFL pela empresa Factual - Vizotto & Florentino S/C Ltda e financiados pelo PROCEL - Programa Nacional de Conservação de Energia Elétrica, Eletrobrás e Ministério de Minas e Energia do Governo Federal.
- **De 1998 até 2000 - Marketing, Gestão de Energia Elétrica e Tecnologia** - Coordenador da Área de Marketing – elaborei e coordenei a implementação dos Planos de Marketing e de Comunicação da CPFL de 1998 a 2000. A implantação destes planos contou com o uso de ferramentas computacionais de auxílio ao Plano de Marketing da empresa, isto é, Database Marketing, Data Warehouse e CRM para os maiores clientes e realizei a implantação da nova versão do site da empresa.

- **De 1995 até 1997 - Marketing e Conservação de Energia** - Coordenador de Projeto – desenvolvi e coordenei os projetos na área de marketing relativos à conservação de energia elétrica na CPFL. Implantamos sistemas de banco de dados e projetos de elaboração de sistema multimídia – *“Casinha Inteligente de Conservação de Energia”* para programas específicos de combate ao desperdício de energia elétrica do PROCEL – Programa Nacional de Conservação de Energia Elétrica do Governo Federal.
- **De 1993 até 1995 - Marketing e Publicidade** - Coordenador da Área de Informática em Marketing – coordenei a área de computação gráfica e de propaganda na CPFL. Atuei no sentido de estruturar a área e implementar a informatização nas produções realizadas pela empresa. Além da informatização da área de propaganda e marketing, também implementei banco de dados para controle de informação de fornecedores, autoridades e grandes clientes da empresa;
- **De 1982 até 1993 - Mercado do Setor Elétrico** - Analista de Sistemas - desenvolvi sistemas voltados para banco de dados para acompanhamento dos grandes clientes da CPFL. Utilizei linguagens específicas para microcomputadores (Dbase e Clipper) e extração de dados de computadores de grande porte.

4. PUBLICAÇÕES

Os artigos completos podem ser acessados no website www.hrenatoh.net/XXX.pdf, onde XXX é equivalente ao número encontrado na frente do título do item. (Por exemplo: www.hrenatoh.net/01a.pdf, www.hrenatoh.net/02a.pdf, etc.) e, assim sucessivamente. Utilizamos essa nomenclatura e colocamos todos os artigos completos no website: www.hrenatoh.net que foi desenvolvido por nós para facilitar o acesso aos devidos links. Os artigos estão espalhados por toda a rede de internet em diversos link que também estão especificados no item Home Page de cada artigo.

4.1 ARTIGOS PUBLICADOS EM PERIÓDICOS

(01a) COELHO, P. M. F.; HILDEBRAND, H. R. Estratégias de criação de Deepfake: uma análise Semiótica. In: **Educação & Linguagem**, 42(1), p.5–20. São Bernardo do Campo - SP: Universidade Metodista de São Paulo, 2021.

Palavras-chaves: semiótica francesa; sentido; deepfake.

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/01a.pdf>

RESUMO: Em um cenário marcada pela expansão da internet, a população cada vez mais vai mudando seus hábitos e migrando suas ações para rede. Com o aumento de informações trocadas nas redes sociais, as DeepFake, também aumentam e tornam-se um perigoso instrumento de persuasão, provocando consequências negativas. Este estudo investiga esse fenômeno a partir dos estudos da Semiótica Francesa (GREIMAS; COURTÉS, 2008; FONTANILLE; ZILBERBERG, 2001, BARROS, 2017; 2018). Temos três objetivos, bem claros e definidos, a saber: (i) compreender como as estratégias discursivas que são produzidas nas DeepFake e (ii) realizar uma análise do percurso gerativo de sentido tripartido nos níveis profundo, narrativo e discurso. A metodologia aplicada é de caráter descritivo e teórico conforme prevê a tradição semiótica. Como resultado, compreende-se que DeepFake é um fenômeno que está em ascendência porque está intrinsecamente associado às novas práticas possíveis por meio do universo digital e que divulga conteúdos que parecem ser verdadeiros, mas não são.

(02a) HILDEBRAND, H. R. As mídias interativas e locativas, as artes e o Projeto Paraty.io narrativas de realidade mista. In: **Revista Vazantes**, 4(1). Fortaleza: UFC, 2020. p. 81–92

Palavras-chave: artes, artes e instalações, Trilhas dos Sete Degraus, narrativas digitais.

Home Page: [<http://periodicos.ufc.br/vazantes/issue/view/979>] ou <https://www.hrenatoh.net/02a.pdf>

RESUMO: As mídias locativas são sistemas digitais de localização que permitem a interação entre as redes físicas, sociais e digitais. Pretende-se observar os dispositivos móveis contemporâneos e as possibilidades de interação baseadas nos serviços de localização, dando ênfase aos projetos artísticos e narrativos desenvolvidos por meio dessas mídias. Esses dispositivos permitem a construção de cartografias, mapeamentos e narrativas por meio das redes digitais. A narrativa principal deste texto é a

“Trilha dos Sete Degraus” que relata histórias da antiga Estrada Real que liga a cidade de Cunha, em São Paulo ao Porto de Paraty, no Rio de Janeiro. Este trajeto é conhecido como Estrada Real. <https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.07>.

(03a) BOZOLAN, S. M.; HILDEBRAND, H. R. Como engajar estudantes das séries iniciais (5º ano) a desenvolver o pensamento matemático utilizando robótica e aprendizagem maker. In: **Tecnologias, Sociedade e Conhecimento**, v.7. Campinas: NIED, 2020. p.169 – 184

Palavras-chave: Educação, Pensamento Computacional, Lógica Computacional, Matemática, Educação Matemática

Home Page: [<https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/tsc/article/view/14870/9902>] ou <https://www.hrenatoh.net/03a.pdf>

RESUMO: O processo de ensino e aprendizagem dos fundamentos de programação tem se demonstrado complexo para alunos e professores. Desta forma, torna-se imprescindível desenvolver pesquisas para sua melhoria. Nos dias atuais, percebe-se que o aprendizado de programação é um grande desafio para todos os alunos, em diversas áreas do conhecimento. Sendo assim, essa pesquisa busca mostrar como o Pensamento Computacional aliado a uma ferramenta de software, pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de alunos do 5º ano do ensino fundamental, em atividades envolvendo o raciocínio matemático e o uso de ferramentas computacionais. Neste sentido, métodos que facilitam a aprendizagem no ensino fundamental podem ser utilizados de forma eficiente. O presente trabalho propõe três vivências pedagógicas que serão elencadas a seguir: No primeiro exemplo, como uso da ferramenta QUIZZ. No segundo, uso da ferramenta Scratch, criou-se um game, sendo abordado conceitos lógicos matemáticos, entre outros conceitos. No final, terceiro exemplo, blocos de montagem e robótica, criou-se um pequeno artefato robótico.

(04a) HILDEBRAND, H. R.; ARAÚJO, D. P.; SILVA-GIL, A. G. Intervenções urbanas: o processo criativo no contexto artístico contemporâneo. In: **Revista Vazantes**, v.2, 2020. p.150 - 165

Palavras-chave: artes, instalações artísticas, artes e tecnologias

Home Page: [<http://periodicos.ufc.br/vazantes/>] ou <https://www.hrenatoh.net/04a.pdf>

RESUMO: Pretende-se investigar as condições criativas que se realizam por meio das artes interativas e contemporâneas, no contexto da complexidade, interação, colaboração e com base nas tecnologias emergentes. Ao acompanhar o processo criativo de vários projetos de intervenções urbanas, busca-se levantar dados, para mapear e cartografar territórios que se vinculam às práticas artísticas, de entretenimento e de gestão pública, enfatizando as emergências de padrões estéticos, poéticos e diferentes formas de significação por meio das narrativas digitais. Serão analisadas três intervenções artísticas: “Air City: arte#ocupaSM-2012-2013”, realizada em Santa Maria – RS, “ZL Vórtice”, na Zona Leste da cidade de São Paulo – SP e “ParaTy - Trilha dos Sete Degraus”, na cidade de Paraty – RJ, todas no Brasil. As obras artísticas foram analisadas com base no “Método Cartográfico”, criado por Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995) que abordam as dimensões da subjetividade, criatividade e elaboração do conhecimento. Acredita-se que a “desprogramação de processos” por meio da incorporação do imprevisível, apresenta componentes estéticos e poéticos que podem ser destacados ao observarmos os aspectos que compõem estas intervenções.

(05a) HILDEBRAND, H. R.; OLIVEIRA, F. M. Ludicidade, ensino e aprendizagem nos jogos digitais educacionais. In: **Informática na Educação**, v.21. Porto Alegre: UFRGS, 2018. p.106 - 120

Palavras-chave: Educação, Jogos, Jogos Digitais

Home Page: [<https://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/59479>] ou <https://www.hrenatoh.net/05a.pdf>

RESUMO: O estudo objetiva refletir sobre a produção de jogos digitais que possibilitam ao usuário a participação ativa em contextos educacionais, sociais e culturais. Três são suas vertentes: primeiro a influência dos meios tecnológicos no processo de cognição dos alunos; segundo, o uso da simulação por meio da aprendizagem baseada em

jogos e, terceiro o uso dos jogos educacionais para a aprendizagem no ensino formal e não-formal baseado na “Metodologia Ativa”, segundo Seymour Papert (1928-2016) e pelo processo de ensino e aprendizagem segundo de Paulo Freire (1921–1997). Todas as vertentes incluem o desenvolvimento das compreensões sociais e culturais, a obtenção de autoestima, criatividade e confiança individual. Com base na realidade virtual na contemporaneidade, as condições proporcionadas pelo ambiente de simulação, o comportamento do público alvo que favorecem a produção de jogos digitais educacionais contribuem para o processo de ensino e aprendizagem nas escolas entre os estudantes e em diversos contextos socioculturais.

(06a) HILDEBRAND, H. R.; GOMES, S. T.; OLIVEIRA, F. M. The interpretation of images in fun games for art education. In: **IEEEExplore - Digital Library**, v.1. Espanha: IEEE, 2016. p.1-6

Palavras-chave: Educação, Jogos, Arte-Educação, Ludicidade, Arte

Home Page: [<https://ieeexplore.ieee.org/document/7521632>] ou <https://www.hrenatoh.net/06a.pdf>

RESUMO: O presente artigo trata da interpretação de imagens em jogos lúdicos para o ensino e aprendizagem de Arte, destacando aspectos relativos à ludicidade, afetividade e cognição. Sabe-se que o professor, como mediador, pode auxiliar os alunos a questionarem, pesquisarem e se expressarem por meio do processo de desenvolvimento do indivíduo em sua totalidade, com o objetivo de despertar o interesse pela pesquisa e proporcionar maior desafio e interação com os jogos. O estudo apresenta uma pesquisa realizada entre 2008 a 2011 com alunos do ensino fundamental e superior no Rio Grande do Sul, no Brasil. A pesquisa experimental e exploratória utilizou-se de um jogo de cartas com imagens de pinturas de obras de arte, onde os alunos criavam e modificavam regras de ação baseadas nas características das imagens e com base em pesquisa, ao observar, apreciar e contextualizar as imagens artísticas presentes no jogo. As regras de ação criadas para o jogo poderiam ser desenhos, sons, falas ou expressões corporais que pudessem representar as imagens das cartas. Considera-se que ao aliar a ludicidade à pesquisa por meio da observação das imagens, desenvolve-se aspectos afetivos, cognitivos e sociais, contribui-se com o ensino e a aprendizagem e com a formação das pessoas e provoca-se sinergia entre sensível e a razão.

DOI: 10.1109/CISTI.2016.7521632 - 11th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)

(07a) CAMARGO, E.A.; HILDEBRAND, H. R.; ARAÚJO, D. P.; LEOTE, R. S. Tecnologias assistivas e arte-educação: interfaces digitais e físicas. In: **Comunicações (UNIMEP)**, v.23. Piracicaba: Unimep, 2016. p.335 – 349.

Palavras-chave: tecnologia assistiva, educação especial, educação inclusiva

Home Page: [https://www.metodista.br/revistas/revistas_unimep/index.php/comunicacoes/article/view/2949] ou <https://www.hrenatoh.net/07a.pdf>

RESUMO: Com este artigo pretende-se discutir o uso das Tecnologias Assistivas para compreender e auxiliar sujeitos com alterações neurológicas que estão impossibilitados de interagir por meio da linguagem oral e que podem fazer uso de interfaces computacionais para sua comunicação. A discussão do uso dessas ferramentas para o processo de cognição, de ensino e aprendizagem é feita a partir da perspectiva histórico-cultural, que observa as tecnologias emergentes por meio de interfaces digitais contemporâneas. Para isso, foram desenvolvidas ferramentas tecnológicas, principalmente as que detectam os movimentos do olho para analisar os processos de interação das pessoas em atividades de arte-educação. Essas interfaces computacionais são de baixo custo e visam ao desenvolvimento de ferramentas que facilite no processo de comunicação de sujeitos com alterações neurológicas por meio do ensino de artes. Como resultados, avalia-se que cada sujeito precisa de uma adaptação da tecnologia para se beneficiar do uso da interface, que amplia sua possibilidade de interação e apropriação dos bens culturais, bem como dos conhecimentos específicos da disciplina em questão. Este projeto está sendo desenvolvido por diversos pesquisadores em suas instituições acadêmicas, caracterizando-se como um projeto interdisciplinar. B1 - Educação e B2 – Interdisciplinar

(08a) PAULA, B. H.; HILDEBRAND, H. R.; VALENTE, J. A. Criar para Aprender: discutindo o potencial da criação de jogos digitais como estratégia educacional. In: **Tecnologia educacional**, v.1. 2016. p.6–18.

Palavras-chave: educação, jogos digitais, criação, letramentos.

Home Page: [https://www.academia.edu/25755759/Criar_para_aprender_Discutindo_o_potencial_da_cria%C3%A7%C3%A3o_de_jogos_digitais_como_estrat%C3%A9gia_educacional] OU <https://www.hrenatoh.net/08a.pdf>

RESUMO: Os jogos digitais têm sido encarados como uma real possibilidade educacional e, nesse contexto, vêm sendo utilizados com diferentes objetivos e de diferentes maneiras. Dentro desse movimento de uso dos jogos digitais visando um processo educacional mais satisfatório, defendemos aqui uma estratégia específica: que os alunos criem seus próprios jogos como atividade pedagógica. Essa abordagem pode favorecer alguns fatores importantes em uma Educação contemporânea e emancipadora, como a possibilidade de se conectar diferentes disciplinas em uma mesma iniciativa, de fomentar a colaboração entre os educandos e de desenvolver diversas capacidades para lidar com diferentes formas expressivas - os chamados letramentos. Através da apresentação de resultados obtidos em um projeto piloto realizado em 2014, nossa intenção é divulgar essa estratégia educacional e fomentar maiores discussões e pesquisas acerca desse tema.

(09a) HILDEBRAND, H. R. Os Jogos Eletrônicos no Processo de Cognição de Surdos. In: **Journal of Research in Special Educational Needs**, Vol. 16, Fac. 2. Reino Unido: Chichester, 2016. p.799-803.

Palavras-chave: Jogos, Jogos para Surdos, Processo Cognitivo, Semiótica Peirceana, Teoria de Vigotski

Home Page: [<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/1471-3802.12218/ful>] DOI: 10.1111/1471-3802.12218] ou <https://www.hrenatoh.net/09a.pdf>

RESUMO: Hoje, com o aprimoramento tecnológico, convivemos com uma sociedade complexa, com relação às formas de tratamento dos conteúdos informacionais e comunicacionais. Com este artigo pretende-se discutir quais linguagens devem ser utilizadas para atender essa demanda, particularmente no processo de cognição, onde se quer refletir sobre os letramentos digitais e o processo de inclusão dos sujeitos surdos e de sua interação com as tecnologias. A necessidade dessa reflexão acontece quando se observa que os jovens surdos fazem leitura da LIBRAS – Língua Brasileira de Sinais e das imagens e, de modo diferenciado dos jovens ouvintes, reconhecem padrões de informação e comunicação nesses jogos. As referências metodológicas utilizadas foram: a Teoria Semiótica de Peirce para a interpretação das imagens e as reflexões sobre a natureza humana na Cultura de Vigotski. Neste processo de observação identificamos que a interação entre os sujeitos surdos e os jogos eletrônicos ainda proporcionam poucas oportunidades de aprendizagem.

(10a) HILDEBRAND, H. R.; SILVA-GIL, A. G. Considerações acerca do conceito de projeto de produtos interativos na contemporaneidade: Processo de criação e desenvolvimento do aplicativo Crewee. In: **Infodesign** - Revista Brasileira de Design da Informação/Brazilian Journal of Information Design (SBDI. ONLINE), v.12. São Paulo: SBDI, 2015. p.33–46. ISSN: 1808-5377.

Palavras-chave: Design de Interação, Processos de Criação, Desenvolvimento de aplicativo

Home Page: [<https://infodesign.emnuvens.com.br/infodesign/article/view/339/222>] ou <https://www.hrenatoh.net/10a.pdf>

RESUMO: Nesse artigo, descrevemos o processo de criação e desenvolvimento do aplicativo Crewee, uma plataforma de criação em conjunto e suporte para a tomada de decisões projetuais, voltada para estúdios de design, agências de publicidade, artistas, arquitetos e outros profissionais envolvidos com a cultura de projeto. Partimos de um panorama sobre os processos tradicionais desenvolvimento de projetos descritos na literatura da área de design, destacando sua maior ou menor aplicabilidade no contexto atual de produção, em que os processos não partem de um problema bem definido, e sim, fazem com que o problema de projeto seja constantemente redefinido no decorrer do processo, com a entrada de novas informações. Em seguida, fazemos considerações sobre o próprio conceito de projeto e do conjunto de métodos para a

criação de produtos interativos na contemporaneidade, principalmente devido ao aumento de complexidade das variáveis envolvidas no processo de projeto, sendo uma delas a criação colaborativa e a apropriação do inesperado como oportunidade de expandir as possibilidades do produto.

(11a) HILDEBRAND, H. R.; NUNES, F. O.; FRANCO, E. Entre sistemas e redes, um relato reflexivo. In: **Encontro Nacional da ANPAP** (online), v.1. Porto Alegre: ANPAP, 2015. p.1 - 15

Palavras-chave: redes artísticas, arte e teoria das redes, estética.

Home Page: [http://www.anpap.org.br/wp-content/uploads/2017/05/ebook_anpap_para-pensar_2015.pdf] ou <https://www.hrenatoh.net/11a.pdf>

RESUMO: Relato reflexivo sobre as propostas apresentadas no Simpósio “As Produções Artísticas Contemporâneas Sistêmicas nas Redes”, realizado no 24º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP), partindo de dois conceitos inerentes ao simpósio: sistemas e redes.

(12a) PETRY, L. C.; HILDEBRAND, H. R. Desenhar, modelar e design de nível como processos ontológicos na produção de jogos digitais. In: **GamePad – VII Seminário de Games e Tecnologia**, v.1. Novo Hamburgo-RGS: Universidade Feevale, 2015. p.1–15.

Palavras-chave: desenhos, jogos acadêmicos, motor de jogo.

Home Page: [<https://docplayer.com.br/46108963-Desenhar-modelar-e-design-de-nivel-como-processos-ontologicos-na-producao-de-jogos-digitais.html>] ou <https://www.hrenatoh.net/12a.pdf>

RESUMO: O artigo apresenta uma reflexão sobre os processos de produção artística nos jogos digitais, tomando como objetos o desenho de conceito, a modelagem tridimensional e o trabalho de design de nível em motor de jogo. Descreve as etapas de trabalho artístico, tomando como objeto modelar um projeto de pesquisa de um jogo digital acadêmico-poético, inspirado na obra do artista simbolista Arnold Böcklin, intitulado A Ilha dos Mortos. Apresenta uma aplicação da fenomenologia hermenêutica (HEIDEGGER-GADAMER-SENNET) sobre o processo da produção artística, enfocando o desenho de conceito e a modelagem tridimensional como processos ontológico-reflexivos, a partir dos quais é possível se depreender uma racionalidade da produção da obra de arte no contexto dos jogos digitais. Discute o didático presente na ideia do desenho de conceito como elemento ao mesmo tempo norteador e estimulador da produção digital de um jogo, jogando com a relação entre Belas Artes, Artes Aplicadas e Ciências da Computação. Situa o design de nível como o momento ôntico da realização do projeto de conceito do jogo digital, mostrando a pertinência e a proveniência das etapas anteriores para a sua efetivação dentro da ideia de identidade visual. Mostra a pertinência e cooperação entre o trabalho artístico e as ferramentas presentes nos motores de jogos, tomando como locus da aplicação nos motores de jogo UDK e Unreal 4. Conclui em favor da ideia da produção de um jogo digital de forma colaborativa e dialogada, dentro de uma equipe de pesquisa acadêmica, pautada pelo conceito de jogo acadêmico e objetivando a relação de mútua influência entre os autores (artistas- pesquisadores-cientistas da computação) e os jogadores, a partir do conceito de angústia de influência (BLOOM).

(13a) PETRY, L. C.; HILDEBRAND, H. R.; GOMES, S. T. Jogo e arte no campo da educação estética: um jogo modificado no desafio do processo de ensino e aprendizagem. In: **GamePad – VIII Seminário de Games e Tecnologia**, v.8. Novo Hamburgo/RS: Universidade Feevale, 2015. p.1–15.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos, Educação, História da Arte, Estética, Entretenimento

Home Page: ou <https://www.hrenatoh.net/13a.pdf>

RESUMO: O texto aborda a relevância de se modificar um jogo para trabalhar aspectos teórico-práticos, educativos e lúdicos no processo de ensino aprendizagem para a disciplina de artes, a fim de desenvolver a educação estética. Sabe-se que os alunos geralmente não têm interesse por assuntos teóricos e leitura de imagens, o que gera um problema para o ensino e a aprendizagem. Já atividades lúdicas como jogar despertam interesse e gosto dos alunos. Diante disso, o artigo baseia-se em uma pesquisa na qual pretende investigar; como atrair a atenção, motivação e interesse dos alunos para os aspectos teóricos da disciplina de pintura artística. E, assim, surgem as

seguintes questões: como um jogo que estimula a pesquisa teórica pode ser lúdico e educativo; como desenvolver a educação estética por meio dos jogos. Nesta pesquisa busca-se despertar a motivação e o interesse dos alunos para os aspectos teóricos do ensino de maneira lúdica. O método apresentado parte da modificação de um jogo: “Uno” que foi aplicado em três experiências práticas realizadas em sala de aula onde os alunos criaram, descobriram, modificaram regras e se divertiram ao jogar. A pesquisa enfatiza as opiniões de alguns autores como Arlete dos Santos Petry, Lev Vygotsky, Friedrich Schiller, James Paul Gee e Johan Huizinga que destacam a importância do jogo, da pesquisa e da educação estética no processo de ensino aprendizagem como construtores do conhecimento e da formação humana. Considera-se que se um jogo possui apenas aspectos lúdicos ou apenas educativos o professor como mediador pode modificá-lo para o estudo da pesquisa teórica e prática do ensino a fim de trabalhar a dimensão estética por meio do criar, modificar e descobrir as regras de ação de um jogo a fim de alcançar os objetivos educacionais.

(14a) SEGURA, C.; HILDEBRAND, H. R. A internet das coisas e os novos paradigmas do consumo. In: **Revista GEMInIS**, v.1. São Carlos/SP, UFSCar, 2014. p.5 - 20.

Palavras-Chave: Internet das Coisas, Sistemas Conectados, Marketing, Tecnologia Emergente.

Home Page: [<http://geminisufscar.com.br/jig2014/download/a-internet-das-coisas-e-os-novos-paradigmas-do-consumo/>] ou <https://www.hrenatoh.net/14a.pdf>

RESUMO: Internet, tecnologia, sensores, miniaturização, comunicação remota via novo protocolo de internet IPv6 traçam um novo cenário para o mercado consumidor. A sociedade de consumo que tinha suas necessidades levantadas e analisadas pelo marketing, através das pesquisas quantitativas e qualitativas, ultrapassam as barreiras das informações mediadas apenas pelos homens e, agora, passa por uma revolução silenciosa que está sendo conduzida por um tipo de tecnologia emergente que permite monitorar e receber informações por meio de sensores que se comunicam e transmite dados e informações por meio das máquinas. As novas tendências tecnológicas, incluindo-se a nuvem na rede (cloud computing), mobilidade computacional e Big Data, aumentarão substancialmente o poder de processamento e a nova economia que passa a existir neste cenário. As empresas passarão a compartilhar suas informações com governos, mercados e até mesmo com seus concorrentes de maneira silenciosa, graças ao acesso facilitado e permitido por essas mudanças dos parâmetros tecnológicos. No próximo movimento, e, em uma nova onda, o crescimento da internet, virá da somatória e da interação e convergência de processos, dados, pessoas, coisas, e meio ambiente. Esta é a “Internet das Coisas” (Internet of Things). Este é um novo caminho para o consumo.

(16a) HILDEBRAND, H. R.; AMARAL, L. N. A Arte no Espaço-Tempo: Arqueologia da R.U.A - Realidade Urbana Aumentada. In: **REVISTA GEMINIS**, v.1. São Carlos/SP: UFSCar, 2011. p.14 - 25,

Palavras-chave: Espaços Topológicos de Representação, Interações Artísticas Urbanas., Território

Home Page: [<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/47>] ou <https://www.hrenatoh.net/16a.pdf>

RESUMO: A presente discussão propõe analisar a arte no âmbito do “espaço-tempo” dando ênfase ao urbano e deslocando os objetos para o campo da estética. Transitar entre as interfaces, mediações, processos e fluxos parece ser um dos dilemas enfrentados pelas artes hoje. Através das dinâmicas sociais, das práticas criativas e produtivas e do uso dos meios digitais que convergem e hibridizam-se, a investigação em processo propõe identificar elementos como a ubiquidade e a pervasividade que diante do espaço urbano e virtual, reconfiguram-se na perspectiva de novas cartografias do agora que incidem na constituição dos imaginários urbanos contemporâneos em constante mutação. Aqui objetivamos investigar os modos de fazer artísticos que se apropriam do “espaço-tempo” diante de um modelo participativo e compartilhado das redes, através dos processos de transformação dos territórios e de suas implicações políticas, sociais e tecnológicas no tecido urbano, tendo como eixos a criatividade social, a ação coletiva e as práticas artísticas contemporâneas. Palavras-Chave: Espaço, Tempo, Território, Interações Artísticas Urbanas. ISSN: 2179-1465.

(17a) HILDEBRAND, H. R.; CANDELLO, H. C. de S. P. Metodologia Semiótica Aplicada a Revistas Digitais - Cadernos da Pós Unicamp, 05/2009, *Cadernos de Pós-Graduação*, Vol. 9, Fac. 1, pp.225-233, Campinas, SP, Brasil, 2009.

Palavras-chave: Revistas Eletrônicas On-Line, Teoria da Comunicação, Semiótica

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/17a.pdf>

RESUMO: As tecnologias da informação criaram novos espaços de representação e elaboração de conhecimento, refletindo significativamente na difusão, organização e valorização da informação. Em função disso, as reflexões sobre como estruturar, disseminar e apresentar as informações, tornaram-se essenciais para as diversas áreas do conhecimento humano. Entre essas tecnologias estão as revistas digitais on-line, que devem privilegiar a organização e apresentação das informações em suas interfaces para que o usuário possa chegar ao objetivo almejado. Para tanto, foi desenvolvido um método de análise de revistas digitais baseado na Teoria dos Signos de Charles Sanders Peirce. Essa metodologia busca identificar a multiplicidade de abordagens e as sutis diferenças que permitam serem extraídas destes signos. Como fundamento do presente estudo, são abordados conceitos provenientes da área de semiótica, design e ergonomia de interfaces digitais.

(18a) HILDEBRAND, H. R.; CANDELLO, H. C. S. P. Metodologia Semiótica para Análise de Revistas Digitais On-line. In: **ACTAS DE DISEÑO.** , Ano 3, p.66 - 71, 2008.

Palavras-chave: Semiótica, Design de Interação, Teoria e Método, Teoria da Comunicação, Ambientes Hiper mídias

Home Page: [http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=1&id_articulo=5638] ou <https://www.hrenatoh.net/18a.pdf>

RESUMO: Com as novas tecnologias digitais, as redes informatizadas, as produções em ambientes virtuais e a vida artificialmente concebida, novas formas de disseminação da informação tornam-se presentes. Hoje, as redes proporcionam uma intensa troca cultural e de informação que, entre outras características, tem como princípios a complexidade e a auto-organização. Assim, este artigo, trata da organização das informações de revistas digitais on-line e de um método de análise semiótica que propõem uma reflexão sobre os modelos axiomáticos que estão sustentados por estruturas lógicas lineares e não-lineares. Os usuários destas novas tecnologias estão expostos aos paradigmas de modelos digitais que utilizam novas formas de representações visuais e mentais baseado em mapas conceituais e nos espaços topológicos de representação. Palavras-chave: Organização da Informação; Mapas conceituais; Revistas eletrônicas.

(19a) HILDEBRAND, H. R.; FOGLIANO, F.; LEOTE, R. S.; SOGABE, M. T.; ZAMPRONHA, E. S. Atrator Poético: Interface entre Arte, Ciência e Tecnologia (Artciencia.com). In: **ARTCIENCIA.COM.** , Ano II, p.1 - 9, 2006.

Palavras-chave: Arte e Tecnologia, Instalação Multimídia, Arte e Ciência, Arte e Instalação

Home Page: [<http://www.artciencia.com/index.php/artciencia/issue/view/12>] ou <https://www.hrenatoh.net/19a.pdf>

RESUMO: “Atrator Poético” é uma instalação de autoria do SCI Arts-Equipe Interdisciplinar e Edson Zampronha. A obra utiliza eletromagnetismo, ferro-fluído, sensores, imagens e sons controlados por um sistema digital. O texto descreve a instalação e desenvolve reflexões a respeito de interatividade, tecnologia e ciência, ao mesmo tempo em que faz uma avaliação da obra. Ano II, N. 4, Ago/Out, 2006

(20a) HILDEBRAND, H. R.; ZAMPRONHA, E. S.; FOGLIANO, F.; SOGABE, M. T.; LEOTE, R. S. Atrator Poético: Interface entre Arte, Ciência e Tecnologia. In: **REVISTA VIS (UNB).** , Ano 4, p.95 - 106, 2005.

Palavras-chave: Arte e Ciência, Arte e Instalação, Instalação Multimídia, Novas Mídias

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/20a.pdf>

RESUMO: O "Atrator Poético" é uma instalação multimídia interativa originalmente concebida pelo SCIArts - Equipe Interdisciplinar. Posteriormente a instalação foi finalizada em parceria com o músico Edson Zampronha. O diálogo entre imagem e som com o ferro-fluído (um líquido magnético que se conforma ao campo formado por bobinas eletromagnéticas) e a interação com o público constroem a poética da obra. A interferência do público na imagem produz construções sonoras e a movimentação do ferro-fluído. A imagem dessa movimentação é captada por uma câmera e é projetada numa superfície circular. A imagem projetada se torna a interface para a modificação do ferro-fluído e dos sons. O público toca na superfície de projeção, circula em torno dela e gera imagens que parecem constelações, formas que surgem e desaparecem, ouve sons associados à imagem, e quando percebe que as imagens projetadas têm relação com o que acontece com o ferro-fluído no totem, volta para observar as formas do ferro-fluído, percebendo o processo e refazendo o percurso. Participação Especial de Edson Zampronha e Luiz Galhardo.

(21a) HILDEBRAND, H. R.; CANDELLO, H. C. S. P. Mapeamento de Informações Eletrônicas (Gráfica UNESP). In: **EDUCAÇÃO GRÁFICA** (UNESP. BAURU), Núm. 8, p.85 - 93, 2005.

Palavras-Chave: Organização da Informação, Revistas Eletrônicas, Mapeamento Conceitual, Espaços Topológicos de

Home Page: [<http://www.educacaografica.inf.br/artigos/mapeamento-de-informacoes-revistas-eletronicas/>] ou <https://www.hrenatoh.net/21a.pdf>

RESUMO: Com o advento das novas tecnologias digitais, das redes informatizadas, das produções em ambientes virtuais e da vida artificialmente concebida, novas formas de disseminação da informação tornam-se presentes. Hoje, as redes globalmente conectadas, proporcionam uma intensa troca cultural e de informação que, entre outras características, têm como princípios a complexidade e a auto-organização. Assim, este artigo, trata da organização das informações de uma revista eletrônica de arte e tecnologia através do uso dos mapas conceituais e propõe uma reflexão sobre esses modelos axiomáticos que estão sustentados por estruturas lógicas lineares e não-lineares. Os usuários destas novas tecnologias estão expostos aos paradigmas de modelos digitais que utilizam novas formas de representações visuais e mentais, baseados em mapas conceituais e nos espaços topológicos de representação. Palavras-chave: Organização da Informação; Mapas conceituais; Revista eletrônica.

(22a) HILDEBRAND, H. R. As Imagens Matemáticas. In: **InterCom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v.1, p.12 - 27, 2002.

Palavras-chave: Comunicação, Semiótica e Matemática, Semiótica e Arte

Home Page: [<http://www.intercom.org.br>] ou <https://www.hrenatoh.net/22a.pdf>

RESUMO: Este artigo apresenta um estudo semiótico das imagens matemáticas produzidas no contexto tecnológico. Pretendemos elaborar uma análise semiótica dos espaços topológicos matemáticos e suas representações determinadas pelos meios de produção eletroeletrônicos. Adotaremos como fundamento de análise o sistema filosófico de Charles Sanders Peirce. Nosso estudo observa a linguagem matemática pelos seus signos, nos aspectos sintáticos das formas que são geradas, nos aspectos semânticos que são descritos, narrados e dissertados através do código matemático, e nos aspectos paradigmáticos que constroem os vários pensamentos matemáticos. De fato, elaboramos um modelo que permite observar as imagens produzidas por esta ciência, aumentando os níveis de complexidade do raciocínio sobre as imagens geradas pela matemática, observadas no contexto tecnológico.

(23a) HILDEBRAND, H. R. Uma Arte de Raciocinar. In: **LÍBERO (FACASPER)**, v.5, p.40 - 55, 2002.

Palavras-chave: Arte e Matemática, Matemática e Semiótica, Arte e Novas Tecnologias

Home Page: [<http://www.facasper.com.br/posgraduacao/>] ou <https://www.hrenatoh.net/23a.pdf>

RESUMO: A matemática sempre esteve presente em nossas vidas. Em sua gênese e, segundo Charles Sanders Peirce, lógico, matemático e filósofo americano, esta ciência não observa os dados reais do mundo e pode excluir a possibilidade de relação com qualquer tipo de experiência pura e simples. Para ele, a matemática é desenvolvida no interior de nosso pensamento. Ela nasce apoiada nos signos criados pela razão humana e, assim, é uma ciência que extrai conclusões lógicas de qualquer tipo de conjunto

de regras pré-estabelecidas, não dando importância às relações destes signos com os fatos do mundo e com o que é real. Além de ser conhecida como a linguagem dos números e ajudar a explicar como ocorre a cognição humana e o processo de elaboração de conhecimento, a matemática, também mostra através de seus gráficos, diagramas e imagens, que nossa percepção visual é carregada de conceitos e princípios abstratos, lógicos e matemático, a ponto de não podermos identificar se a natureza é construída por modelos lógico-matemáticos, como afirmavam os pitagóricos, ou se construímos modelos lógico matemáticos para explicar o mundo em que vivemos. O objetivo deste artigo é enfatizar os aspectos visuais e diagramáticos das imagens e das expressões matemáticas, cujos enfoques estão nas relações entre os diversos elementos que as estruturam. A matemática traz em si uma perspectiva de percepção que sempre esteve presente nos modelos e nas formas de produzir conhecimento dos seres humanos. Ela é um sistema de signos, cuja gramática sempre fundamentou o discurso racionalista tecno-científico da cultura ocidental. Brian Rotman, de acordo com isto, afirma que as normas, diretrizes e leis deste discurso sempre estiveram profundamente marcadas pelos princípios e estruturas matemáticas em um nível linguístico e simbólico e, ainda, segundo Peirce, em um nível diagramático.

4.2 ARTIGOS PUBLICADOS EM ANAIS DE EVENTOS (COMPLETO e RESUMOS)

(01b) HILDEBRAND, H. R. (*at al.*) ContraMonumentos em ambientes imersivos e em redes neurais com classificação de emoções. **VI Simpósio Internacional de Innovación em Medios Interactivos; #20. Art; 8vo. Balance-Unbalance arte+ciência X tecnologia = medioambiente/responsabilidade.** Espanha: Universitat Politècnica de València, 2021.

Palavras-chave: arte e tecnologia, colaboração, interdisciplinaridade, inteligência artificial, emoções.

Home Page: <https://18art.medialab.ufg.br> ou <https://www.hrenatoh.net/01b.pdf>

RESUMO: ContraMonumentos|*CounterMonuments* busca problematizar, em propostas artísticas, monumentos urbanos tradicionais. Este projeto, em 2019 e 2020, transformou ambientes imersivos, como planetários, em memórias compartilhadas. Em 2021, houve a implementação de Inteligência Artificial na proposta, investigando emoções conectadas/desconectadas da vida em um mundo COVID 19. As emoções são analisadas e classificadas por uma IA que fornece dados para o *software Touch Designer* alterar imagens e áudios, relacionados com cada emoção. Há uma performance de duas arquiteturas de aprendizado profundo na tarefa de identificação de emoções em áudios de fala para diferentes idiomas: TCNs e YAMNet. Esta proposta é realizada pelo LabInter na Universidade Federal de Santa Maria/Brasil e pelo itdLab na Durban University of Technology/África do Sul, com colaboração dos laboratórios: LAD/UFSM, Projet'ares ÁudioVisuais/UFC, IHAC/UFBA e CSGames/PUC/SP.

(02b) HILDEBRAND, H. R.; BOZOLAN, S. M. Aprendizagem e o Pensamento Computacional: O uso de Scratch no ensino maker. In: CIET: EnPED - Congresso Internacional de Educação e Tecnologias / Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância, 2020, São Carlos. **Anais do Congresso Internacional de Educação e Tecnologias / Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância).** São Carlos: UFSCar, 2020. p. 15 – 30.

Palavras-chave: Educação à Distância, Matemática, Pensamento Computacional.

Home Page: [<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1353/1020>] ou <https://www.hrenatoh.net/02b.pdf>

RESUMO: O processo de ensino e aprendizagem dos fundamentos de programação tem se demonstrado difícil e complexo para alunos e professores. Desta forma, torna-se imprescindível desenvolver pesquisas para sua melhoria. Cada vez mais, percebe-se que o aprendizado de programação é um grande desafio para todos os alunos, em diversas áreas do conhecimento. Sendo assim, essa pesquisa busca mostrar como o “pensamento computacional”, aliado a uma ferramenta de software, pode auxiliar no processo

de ensino e aprendizagem de alunos do 5º ano do ensino fundamental, que tiveram atividades envolvendo o raciocínio matemático e o uso de ferramentas computacionais. Neste sentido, métodos que facilitam a aprendizagem no ensino fundamental podem ser utilizados de forma eficiente. O presente trabalho propõe três cenários que são exemplos de processos de aprendizagem: desenvolvimento dos conceitos matemáticos de práticas computacionais e desenvolvimento de aprendizado computacional. E os resultados obtidos neste estudo de caso comprovam a eficácia do método aplicado.

(03b) HILDEBRAND, H. R.; CASELAS, R. G. Breve análise da prótese de membro superior, uma abordagem estética e projetual. In: SIIMI/2019 – VI Simpósio Internacional de Innovacion en Medios Interactivos, 2019, Buenos Aires. **SIIMI/2019 – VI Simpósio Internacional de Innovacion en Medios Interactivos**. Goiânia: UFG, 2019. p. 451-468.

Palavras-chave: design, impressão 3D, próteses de membro superior.

Home Page: [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/777/o/44_Breve_ana%CC%81lise_da_pro%CC%81tese_de_membro_superior__uma_abordagem_este%CC%81tica_e_projetual.pdf] ou <https://www.hrenatoh.net/03b.pdf>

RESUMO: Por meio da inserção das tecnologias de impressão 3D na indústria, torna-se possível o desenvolvimento de novos objetos de uso, permitindo a criação de produtos altamente adaptáveis aos usuários. Aqui busca-se, por meio de um breve levantamento, apresentar algumas variações estéticas e de construção presentes nas próteses de membro superior, pontuando alguns exemplos, de forma a se observar aspectos sobre o seu desenvolvimento com base nos padrões imaginários dos jogos eletrônicos. Com o auxílio das tecnologias de manufatura aditiva que se encontram cada vez mais presente na indústria contemporânea, os produtos de tecnologia assistiva tomam forma e permitem abordar questões projetuais de vários pontos de vista diferentes dos habituais nas produções protéticas. Observa-se então, como tendência, a robotização destes membros, tendo por exemplo as próteses de membro superior mioelétricas se popularizando com a redução dos custos de produção a partir dos princípios do movimento *open source*.

(04b) HILDEBRAND, H. R.; GOMES, S. T. A Aprendizagem Ativa e a Leitura de Imagens Artísticas por meio de um Jogo (ANPAP 2018). In: 26o. Encontro da ANPAP - Memórias e Inventações, 2018, Campinas. **Anais do Encontro da ANPAP - Memórias e Inventações**. Campinas: 26ANPAP, 2018. p. 1– 15.

Palavras-chave: Jogos, Jogos Digitais, Arte-Educação, Educação e Comunicação, Cognição

Home Page: [http://anpap.org.br/anais/2017/PDF/EAV/26encontro____GOMES_Silvia_Trentin__HILDEBRAND_Hermes_Renato.pdf] ou <https://www.hrenatoh.net/04b.pdf>

RESUMO: O presente artigo trata do processo de aprendizagem de crianças e adolescentes fundamentado na metodologia ativa, com base na investigação participativa e autônoma que prioriza a ludicidade quando é contextualizada por jogos e imagens de obras artísticas. Ele tem como ponto central o processo de apreciação, reflexão, compreensão, sensibilidade e cognição de imagens de obras de arte por meio dos jogos. A argumentação básica são os estímulos que os alunos são submetidos ao utilizarem e contextualizarem imagens artísticas que facilitam o processo de aprendizagem. O texto relata uma experiência com alunos quando eles utilizaram um jogo de cartas adaptado pelo professor. As atividades realizadas permitiram pesquisa e apreciação de imagens e criação de regras de ação: desenhos, sons, gestos e falas referentes às imagens artísticas, para se poder jogar.

(05b) HILDEBRAND, H. R.; OLIVEIRA, A. M.; ARAUJO, D. P. Intervenções Artísticas Interativas e Colaborativas em Rede (ANPAP 2017) In: 26º Encontro Nacional da ANPAP. Campinas SP, 2017 - Memórias e Inventações, 2017, Campinas. **Anais do 26º Encontro ANPAP 2017 - Memórias**

e InventAÇÕES. Campinas: ANPAP - Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas, 2017. p. 1–15.

Palavras-chave: Teoria das Redes e Artes, Artes e Mídias, Artes e Tecnologias

Home page: [http://anpap.org.br/anais/2017/PDF/PA/26encontro____ARAUJO_Daniel_Paz_de__GUERCHE_Tatiana_Palma__HIDELBRAND_Hermes_Renato__OLIVEIRA_Andr%C3%A9_Machado.pdf] ou <https://www.hrenatoh.net/05b.pdf>

RESUMO: O presente artigo 1 direciona-se à produção de propostas de intervenções artísticas interativas e colaborativas em arte e tecnologia a fim de ativar o potencial narrativo das comunidades locais invisibilizadas. Nesse sentido, aborda-se as propostas artísticas aircity:arte#ocupaSM/2012, aircity:arte#ocupaSM/2013 e Rede_em_Rede 2015/2017, desenvolvidas em comunidades ferroviárias. Com base no conceito de território em Gilles Deleuze e Felix Guattari e de rede em Bruno Latour, problematiza-se o que constitui uma comunidade a partir de seus elementos humanos e não-humanos. Tais propostas foram realizadas, inicialmente, na Villa Belga, patrimônio cultural de Santa Maria, e, posteriormente, nas cidades de Santiago e São Gabriel, municípios do Rio Grande do Sul, no Brasil.

(06b) HILDEBRAND, H. R. OLIVEIRA, A. M.; GUERCHE, T. P.; PALAZUELOS, F. R. Preservation of Material and Immaterial Heritage through Interactive and Collaborative Artistic Interventions (ISEA 2017) In: ISEA 2017, 2017, Manizales. **XVI Festival Internacional de la Imagen - ISEA 2017.** Manizales - Colombia: ISEA 2017, 2017. p.1 - 15

Palavras-chave: Artes, Complexidade, Redes Artísticas, Território, Narrativas Digitais.

Home Page: [<http://festivaldelaimagen.com/programacion/>] ou <https://www.hrenatoh.net/06b.pdf>

ABSTRACT: The present article elaborates on the preservation of material and immaterial heritage through the production of community-based artistic propositions in Media Art in order to activate the discursive and enunciative potential of blighted urban neighbourhoods rendered invisible. We consider the media art project Rede_em_Rede 2015/2016 (Network_in_Network 2015/2016) based on the concepts of the territory in Gilles Deleuze and Felix Guattari and the actor network theory developed by Bruno Latour. This project builds upon and continues the work of previous community media art interventions, Aircity:arte#ocupSM 2012 and Aircity:arte#ocupSM 2013. The three projects were developed in the Vila Belga cultural and historical heritage neighbourhood of Santa Maria/RS, Brazil.

(07b) HILDEBRAND, H. R.; GOMES, S. T.; CAMPOS, A. M. A. Aprendizagem ativa e os jogos de matemática e artes (ICLOC). In: ICLOC - Instituto Cultural Lourenço Castanho, 2016, São Paulo. **IX Congresso ICLOC - Práticas na Sala de Aula.** São Paulo: ICLOC - Instituto Cultural Lourenço Castanho, 2016. v.1. p. 367–368.

Palavras-chave: Educação, Educação e Comunicação, Pensamento Complexo, Ensino e

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/07b.pdf>

RESUMO: Hoje, com a autonomia dada pelas tecnologias digitais para se adquirir conhecimento, é evidente o desinteresse dos alunos quando utilizam os métodos tradicionais de ensino e aprendizagem, onde o professor é o provedor das informações. De fato, este modelo cognitivo não se sustenta mais. Com base na metodologia da “Aprendizagem Ativa” observamos profundas modificações no ambiente educacional. Esta metodologia de ensino e aprendizagem baseada na investigação, onde as pessoas podem adquirir conhecimento de forma autônoma ou auxiliadas por mediadores, vem transformando o ambiente escolar. Assim, o objetivo desta pesquisa é criar ferramentas por meio dos jogos digitais e físicos possibilitando uma “Aprendizagem Ativa”. Pretendemos reconhecer quais as contribuições que eles trazem para a construção de habilidades e competências necessárias no desenvolvimento da sensibilidade artística e do raciocínio lógico e compreender como eles auxiliam na interação e motivação do ambiente educacional.

(08b) HILDEBRAND, H. R. Os jogos eletrônicos no processo de cognição de surdos. In: **ISEC2015 Lisbon BOOK OF PROCEEDINGS**, v.16, n.1. Lisboa-Portugal: Jorsen, 2016. p.800-802.

Palavras-chave: Jogos para Surdos, Jogos Digitais, Letramento Digital, Educação Especial

Home Page: [<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/1471-3802.12218/full>] ou <https://www.hrenatoh.net/08b.pdf>

RESUMO: Hoje, com o aprimoramento tecnológico, convivemos com uma sociedade complexa, com relação às formas de tratamento dos conteúdos informacionais e comunicacionais. Com este artigo pretende-se discutir quais linguagens devem ser utilizadas para atender essa demanda, particularmente no processo de cognição, onde se quer refletir sobre os letramentos digitais e o processo de inclusão dos sujeitos surdos e de sua interação com as tecnologias. A necessidade dessa reflexão acontece quando se observa que os jovens surdos fazem leitura da LIBRAS – Língua Brasileira de Sinais e das imagens e, de modo diferenciado dos jovens ouvintes, reconhecem padrões de informação e comunicação nesses jogos. As referências metodológicas utilizadas foram: a Teoria Semiótica de Peirce para a interpretação das imagens e as reflexões sobre a natureza humana na Cultura de Vigotski. Neste processo de observação identificamos que a interação entre os sujeitos surdos e os jogos eletrônicos ainda proporcionam poucas oportunidades de aprendizagem. **Palavras-chave:** Perspectiva Histórico-Cultural, Letramento Digital para Surdos, Práticas Pedagógicas.

(09b) HILDEBRAND, H. R.; HIROKI, S. Ubiquidade, mídias interativas e espaço urbano (SIIMI 2016): Como a utilização de inovações tecnológicas promovem uma Smart City. In: IV Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas, 2016, Goiânia. **Anais do IV Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas**. Goiânia: Media Lab / UFG, 2016. p.653-666

Palavras-chave: Cidade Inteligente, Pensamento Complexo, Ubiquidade

Home Page: [http://https://siimi.medialab.ufg.br/up/777/o/58_ubiquidade_midias_interativas.pdf] ou <https://www.hrenatoh.net/09b.pdf>

RESUMO: (texto publicado em agosto de 2016) ISBN - 978-85-495-0 O número de pessoas que vivem nas cidades, a cada dia que passa, aumenta significativamente e, diante deste fato, crescem também os desafios e problemas que os governos enfrentam ao organizar os espaços urbanos e as pessoas que vivem nestes lugares. Assim, neste artigo pretende-se abordar a temática de ocupação destes espaços e os aspectos que envolvem a população que, diante das tecnologias emergentes e de maneira ubíqua, convivem com as cidades que se transformam em *smart city*. Para se criar uma cidade inteligente é necessário que essas inovações tecnológicas e as suas relações com a população melhorem a convivência entre todos. Por outro lado, o conceito de estar presente em vários lugares ao mesmo tempo por meio dessas tecnologias e suas interfaces nos tornam seres ubíquos. A possibilidade de se estabelecer conexões por meio dos sistemas em redes e através da popularização do uso dos dispositivos móveis: celulares, aparelhos de GPS e, mais recentemente, *wearables*, estabelece a integração desses ambientes e de seus sistemas potencializando a ubiquidade dessas relações. Com o intuito de ilustrar como estas relações podem acontecer na formação de uma *smart city*, contemplando o conceito de ubiquidade e a complexidade sistêmica que vivemos hoje, pretende-se analisar situações relativas aos projetos de cidades inteligentes que estão em desenvolvimento: “Projeto Monitorando o Rio Perequê-Açu” na cidade de Paraty-RJ, o projeto “Copenhagen Wheel” na cidade de Copenhagen, o projeto ZL Vórtice na Zona Leste, em São Paulo e o projeto WZ Hotel de Guto Requena, também em São Paulo. Neste artigo serão analisados casos que relacionam os conceitos de ubiquidade, cidades inteligentes e as mídias digitais móveis e interativas. Nossas referências bibliográficas são extraídas de autores que pensam os espaços urbanos, a população e as mídias interativas associado ao pensamento complexo de Edgar

(10b) LOPES, C. B. M.; HILDEBRAND, H. R. Arte e ativismo e ação direta na luta popular. In: II Encontro Internacional Participação, Democracia e Políticas Públicas, Simpósio 08 – Mobilizações, protestos e ciberativismo, 2015, Campinas: **Anais do II Encontro Internacional Participação, Democracia e Políticas Públicas (on-line)**: UNICAMP, 2015. p.1–15.

Palavras-chave: Arte, Ativismo, Participação

Home Page: [http://www.pdpp2015.sinteseeventos.com.br/simposio/view?ID_SIMPOSIO=8] ou <https://www.hrenatoh.net/10b.pdf>

RESUMO: Este artigo busca analisar as relações entre arte e ativismo a partir de 2003, na cidade de São Paulo, através de táticas de ação direta e desobediência civil. Trata-se de um relato a partir de experiências pessoais, onde atuei como voluntária do coletivo São Paulo do Centro de Mídia Independente, acompanhando e participando de ações que foram organizadas por pessoas em protesto contra decisões políticas centralizadas. Os resultados dessas experiências não foram imediatos – além de um grupo que acompanhou, registrou e publicou os fatos, possibilitando que a informação ficasse acessível, oficialmente, nada de concreto aconteceu. Mas no contexto em que se passaram, podem ser consideradas importantes como um processo de conscientização da força das ruas num espaço de protesto e de reapropriação do coletivo em manifestações populares, mais presentes a partir de junho de 2013, no Brasil, data que marca historicamente a luta pelo direito ao transporte público e acesso à cidade.

(11b) HILDEBRAND, H. R.; SILVA-GIL, A. G. Considerações acerca do conceito de projeto de produtos interativos na contemporaneidade:

Processo de criação e desenvolvimento do aplicativo Crewee. In: **Infodesign** - Revista Brasileira de Design da Informação/Brazilian Journal of Information Design (SBDI. ONLINE), v.12. São Paulo: SBDI, 2015. p.33–46. ISSN: 1808-5377.

Palavras-chave: Design de Interação, Processos de Criação, Desenvolvimento de aplicativo

Home Page: [<https://infodesign.emnuvens.com.br/infodesign/article/view/339/222>] ou <https://www.hrenatoh.net/11b.pdf>

RESUMO: Nesse artigo, descrevemos o processo de criação e desenvolvimento do aplicativo Crewee, uma plataforma de criação em conjunto e suporte para a tomada de decisões projetuais, voltada para estúdios de design, agências de publicidade, artistas, arquitetos e outros profissionais envolvidos com a cultura de projeto. Partimos de um panorama sobre os processos tradicionais desenvolvimento de projetos descritos na literatura da área de design, destacando sua maior ou menor aplicabilidade no contexto atual de produção, em que os processos não partem de um problema bem definido, e sim, fazem com que o problema de projeto seja constantemente redefinido no decorrer do processo, com a entrada de novas informações. Em seguida, fazemos considerações sobre o próprio conceito de projeto e do conjunto de métodos para a criação de produtos interativos na contemporaneidade, principalmente devido ao aumento de complexidade das variáveis envolvidas no processo de projeto, sendo uma delas a criação colaborativa e a apropriação do inesperado como oportunidade de expandir as possibilidades do produto.

(12b) HILDEBRAND, H. R.; ARAUJO, D. P. ZL Vórtice: O processo criativo no contexto artístico contemporâneo. In: 24o. Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas - ANPAP, 2015, Santa Maria. **24o. Encontro da ANPAP - Compartilhamentos das Artes: Redes e Conexões.**

Santa Maria-RGS: 24.ANPAP, 2015. p.2529-2544

Palavras-chave: Redes Artísticas, Artes e Teoria das Redes, ZL Vórtice, Processos de Criação, Método Cartográfico.

Home Page: [http://anpap.org.br/anais/2015/simposios/s3/hermes_renato_hildebrand_daniel_paz.pdf] ou <https://www.hrenatoh.net/12b.pdf>

RESUMO: Pretende-se investigar as condições de criação nas artes interativas e contemporâneas, no contexto da complexidade, interação, colaboração, com base nas tecnologias emergentes. Ao acompanhar o processo criativo do projeto ZL Vórtice a intenção é levantar dados, mapear territórios e cartografar aspectos que se vinculam às práticas artísticas e de gestão pública, enfatizando as emergências de padrões estéticos e poéticos e de diferentes formas de significação. O projeto ZL Vórtice vem sendo desenvolvido na Zona Leste, em São Paulo. A investigação será realizada com base no “Método Cartográfico”, criado por Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995) que aborda

as dimensões da subjetividade e a elaboração do conhecimento. Acredita-se que a “desprogramação de processos” por meio da incorporação do imprevisível, apresenta componentes estéticos e poéticos que podem ser explicitados.

(13b) PAULA, B. H.; HILDEBRAND, H. R.; VALENTE, J. A. Jogos digitais e o letramento lúdico (SBGames): a consolidação dos videogames como meio com diferentes possibilidades expressivas (SBGames). In: SBGames 2014 - Porto Alegre. **Anais do XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames**. Porto Alegre: SBGames, 2014. p.420-428.

Palavras-chave: letramentos, educação, criação de jogos digitais.

Home Page: [https://www.sbgames.org/sbgames2014/papers/culture/full/Cult_Full_Jogos%20digitais%20e%20o%20letramento%20ludico.pdf] ou <https://www.hrenatoh.net/13b.pdf>

RESUMO: Recentemente, tem sido discutido no campo da Educação o conceito de diferentes letramentos, entendidos como uma competência cultural para compreender - "ler" - e produzir - "escrever" - textos midiáticos. Neste debate, discute-se inclusive a ideia de letramento lúdico (gaming literacy), que engloba as habilidades necessárias para a interação, manipulação e interpretação dos jogos digitais. Contudo, dada a complexidade envolvida no processo de criação de um jogo digital - como a dependência de conhecimentos restritos a especialistas em programação - tornava-se inviável uma abordagem que buscasse incentivar a criação de jogos digitais sem antes desenvolver habilidades em áreas específicas, limitando o desenvolvimento desta competência cultural apenas através da experiência como consumidor. No entanto, o surgimento e disseminação de novas ferramentas - como Mission Maker, Game Maker, Kodu, Stencyl - que permitem àqueles interessados produzirem seus próprios jogos sem um profundo conhecimento técnico em áreas envolvidas nesta produção - como programação, áudio, etc - tem modificado este cenário, permitindo o desenvolvimento do letramento lúdico de maneira plena. Neste trabalho, procuraremos, através da análise de obras de áreas como Game Studies e Educação, explorar algumas das consequências que a disseminação do letramento lúdico e das novas ferramentas de produção de jogos pode trazer à Educação e aos jogos digitais como meio cultural. Esperamos demonstrar como este novo paradigma pode não somente favorecer uma Educação crítica, como também permitir que mais pessoas, com diferentes perfis e motivações, sejam capazes de interpretar e se expressar através de jogos digitais, favorecendo assim uma maior diversidade neste contexto e contribuindo para a consolidação dos videogames como um meio com diferentes possibilidades expressivas.

(14b) HILDEBRAND, H. R.; ARAUJO, D. P.; SILVA-GIL, A. G. Paraty: Memórias Expandidas. In: 23o. Encontro Nacional da ANPAP - Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas, 2014, Belo Horizonte. **Anais do 23o. Encontro Nacional da ANPAP**. Belo Horizonte: 23º. ANPAP, 2014. v.1. p. 2194–2209.

Palavras-chave: Arte e Tecnologia, Narrativas Digitais, Tecnologias Emergentes

Home Page: [<http://anpap.org.br/anais/2014/simpósios/simp%C3%B3sio04/Hermes%20Renato%20Hildebrand;%20Adeline%20Gabriela%20Silva%20Gil;%20Daniel%20Paz%20de%20Ara%C3%BAjo.pdf>] OU <https://www.hrenatoh.net/14b.pdf>

RESUMO: A intensa produção de conteúdo digital, como expansão dinâmica de memória, é uma das características mais evidentes da contemporaneidade. A interatividade e a mediação que produzem, estão baseadas nas tecnologias emergentes de fácil acesso, possibilitando a produção de narrativas com diferentes níveis de relacionamentos e padrões de qualidade. As dimensões que envolvem o processo criativo, produção, divulgação e assimilação destas memórias, nos levam a refletir sobre a maneira como estes conteúdos podem ser elaborados. Também levando em consideração as atuais relações espaço-temporais dos ambientes físicos e digitais, dos quais as produções artísticas têm se apropriado, observamos a existência de um amplo campo de possibilidades de experimentações em narrativas artísticas, sociais, culturais e políticas. O objetivo deste trabalho é problematizar sobre estas possibilidades e experimentações no âmbito da concepção de memórias expandidas individuais, coletivas, materiais e imateriais, através de narrativas digitais. A potencialidade dos dispositivos móveis para a criação, conexão e exposição de tais memórias expressa às tessituras que

conferem legibilidade e visibilidade às relações sociais, culturais e políticas entre indivíduos e lugares e entre conteúdos que possibilitam formas de afetos. Além das narrativas produzidas objetivamente para a criação e preservação destas memórias, em suportes móveis interativos, são utilizados mecanismos para identificação e captação de dados que estão sendo publicados construindo uma cartografia através de diversas ferramentas nas redes relacionando territórios e lugares e temas relevantes para esta proposta. Deste modo, sem levar em conta as plataformas a serem utilizadas para o registro destas memórias, pretendemos também identificar e conectar dados com registros de localização de forma dinâmica e complementar. Para tal, aparatos tecnológicos estão sendo desenvolvidos e alguns apropriados das redes em sistemas colaborativos.

(15b) HILDEBRAND, H. R. PAULA, B. H. Potencial Expressivo nos Jogos Indie e Gamearte: Análise dos jogos Flower e Journey (AIM). In: III Encontro Anual AIM - AIM – Associação de Investigadores da Imagem em Movimento, 2014, Lisboa - Portugal. **Atas do III Encontro Anual da AIM**. Lisboa-Portugal: AIM – Associação de Investigadores da Imagem em Movimento, 2014. p.298 – 309.

Palavras-chave: Jogos Digitais, Jogos Indie, Jogos de Computador

Home Page: [<http://aim.org.pt/atas/Atas-IIIEncontroAnualAIM.pdf>] ou <https://www.hrenatoh.net/15b.pdf>

RESUMO: Nos últimos anos, os jogos digitais tem se apresentado como um meio com grande potencial comunicacional e expressivo contrariando a visão tradicional que os consideram como uma mídia que deve ser usada apenas para o entretenimento. Nos jogos independentes — indie e jogos de arte — gamearte observamos maiores possibilidades de experimentação e inovação, o que favorece uma mudança de paradigma tradicional. Dentro dos universos indie e gamearte estão inseridos os jogos Flower e Journey que, através de interessantes experimentações, atingiram um grande sucesso comercial e de crítica, abrindo uma nova fronteira para a área de games e do modo como se deve encarar os jogos digitais. O objetivo deste trabalho é refletir sobre estas experiências criativas evidenciando como elas trouxeram inovações ao campo de desenvolvimento dos jogos eletrônicos e como elas estão se destacando de outras iniciativas realizadas nesta área. Palavras-chave: Expressão em jogos, Jogos digitais, Jogos independentes.

(16b) HILDEBRAND, H. R. GOMES, R. M. L. Caleidoscópio eletrônico: Cores e Formas em Abraham Palatnik (Congresso Virtual). In **Congresso Virtual: La Forma**. Argentina, São Miguel Tucumán, Universidade Nacional de Tucumán, 2013.

Palavras-chave: processos de criação, artes brasileiras, artes visuais.

Home Page: [<http://arqa.com/agenda/congresos/2o-congreso-virtual-la-forma-aportes-disciplinares.html>] ou <https://www.hrenatoh.net/16b.pdf>

RESUMO: O artigo visa analisar a obra do artista brasileiro Abraham Palatnik que foi um dos precursores da arte tecnológica desenvolvida no Brasil. Pretendemos identificar o processo criativo de Palatnik. Utilizaremos as ferramentas teóricas e metodológicas da Crítica Genética e da Semiótica de Charles Sanders Peirce, buscando a gênese de sua criação a partir dos “documentos de processo” que são registros, imagens, esboços, rascunhos, textos, etc. efetuados no decorrer do processo produtivo. Ele foi um dos pioneiros da vertente Arte/Ciência/Tecnologia no Brasil.

(17b) HILDEBRAND, H. R.; GOMES, R. M. L. Interiores e Exteriores: Abraham Palatnik, o coreógrafo das formas e das cores (CSO 2013). In: IV Congresso Internacional CSO'2013, 2013, Lisboa, Portugal. **IV Congresso Internacional CSO 2013**. Lisboa, Portugal: Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, 2013. p.732-739.

Palavras-chave: Processos de Criação, Arte, Ciência e Tecnologia, Instalações Artísticas

Home Page: [http://www.cso.fba.ul.pt/ACTAS_CS02013.pdf] ou <https://www.hrenatoh.net/17b.pdf>

RESUMO: O artigo visa analisar a obra do artista brasileiro Abraham Palatnik que foi um dos precursores da arte tecnológica desenvolvida no Brasil. Pretendemos realizar uma síntese dos movimentos artísticos dos anos 1940, 1950 e 1960, dando ênfase a Arte Brasileira, especialmente aos artistas Abraham Palatnik e Waldemar Cordeiros que foram pioneiros da vertente Arte/Ciência/Tecnologia no Brasil. No entanto, observaremos com mais detalhe a obra de Abraham Palatnik através dos pressupostos teóricos e metodológicos da Crítica Genética e da Semiótica de Charles Sanders Peirce, buscando a gênese de sua criação a partir dos “documentos de processo” que são registros, imagens, esboços, rascunhos, textos, etc. efetuados no decorrer do processo produtivo. Observar estes documentos nos permite acompanhar a produção artística do insight, passando pela interação com a materialidade da obra, até o produto “final” que, neste caso, deve ser observado em processo, portanto, como um sistema em eterno desenvolvimento e, por isso, inacabado. Para efetuar esta análise e observar os procedimentos de elaboração de uma obra artística, de um “sistema como obra de arte”, levaremos em conta, a investigação a partir de produções já realizadas, buscando todos os vestígios deixados pelo artista, no decorrer de seu processo produtivo. Pretendemos também fazer uma análise do caminho inverso elaborado por ele de modo a tentar compreender sobre os diversos percursos e as várias decisões tomadas em direção à construção de uma obra artística. Assim, podemos entender a passagem de uma posição íntima e solitária, em que o artista mantém diálogo com ele próprio e com sua obra, até a situação de leitor/espectador e avaliador de sua produção. O interesse em trabalhar com as obras de Abraham Palatnik deu-se pelo impacto que ela nos causou, num primeiro instante que tivemos contato com ela. Quanto mais observávamos o seu trabalho, mais ficávamos admirados com sua criatividade na construção dos maquinários e de suas obras.

(18b) HILDEBRAND, H. R.; ARAUJO, D. P. Memórias coletivas híbridas e multiculturais (Imagem e Cultura). In: IX Seminário Internacional Imagens da Cultura / Cultura das Imagens, 2013, São Paulo. **Anais do IX Seminário Internacional Imagens da Cultura das Imagens**. São Paulo: USP, 2013. v.1. p.1 – 15.

Palavras-chave: Arte, Ciência e Tecnologia, Arte e Instalação, Cibercultura, Arte e Teoria das Redes

Home Page: [<http://www.redeicci.net/#!/programao/cemh>] ou <https://www.hrenatoh.net/18b.pdf>

RESUMO: No contexto cultural é notável a potencialidade dos dispositivos móveis digitais para criação, conexão e amplificação de memórias que relacionam lugares físicos com conteúdos digitais. Registros de pontos multiculturais passam a ser compartilhados e complementados coletivamente através das mídias digitais, criando novas formas de percepção, exploração e experimentação. Assim, a cultura tem seus limites espaço-temporais reduzidos e passa a ter diversas de suas características cristalizadas em ambientes virtuais ao serem transpostas de suas naturezas físicas, mantendo uma forte conexão entre as realidades on e off-line, ou seja, passam a ser híbridas. Neste sentido, foram aplicados diferentes aparatos tecnológicos de baixo custo para realizar a conexões entre pontos físicos da cultura regional com camadas informacionais digitais, cartografando uma memória coletiva, híbrida e multicultural. Para tal, diferentes experimentos foram realizados nos estados de São Paulo, Minas Gerais e Rio Grande do Sul, tendo seus processos e resultados apresentados na atual pesquisa, referenciando o conteúdo transmidiático produzido. Palavras-chave: cibridismo; memória coletiva; multiculturalidade; multimeios; patrimônio cultural.

(19b) OLIVEIRA, A. M.; FOGLIA, E.; HILDEBRAND, H. R.; REBOLLEDO, F. Narratives of Locative Technologies as Memory Assemblages (19th ISEA). In: 19th International Symposium on Electronic Art, 2013, Sydney - Austrália. **19TH International Symposium on Electronic Art**. Sydney: ISEA International Symposium on Electronic Art, 2013. p.1–150.

Palavras-chave: Arte, Ciência e Tecnologia, Instalações Artísticas, Interações Artísticas Urbanas, Redes Artísticas.

Home Page: [<http://www.isea2013.org/events/locative-media-and-mapping/>] ou <https://www.hrenatoh.net/19b.pdf>

RESUMO: Andréia Oliveira, Felix Rebollo, Hermes Renato Hildebrand e Efrain Foglia Narratives of Locative Technologies as Memory Assemblages – This article considers

the virtual (re)construction of the Vila Belga neighborhood in Santa Maria, Brazil in terms of memory and the role of place as integrative of experience, and the creation of narratives resulting from locative technologies as memory assemblages. In the early 1900s, Vila Belga became a vibrant settlement of Belgian immigrants which clustered around the railway station and embraced the local rail industry as the basis for the experiential machinic assemblages underlying this socio-economic associative milieu. With the demise of rail and its replacement by truck transport, the neighborhood lost its sense of meaning and collective memory. In May 2012, various buildings of the now defunct Vila Belga railroad station were occupied by artists, academics and multi-disciplinary researchers taking part in the arte#ocupaSM event for 5 days of intense artistic coexistence to understand this memorial disintegration. Our paper poses the question “What constitutes the memory of community as a collective process of (re)collection?” and seeks answers in the locative technologies used by the participants to (re)activate and (re)purpose the space and duration of experience towards a novel (re)alignment of actualisation as event. We will focus on aircity:arte#ocupaSM — an artwork using locative technologies to render visible the invisible space of territorialisation as mappings of expanses of intensification: through the integration of data from sensing and geolocation devices, the artwork produces mappings of relation which constitute the ‘groundwork’ of memory and serve to peg the continuity of experience as part of an ecology of being. Our paper will examine these mappings as landing sites which, on the one hand, create memories as planes of consistency yielding actualisation, and on the other, as territorialisations of the narrative (re)activation of collective memory in the integration of experience within the unfolding of actuality.

(20b) HILDEBRAND, H. R.; SILVA-GIL, A. G. O Sistema como Obra de Arte: Complexidade e Ecossistemas (22. ANPAP). In: 22º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 2013, Belém, Pará. **22º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas: Ecossistemas Estéticos**. Belém, Pará: ANPAP/ PPGARTES/ ICA/ UFPA, 2013. p.1- 15.

Palavras-chave: Mídias Locativas, Complexidade, Redes Artísticas, Tecnologias Emergentes, Interatividade

Home Page: [<http://www.anpap.org.br/anais/2013/ANAIS/simposios/02/Hermes%20Renato%20Hildebrand.pdf>] ou <https://www.hrenatoh.net/20b.pdf>

RESUMO: O presente artigo tem como objeto de estudo as produções artísticas contemporâneas que fazem uso de tecnologias digitais de comunicação, a partir de uma poética que apresenta os sistemas e processos e cuja essência é o “Sistema como Obra de Arte”. Analisaremos a instalação artística “MetaCampo” do Coletivo Artístico SCIArts – Equipe Interdisciplinar. Os conceitos abordados apresentam os fundamentos para a composição de um método capaz de apreender a complexidade dos fenômenos. Esse método de investigação e de produção deve ser ele mesmo, reprogramável, a fim de adaptar-se e evoluir com o objeto. Com o objetivo de enriquecer essa composição, o tema é visto sob uma perspectiva semiótica.

(21b) HILDEBRAND, H. R. PAULA, B. H. Potencial Expressivo nos Jogos Indie e Gamearte: Análise dos jogos Flower e Journey (III AIM). In: III Encontro Anual da AIM - Associação de Investigadores da Imagem em Movimento - Faculdade de Letras, ambos da Universidade de Coimbra., 2013, Coimbra, Portugal. **Anais do III Encontro Anual da AIM - Associação de Investigadores da Imagem em Movimento**. Coimbra, Portugal: Universidade de Coimbra, 2013. p.1-15.

Palavras-chave: Jogos Digitais, Jogos Indie, GameArt

Home Page: [<https://aim.org.pt/atas/indice/Atas-IIIEncontroAnualAIM-31.pdf>] ou <https://www.hrenatoh.net/21b.pdf>

RESUMO: Os jogos digitais tem se apresentado como um meio com grande potencial expressivo e comunicacional, contrariando a visão tradicional que considera os games como uma mídia que deve ser usada apenas para o entretenimento. Nos jogos independentes – indies – é possível encontrar maiores possibilidades de experimentação, o que favorece uma mudança no paradigma tradicional. Dentro deste universo indies estão inseridos os jogos Flower e Journey que, através de interessantes inovações, atingiram um grande sucesso comercial e de crítica, abrindo uma nova fronteira para o modo de se encarar os jogos digitais. O objetivo deste trabalho é refletir sobre as

experiências proporcionadas por estes jogos, evidenciando como essas criações e inovações foram possíveis e como estes games se destacaram e outras produções da área. Palavras-chave: Jogos digitais, Expressão em jogos, Jogos independentes.

(22b) HILDEBRAND, H. R.; OLIVEIRA, A. M.; FOGLIA, E. AIRCITY - arte#ocupaSM - Territórios da Memória Urbana (6th ARTECH). In: ARTECH 2012 - Proceeding of 6th International Conference on Digital Arts, 2012, Faro/Portugal. **Proceeding of 6th International Conference on Digital Arts.** Faro/Portugal: Grupo Português de Computação Gráfica - Artech, 2012. p.25–34.

Palavras-chave: Arte, Ciência e Tecnologia, Mídias Locativas, Teoria das Redes e Artes7

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/22b.pdf>

RESUMO: AirCity:arte#ocupaSM é uma instalação artística interativa que explora as possibilidades de elaboração de narrativas coletivas cujo foco é a preservação do patrimônio imaterial e a ativação dos espaços invisíveis através de dispositivos móveis e contextos narrativos artísticos, estéticos, históricos, culturais, sociais e políticos da Vila Belga, na cidade de Santa Maria, no Rio Grande do Sul – Brasil. A proposta da ocupação artística visa atualizar a memória e ativar questões que envolvem a cidadania produzindo dados: imagens, sons, vídeos e entrevistas para serem navegadas nos espaços físicos e no ciberespaço. Termos Indexados — arte, cidade, instalação interativa, dispositivos móveis, território e memória.

(23b) HILDEBRAND, H. R. FOGLIA, E. As mídias interativas e locativas, as artes e as cidades: projeto Air City (21. ANPAP). In: 21o.ANPAP - 2012, 2012, Rio de Janeiro - Brasil. **Anais do 21o. Encontro Nacional da ANPAP (Cd-Rom).** Rio de Janeiro: ANPAP, 2012. p.66 - 80

Palavras-chave: Arte, Ciência e Tecnologia

Home Page: [http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio1/hermes_renato_e_efrain_foglia.pdf] ou <https://www.hrenatoh.net/23b.pdf>

RESUMO: O presente artigo tece relações entre os dispositivos móveis e locativos e suas possibilidades de interações artísticas baseadas nos serviços de localização, dando ênfase ao projeto artístico - Air City desenvolvido por Efraín Foglia e Jordi Sala. Estes dispositivos permitem a construção de cartografias e mapeamentos dos territórios sociais, culturais e artísticos através das redes envolvendo práticas que permitem a construção de nossas subjetividades, do senso de privacidade e coletividade e a noção de espaço e tempo que se diluem como entidades separadas e passam a constituir o “espaço-tempo” como uma entidade única. A “Estética da Comunicação” formulada por Mario Costa apresenta à noção de “Sublime Tecnológico” que tem origem no informe e inexprimível, um sentimento ambíguo de algo incomensurável. Palavras-chave: Mídias Locativas, Interatividade, Estética Contemporânea, Redes Artísticas e Tecnologias Digitais.

(24b) HILDEBRAND, H. R.; FOGLIA, E. As mídias locativas, as artes e as cidades: projeto Media City (mCommunication). In: Mobile Communication 2012- Experiències i recerques sobre comunicació mòbil, 2012, Vic - Espanha. **Mobile Communication 2012: Experiències i recerques sobre comunicació mòbil.** Vic-Espanha: Universitat de Vic, 2012. p.44–55.

Palavras-chave: Estética, Artes e Teoria das Redes, Redes Sociais

Home Page: <http://www.gridlab.es/mCommunication2012.pdf>] ou [<http://www.hrenatoh.net/livros/livromtodosfinal.pdf>] ou <https://www.hrenatoh.net/24b.pdf>

RESUMO: O presente artigo tece relações entre os dispositivos móveis e locativos e suas possibilidades de interações artísticas baseadas nos serviços de localização, dando ênfase ao Air City Project desenvolvido através de pesquisas de Efraín Foglia e Jordi Sala. Estes dispositivos permitem a construção de cartografias e mapeamentos dos territórios sociais, culturais e artísticos através das redes digitais. Estes sistemas interativos devolvem práticas que permitem a construção de nossas subjetividades, senso

de privacidade e de coletividade. As noções de espaço e tempo diluem-se como entidades separadas e passam a constituir o “espaço-tempo” como uma entidade única. Palavras chaves: Mídias Locativas, Artes, Estética Contemporânea, Redes Artísticas e Tecnologias Digitais.

(25b) ARAUJO, D. P.; HILDEBRAND, H. R. Mídias Locativas em Narrativas Artísticas e Culturais (6th ARTECH). In: ARTECH 2012 - Proceeding of 6th International Conference on Digital Arts, 2012, Faro - Portugal. **6o. Artech 2012 - Crossing Digital Boundaries**. Faro - Portugal: Grupo Português de Computação Gráfica - Artech 2012, 2012. v.1. p.153 - 160

Palavras-chave: Arte, Ciência e Tecnologia, Redes Artísticas, Redes Sociais

Home Page: [<https://pt.slideshare.net/danielpazaraujo/mdias-locativas-em-narrativas-artsticas-e-culturais>] ou <https://www.hrenatoh.net/25b.pdf>

RESUMO: Considerando as novas relações espaço-temporais sobre as quais as formas de expressão artística e cultural têm se apropriado, o objetivo desse trabalho é analisar e gerar produções de narrativas transmidiática no âmbito da concepção criativa e de como é possível produzir, distribuir e consumir informações pela mobilidade através das mídias locativas de maneira simples, prática e de baixo custo possibilitando interações híbridas no território híbrido e virtual.

(26b) HILDEBRAND, H. R.; EGUIA-GOMEZ, J. L.; CONTRERAS-ESPINOSA, R. S.; SOLANO-ALBAJES, L. *Using digital games for basic education: teacher's vision* (SBGames 2012). In: SBGames Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital- 2012, 2012, Brasília - Brazil. **SBGames 2011 - Computing Track**. Brasília: SBGAMES, 2012. p.159 – 163.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos

Home Page: [http://www.research.net/bitstream/handle/2072/204020/artconlli_a2012_eguia_jose_luis_usando.pdf?sequence=1] ou <https://www.hrenatoh.net/26b.pdf>

RESUMO: A digital game was created as a resource for cognitive learning and afterwards it was used in primary schools in order to survey its active users. The methods used to recollect data were observation, in-depth interviews and focus groups. The main target of this study is to collect points of view of different primary school teachers.

(27b) HILDEBRAND, H. R.; OLIVEIRA, A. M. Afecções dos Signos na Arte: Diálogos entre Charles Sanders Peirce e Giles Deleuze (20o. ANPAP). In: 20o. Encontro Nacional da ANPAP - Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 2011, Rio de Janeiro. **Anais do 20o. Encontro Nacional da ANPAP - Associação Nacional de Pesquisado**. Rio de Janeiro: ANPAP, 2011.

Palavras-chave: Semiótica Peirceana, Comunicação e Semiótica, Comunicação

Home Page: [<http://www.anpap.org.br/paginas/anais.html>] ou <https://www.hrenatoh.net/27b.pdf>

RESUMO: O presente artigo tece relações entre os graus de interatividade nas experimentações artísticas e o processos de semiose (ação do signo). As similaridades entre os conceitos oriundos dessas teorias sustentam-se nos diálogos entre os conceitos de primeiridade, secundidade e terciridade em Charles Sanders Peirce e os conceitos de ritornelo e signos em Gilles Deleuze. Palavras-chave: interatividade, graus de interatividade, semiose, redes e arte.

(28b) HILDEBRAND, H. R. As Imagens e as Quase-Imagens (APEC Barcelona). In: XVI Seminário Académico APEC: Horizontes de Brasil – Escenarios, Intercambios y Diversidad, 2011, Barcelona. **Anais do XVI Seminário Académico APEC**. Barcelona: AGMS EDITORA: Auto Editor y Asodesigner, 2011. v.1. p.1599 – 1614.

Palavras-chave: Semiótica, Comunicação, Imagens Matemáticas

Home Page: [<http://www.apecbcn.org/>] ou <https://www.hrenatoh.net/28b.pdf>

RESUMO: Hoje, a noção de identidade estabelecida pelo modelo cartesiano e pela geometria com um ponto de fuga, dá lugar a um imaginário com várias possibilidades perceptivas e com uma grande diversidade de pontos de observação que podem ser estruturados pela teoria das redes e pelas imagens que servem como mediadoras em todos os ambientes. Os signos digitais e as tecnologias da informação e comunicação estabelecem novas perspectivas de relacionamentos e novas formas de conexões sociais, ambientais, políticas, psicológicas, entre outras, que nos obrigam a repensar o nosso olhar para o mundo. Deixamos de privilegiar os modelos centrados e passamos a privilegiar os acentrados e rizomáticos que primam pelos processos, redes e estruturas multilíneas e multifacetadas com base nas “quase-imagens” que são aquelas produzidas pelos meios digitais e que permitem alterar nossas visualidades e mentalidades. O objetivo desse artigo é analisar as “quase-imagens” e como elas são produzidas. Palavras-Chave: Imagem, Tecnologia, Matemática, Geometria, Redes e Sistemas.

(29.b) HILDEBRAND, H. R.; SILVA, I. R.; NOGUEIRA, A.S.; KUMADA, K. M. Desenvolvimento de materiais didáticos para surdos: as relações entre imagem e escrita (CONLAB). **XI Congresso Luso-Afro Brasileiro de Ciências Sociais (CONLAB)**. São Paulo. Bahia: UFBA, 2011.

Palavras-chave: surdos, material didático, imagens, escrita.

Home Page: [<https://docplayer.com.br/4991497-Desenvolvimento-de-material-didatico-para-surdos-as-relacoes-entre-imagem-e-escrita.html>] ou <https://www.hrenatoh.net/29b.pdf>

Resumo: As poucas reflexões encontradas neste trabalho procuraram enfatizar a) a importância da educação dos surdos ser efetivada em Língua de Sinais; b) a necessidade de utilização de materiais e métodos específicos para o atendimento às necessidades educacionais do surdo; c) a importância do uso de estratégias visuais (Reilly, 2003) na produção de conhecimento pelo grupo de alunos surdos considerando não só as demandas atuais dos novos letramentos como a necessidade de nos afastarmos de uma visão grafocêntrica que privilegia a escrita em detrimento de outras linguagens, e, por fim; d) a relevância de desenvolvermos estudos que destaquem a visualidade no processo de cognição humana, em particular para o ensino e aprendizagem dos surdos. Acreditamos que estas discussões oferecem contribuições para a área da cognição humana, para a percepção da importância da imagem no processo de ensino e aprendizagem, na formação de professores quanto para a área de educação bilíngue para surdos.

(30b) HILDEBRAND, H. R. Processo de Produção de Conhecimento nas Artes: Modus Operandi (#10.ART). In: #10.ART Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, 2011, Brasília. **#10.ART Encontro Internacional de Arte e Tecnologia**. Brasília: Editora da UnB - Programa de Pós-Graduação, 2011. p.50–58.

Palavras-chave: Arte, Ciência e Tecnologia, Processos de Criação, Arte e Teoria das Redes, Arte e Novas Mídias, Comunicação.

Home Page: [<http://www.medialab.ufg.br/art/>] ou <https://www.hrenatoh.net/30b.pdf>

RESUMO: Processo de Produção de Conhecimento nas Artes: Modus Operandi O processo criativo faz parte de uma rede complexa de elaboração de conhecimento, portanto, em permanente evolução. Aliado a isso, observamos que as produções contemporâneas, em particular as artísticas, tornam-se sistemas em contínuo desenvolvimento. Assim, abordaremos o conceito de “sistema como obra de arte” que, por sua vez, indica a necessidade do envolvimento de várias áreas de conhecimento, de diferentes formas de elaboração de linguagem e, muitas vezes, de várias pessoas para serem realizadas. Desse modo, nosso objetivo é elaborar uma reflexão teórica, com base na teoria semiótica, sobre o processo de criação, produção e distribuição de obras artísticas dos coletivos. Pretendemos observar o processo de criação desses grupos, a fim de compreender a complexidade e diversidade dessa forma de realização coletiva. De fato, pretendemos observar as produções dos coletivos

artísticos analisando suas obras, características e implicações dos diferentes modos de produção artística sob o ponto de vista processual e em grupo. O enfoque semiótico mostra-se necessário na medida em que permite observar etapas do fazer artístico e midiático dos artistas da contemporaneidade, os “documentos de processo” e as relações entre as produções e as formas de distribuição desses coletivos.

(31b) OLIVEIRA, A. M.; HILDEBRAND, H. R. Das Geometrias aos Sistemas como Obra de Arte (5th ARTECH). In: 5th Artech 2010 - 5th Internacional Conference on Digital Arts, 2010, Guimarães. **Proceedings of the 2010 Conference - 5th Artech 2010 - 5th Internacional Conference on Digital Arts**. Guimarães: Universidade do Minho - Filiada a Leonardo Network, 2010. p.150-162

Palavras-chave: Arte, Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC), Matemática e Comunicação, Teoria das Redes, Interfaces e Mediações

Home Page: [<http://www.artech-international.com/artech2010/index.php>] ou <https://www.hrenatoh.net/31b.pdf>

RESUMO: A noção de identidade estabelecida pelo modelo renascentista e cartesiano dá lugar a um imaginário com várias possibilidades perceptivas e com uma grande diversidade de pontos de observação com base na teoria das redes. Hoje, os signos digitais estabelecem novas perspectivas de relacionamentos e conexões sociais, ambientais, políticas, psicológicas, entre outras, que nos obrigam a repensar nossos paradigmas de percepção. Deixamos de privilegiar os modelos centrados e passamos a tratar dos modelos acentrados que primam pelos processos, redes e estruturas multilíneares e multifacetadas. Obra, artista e interatores compõem um processo relacional e um sistema como obra de arte.

(32b) HILDEBRAND, H. R. OLIVEIRA, A. M. Uma concepção sistêmica da obra de arte na contemporaneidade (19o.ANPAP). In: 19º. Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas - ENTRE TERRITÓRIOS, 2010, Cachoeira. **19º. Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas**. Salvador/Brasil: ANPAP, 2010. p.1028 – 1039.

Palavras-chave: Arte, Ciência e Tecnologia, Sistema com Obra, Comunicação

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/32b.pdf>

RESUMO: O presente artigo apresenta uma visão sistêmica da obra de arte na contemporaneidade, com foco na arte digital. Tal abordagem tem como fundamentação teórica as ideias de processos de individuação de Gilbert Simondon, de processos de comunicação de Vilém Flusser e a Teoria da Complexidade. Estas teorias convergem na busca de um modelo que trata a obra de arte como um processo contínuo onde as visões entre natural e artificial, obra e espectador (inter(ator)) e arte, ciência e tecnologia se apresentam híbridas. Uma abordagem sistêmica que extrapola a noção de objeto artístico isolado e individuado e onde o conceito de sistema como obra de arte é influenciado pela ciência, através de novas formulações teóricas que observam os fenômenos sob o ponto de vista sistêmico, através dos suportes e interfaces tecnológicas, expondo novas possibilidades físicas, conceituais e poéticas. Palavras-chave: arte, tecnologia, sistema, individuação, comunicação.

(33b) HILDEBRAND, H. R. A Matemática e as Artes através das Mídias (GRAPHICA). In: GRAPHICA 2009 - VIII International Conference on Graphics Engineering of Art, 2009, Bauru - São Paulo. **Linguagens e Estratégias da Expressão Gráfica: Comunicação e Conhecimento**. Bauru: FAAC/UNESP, 2009.

Palavras-chave: Arte e Ciência, Matemática, Matemática e Imagem, Educação Matemática, Educação

Home Page: [<http://www2.faac.unesp.br/graphica2009/pt/>] ou <https://www.hrenatoh.net/33b.pdf>

RESUMO: A Matemática é a ciência de observação dos padrões da natureza e da cultura. A evolução dessa linguagem acontece associada às formas e significados dos meios que as geram, e que, por sua vez, estão relacionadas aos modos de produção econômico-político-social de uma dada sociedade. Aqui, nossa intenção, é apresentar a

disciplina Elementos Fundamentais de Matemática, do Curso de Graduação em Comunicação - Midialogia, da UNICAMP que propõem realizar uma reflexão sobre os eixos de similaridade entre as representações matemáticas e artísticas observadas através da evolução tecnológica e midiática de cada momento histórico. A disciplina pretende observar essas áreas de conhecimento pelos paradigmas que configuram seis grandes eras da civilização humana: a da comunicação oral, da escrita, dos meios impressos, dos meios de comunicação de massa, das mídias e a era digital. Porém, são as mudanças trazidas pela Revolução Industrial que efetivamente influenciam as produções contemporâneas e definem o Ciclo Materialista Industrial Ocidental no qual vivemos. Ele é formado pelos períodos pré-industrial, industrial mecânico e industrial eletroeletrônico e digital. Hoje, os signos digitais estabelecem novas perspectivas de relacionamentos e conexões sociais, ambientais, econômicas, políticas, psicológicas, nas artes e na matemática e nos obrigam a discutir valores estéticos, princípios éticos e padrões lógicos. ISSN 2175-2036

(34b) HILDEBRAND, H. R. OLIVEIRA, A. M. Do ponto de fuga às conexões das redes. **18º Encontro Nacional da ANPAP: Transversalidades nas Artes Visuais**. Salvador: ANPAP, 2009. p.50 – 55.

Palavras-chave: arte, matemática, matemática e imagem, mídias digitais, teoria das redes

Home Page: [<http://www.anpap.org.br/anais.html>] ou <https://www.hrenatoh.net/34b.pdf>

RESUMO: A perspectiva renascentista e a noção de identidade estabelecida pelo modelo cartesiano podem ser pensadas, atualmente, através de um imaginário com muitas possibilidades perceptivas e com uma grande diversidade de pontos de observação, estruturada pela teoria das redes e pelas produções em arte e mídias digitais. Esses signos estabelecem novas perspectivas de relacionamentos e conexões sociais, ambientais, econômicas, políticas, psicológicas, etc., e nos obrigam a rediscutir valores estéticos, princípios éticos e padrões lógicos. Deixamos de privilegiar os modelos que buscam os elementos centrais e passamos a observar os modelos que privilegiam os processos, as conexões e as multiplicidades.

(35b) HILDEBRAND, H. R. OLIVEIRA, A. M. Jogo de corpos: reflexões entre meios digitais. In: 8ºART – 8º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: arte, tecnologia e territórios ou a metamorfose das identidades, 2009, Brasília. **(#8ART) 8º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia**. Brasília: Universidade de Brasília, 2009. p.45 – 55.

Palavras-chave: videoinstalação, interatividade, geometria projetiva, corpo.

Home Page: ou <https://www.hrenatoh.net/35b.pdf>

RESUMO: Esse projeto de poética digital visa problematizar a intersecção da arte e da tecnologia e a partir da (des) construção dos corpos no meio digital em uma poética dos espaços de representação de Escher, baseado na geometria projetiva. Tal poética consiste na proposta de uma videoinstalação interativa “Jogo de Corpos” que investiga o que pode um corpo em movimento, dentro de um ambiente digital escheriano, estabelecendo relações entre os gestos do gravador - na técnica de xilogravura - e os movimentos/gestos do espectador interagindo com a obra digital. A interação ocorre quando obra-espectador-tecnologia se apresentam abertos às indeterminações e transformações dos movimentos. Palavras-chave: videoinstalação, interatividade, geometria projetiva, corpo.

(36b) FREIRE, F. M. P.; HILDEBRAND, H. R.; MAIA, R. S. Letramento Digital em Foco: Design de Interação na Construção de um Web-Documentário (Intercom). In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, 2009, Rio de Janeiro. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2009.

Palavras-chave: Design de Interação, Sistemas de Hipermídia, Web Documentário, Letramento Digital, Usabilidade.

Home Page: [<http://200.136.53.130:13580/cdrom/2009/intercom/sudeste/cd/resumos/R14-0107-1.pdf>] ou <https://www.hrenatoh.net/36b.pdf>

RESUMO: Este trabalho visa a elaboração de um web-documentário que relata o processo de letramento digital de uma professora do ensino fundamental de uma escola pública do município de Campinas (SP), tomando-o como um caso específico para a análise dos conceitos de design de interação. Com este estudo, pretende-se desenvolver alternativas de linguagem visual e interatividade que possibilitem uma interface gráfica que torne possível a comunicação entre o usuário e o respectivo conteúdo de maneira organizada, estruturada e acessível, levando em consideração demandas socioculturais e de inclusão digital.

(37b) HILDEBRAND, H. R.; OLIVEIRA, A. M. Diálogos entre Arte e Matemática de Escher aos Signos Digitais. In: 17o. Encontro da ANPAP - Assoc. Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas, 2008. **17o. Encontro da ANPAP**. Florianópolis: ANPAP, 2008. p.45 - 65

Palavras-chave: Arte, Ciência e Tecnologia, Matemática e Comunicação, Modelos Matemáticos, Modelo de Análise Semiótico, Sistemas Complexos

Home Page: [<http://www.anpap.org.br>] ou <https://www.hrenatoh.net/37b.pdf>

RESUMO: No presente artigo traçamos um percurso que parte do artista plástico Murijs Escher (1898-1972) às imagens digitais oriundas das TICs; imagens estas problematizadas nos campos da Arte e da Matemática. Escher propõe jogos de ilusões sobre a realidade existente, abre portas para conceitos que, efetivamente, irão cristalizar-se na contemporaneidade, como: multiplicidade, segmentaridade, paradoxo, coexistência das diferenças, sendo, de certa forma, um precursor das representações em rede ao introduzir novos espaços imagéticos, e porque não dizer, topológicos de representação. Arte e tecnologia, como equipamentos coletivos de subjetivação, colocam-nos alguns desafios na cultura digital. Palavras chave: arte, matemática, criação.

(38b) HILDEBRAND, H. R. OLIVEIRA, A. M. O acontecimento em Escher e as Imagens Digitais: Conexões entre Arte e Matemática. In: ARTECH 2008: Nas Fronteiras do Imaginário, 2008, Porto, Portugal. **4th International Conference on Digital Arts - (Artech)**. Porto: Universidade Católica Portuguesa, 2008. p.20–30.

Palavras-chave: Matemática, Modelos Matemáticos, Mídias Digitais, Imagem Digital, Imagens Matemáticas, Sistemas Complexos

Home Page: [<http://artes.ucp.pt/artech2008/>] ou <https://www.hrenatoh.net/38b.pdf>

RESUMO: No presente trabalho investiga-se, nos campos da Arte e da Matemática, as obras do artista plástico Murijs Escher (1898-1972) e as imagens digitais oriundas das TICs - Tecnologias da Informação e Comunicação. A compreensão de Escher e das Imagens Digitais se faz a partir de um pensamento deleuziano que transita pelo plano dos acontecimentos e pelo nomadismo que propicia mobilidade no pensamento humano. Os jogos de ilusões das formas de Escher são, de certa forma, precursores das representações em rede com seus espaços imagéticos e topológicos de representação na cultura digital. Termos Indexados — arte, comunicação multimídia, imagens, matemática, tecnologia.

(39b) HILDEBRAND, H. R.; ARAÚJO, Y. R. G.; GUADAGNINI, S. R. *Station name to be chosen with the local population Multi-user Platform (ISEA)*. In: *The 14th International Symposium on Electronic Art*. Cingapura: ISEA2008, 2008, Cingapura. **Proceedings of ISEA2008 The 14th International Symposium on Electronic Art. Cingapura: ISEA2008**. Cingapura: ISEA, 2008. p.199–201.

Palavras-chave: Arte e Novas Tecnologias, Games: criações artísticas, Sistemas de Hipermedia

Home Page: [<https://isea-archives.siggraph.org/presentation/station-name-to-be-chosen-with-the-local-population-multi-user-platform/>] ou <https://www.hrenatoh.net/39b.pdf>

ABSTRACT: *This paper describes a mixed reality participative game that uses the physical space with an embedded system and the virtual space of the Internet with a multi-user platform and a database. The game has a permanent character as a multi-user platform and a temporary one as an event. Its aims are to locate nineteen RFID identifi*

able tags encapsulated as letters that form the phrase Mar Memorial Dinâmico (Dynamic Memorial Sea) dispersed in a mangrove, to supply a database, and to map the mangrove area that will be chosen together with the local population and research institutes, where the embedded system will be implanted. The game aims at promoting environmental education, raising ecological awareness and showing the need to preserve the ecosystem. The participants are represented in the multi-user platform by avatars of the local fauna.

(40b) HILDEBRAND, H. R.; OLIVEIRA, T. D. A imagem eletrônica e as tecnologias para uma leitura interativa. In: XVI Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 2007, Florianópolis. **(16o. ANPAP) Dinâmicas Epistemológicas em Artes Visuais**. Florianópolis: ANPAP, 2007. p.50- 60.

Palavras-chave: Arte, Ciência e Tecnologia, Arte e Novas Mídias, Games: criações artísticas, Games e Animação, Imagem Digital.

Home Page: [<http://www.anpap.org.br>] ou <https://www.hrenatoh.net/40b.pdf>

RESUMO: O artigo aborda questões que envolvem as imagens nos diversos aspectos que a compõem, dando ênfase às imagens digitais, as imagens mentais e, especialmente, as formas de leitura visual interativa através dos meios eletrônicos. As imagens por se comportarem como síntese de ideias, trazem em seu interior um vasto repertório de informação que se entrelaçam em diferentes modos de representação e numa ampla gama de possibilidades interpretativas. As novas tecnologias modificam ainda mais a capacidade de geração de significados. Todos estes conceitos e princípios foram experienciados na elaboração de um jogo eletrônico – Leo no Renascimento – que trata de uma brincadeira interativa que convida a criança a passear pelo imaginário do ambiente renascentista. O jogo segue o modelo dos jogos de aventura feitos para computador. A partir de um roteiro flexível, o participante pode seguir diferentes caminhos para solucionar enigmas e conquistar objetivos. Palavras-chave: imagem, interatividade, jogos eletrônicos e tecnologia.

(41b) HILDEBRAND, H. R.; CANDELLO, H. C. S. P. Metodologia da Análise Semiótica aplicada a Publicações Digitais (4Anpedesign-Rio). In: 4o. Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 2007, Rio de Janeiro. **Anais do Congresso Internacional de Pesquisa em Design**. Rio de Janeiro: Associação Nacional de Pesquisa em Design, 2007.

Palavras-chave: Revistas Eletrônicas On-Line, Teorias e Métodos, Semiótica Peirceana, Teoria da Comunicação

Home Page: [<http://www.anpedesign.org.br/>] ou <https://www.hrenatoh.net/41b.pdf>

RESUMO: As tecnologias digitais estão criando novos espaços de difusão, organização e valorização da informação. Entre essas tecnologias estão as publicações on-line, que devem privilegiar as características próprias deste meio, a fim de organizar e apresentar as informações nestas interfaces para que o usuário possa alcançar seu objetivo. Desta forma, desenvolveu-se um método de análise de publicações digitais que busca identificar a multiplicidade de abordagens e as sutis diferenças que permitam ao designer projetar utilizando todo potencial disponível nessas mídias. Como fundamentação, são utilizados conceitos provenientes da semiótica proposta por Charles S. Peirce, na área do design e ergonomia. Este método foi aplicado em três publicações digitais diferentes e constatou-se que há enorme carência na utilização dos recursos hipermediático nessas mídias.

(42b) HILDEBRAND, H. R. FOGLIANO, F.; LEOTE, R. S.; SOGABE, M. T.; ZAMPRONHA, E. S. A poética no “Atrator Poético” - ?F.A.q. (Plymouth_Brasil). In: ?F.A.q. > Questions about Art, Consciousness & Technology, 2006, São Paulo. **?F.A.q. > Questions about Art, Consciousness & Technology**. Plymouth - Inglaterra: Plymouth University, 2006. p.30 – 35.

Palavras-chave: Arte, Ciência e Tecnologia, Arte e Novas Tecnologias, Artes e instalações.

Home Page: [<http://www.planetary-collegium.net/news/detail/2006111301>] ou <https://www.hrenatoh.net/42b.pdf>

RESUMO: SCIArts é uma Equipe Interdisciplinar que desenvolve seus projetos na intersecção entre Arte, Ciência e Tecnologia. A produção dos trabalhos do grupo procura tanto exprimir a profunda complexidade existente na relação entre estes elementos, que são a essência da cultura humana, quanto a representação de conceitos artístico-científicos contemporâneos que demandem novas possibilidades midiáticas e poéticas. Para atingir estes objetivos, teorias científicas e tecnologias em geral são utilizadas para a construção de espaços poéticos onde a interação homem/obra, obra/obra, obra/ambiente e homem/homem são predominantes. A Equipe possui um núcleo fixo de pessoas, mas desenvolve os projetos com coparticipantes (técnicos, cientistas, teóricos e artistas) que variam de acordo com as características de cada projeto. Apresentação da obra Atrator Poético.

(43b) HILDEBRAND, H. R. CANDELLO, H. C. S. P. Modelo Semiótico para a Análise de Revistas Digitais (CONAHPA). In: CONAHPA - Congresso Nacional de Ambientes Hipermídia para Aprendizagem, 2006, Florianópolis. **Congresso Nacional de Ambientes Hipermídia para Aprendizagem**. Florianópolis: Pós EGC/UFSC, Pós ARQ/UFSC, UAM, CEFET/SC, 2006. v.1. p.10 – 18.

Palavras-chave: Revistas Eletrônicas, Ambientes Hipermídias, Semiótica

Home Page: [http://www.conahpa.ufsc.br/secoes_tec.htm] ou <https://www.hrenatoh.net/43b.pdf>

RESUMO: As novas tecnologias da informação criaram novos espaços de representação e elaboração de conhecimento, refletindo significativamente na difusão, organização e valorização da informação. Em função disso, as reflexões sobre como estruturar, disseminar e apresentar as informações, tornaram-se essenciais para as diversas áreas do conhecimento humano. Entre essas novas tecnologias estão as revistas digitais on-line, que devem privilegiar a organização e apresentação das informações em suas interfaces para que o usuário possa chegar ao objetivo almejado. Desta forma, este trabalho busca identificar a multiplicidade de abordagens e as sutis diferenças que permitam ser extraídas dos signos revistas digitais on-line. Para fundamentar o presente estudo, em primeiro lugar são abordados conceitos provenientes da metodologia semiótica proposta por Charles Sanders Peirce, bem como da área do design e ergonomia de interfaces digitais. Posteriormente, analisa-se, sob a ótica da semiótica peirciana, três revistas digitais: Revista Artéria 8, Revista Studium 15 e Revista Infodesign. No decorrer dessas análises, verificam-se os significados que os elementos de cada revista proporcionam e quais deles podem facilitar ou atrapalhar a comunicação e a interação entre os usuários e as interfaces estudadas. Como resultado, constatou-se que nas revistas analisadas há uma carência da utilização dos recursos do ambiente hipermediático. Palavras-chave: Semiótica, Design de interfaces, Hipermídia.

(44.b) HILDEBRAND, H. R. FOGLIANO, F.; LEOTE, R. S.; SOGABE, M. T. ZAMPRONHA, E. S. The Poetics in the Atrator Poético - 8th International Research Conference (Plymouth_Inglaterra). In: Consciousness Reframed - 8th International Research Conference, 2006, Plymouth.

Consciousness Reframed: art and consciousness in the post-biological era. Plymouth: The Planetary Collegium, 2006. v.1. p.30 - 30

Meio de divulgação digital.

Palavras-chave: Instalação Interativa, Arte e Tecnologia, Instalação Digital

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/44b.pdf>

ABSTRACT: *SCIArts is an Interdisciplinary Team that develops projects at the intersection of Art, Science and Technology. The group's productions show the deep complexity among these three elements - the essence of human culture - especially when they represent contemporary artistic and scientific concepts that demand new poetic and media possibilities. To reach these objectives, the Team uses scientific theories and technologies to build p.oetic spaces where the interactions man/artwork,*

artwork/artwork, artwork/environment, man/man are predominant. The Team has a fixed number of people, but develops projects with co-participants (technicians, scientists, theorists and artists) depending on each Project.

(45.b) HILDEBRAND, H. R. Arte-Fax e Algumas de suas Poéticas (15. ANPAP). In: 15o. ANPAP - Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas, 2005, Goiânia. **Cultura visual e desafios da pesquisa em artes**. Goiânia: ANPAP, 2005. v.2. p.91 – 10

Palavras-chave: arte e tecnologia, arte postal, arte fax, arte e novas mídias, interatividade

Home Page: [<http://www.sciarts.org.br>] **Palavras-chave:** Revistas Eletrônicas, Ambientes Hipermídias, Semiótica

Home Page: [http://www.conahpa.ufsc.br/secoes_tec.htm] ou <https://www.hrenatoh.net/45b.pdf>

RESUMO: Este texto apresenta uma série de eventos de arte em fac-símile e as poéticas utilizadas por estas produções artísticas. Os trabalhos analisados foram realizados por artistas brasileiros no início dos anos 90. Neste artigo serão apresentados apenas alguns eventos e análises que pretendem elaborar uma reflexão sobre as características deste tipo de produção utilizando as novas tecnologias e suas poéticas.

(46b) R - HILDEBRAND, H R. Do Centro a Periferia: Do Ponto de Fuga às Conexões das Redes (Semiosfera). In: I Encontro Internacional para Estudo das Inferências das Diversidades nos Sistemas Culturais, 2005, São Paulo. **I Encontro Internacional para estudo das Inferências das diversidades nos sistemas**. São Paulo: Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, 2005. v.1. p.40 – 40. (Artigo Resumido)

Palavras-chave: Semiótica e Arte, Semiótica e Matemática, Semiótica Peirceana

Home Page: [<http://semiosfera.incubadora.fapesp.br/portal/jornal/convidados>] ou <https://www.hrenatoh.net/46b.pdf>

RESUMO:

(47b) R HILDEBRAND, H. R. CANDELLO, H. C. S. P. Análise Semiótica de Revistas Eletrônicas On-line (XI SIPEC_Rio). In: XI Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste- SIPEC, 2004, Rio de Janeiro. **Resumo nos Anais do Evento**. RIO DE JANEIRO: UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO, 2004. (Artigo Resumido)

Palavras-chave: Revistas Eletrônicas On-Line, Semiótica, Organização da Informação, Mapas Conceituais

Home page: <https://www.hrenatoh.net/47b.pdf>

RESUMO: Análise Semiótica de Revistas Eletrônicas On-line.

(48.b) R HILDEBRAND, H. R. SILVA-GIL, A. G.; ARAUJO, D. P. ParaTY: Memórias Expandidas. In: 23o. Encontro Nacional da ANPAP (Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas), 2004, Belo Horizonte. **Anais do 23o. Encontro Nacional da ANPAP**. Belo Horizonte: ANPAP, 2004. v.1. p.1–15. (Artigo Resumido)

Palavras-chave: Processos de Criação, Narrativas Digitais, Complexidade, Tecnologias Emergentes

Home Page: [<http://www.anpap.org.br>] ou <https://www.hrenatoh.net/48b.pdf>

RESUMO: A partir da concepção do conceito de criatividade e utilizando uma produção artística contemporânea que se revela enquanto um sistema complexo, como é o caso de “AirCity Research: Paraty” que narra aspectos sobre a “Trilha dos Sete Degraus” – uma ruína construída no século XVIII, que vai de Cunha no estado de São Paulo, a Paraty no estado Rio de Janeiro, pretende-se identificar aspectos de emergência e colaboratividade que se mostram como componentes dessa produção artística que, por

sua vez, apontam para a necessidade de um método de abordagem que seja capaz de apreender sua dinâmica e a natureza de sua abertura. “Descaminhos do Ouro” como também é conhecida esta intervenção narra costumes, histórias, contos e apresenta imagens que registram lugar.

(49.b) HILDEBRAND, H. R. FOGLIANO, F.; SOGABE, M. T.; LEOTE, R. S. Interação Arte, Ciência e Tecnologia - Grupo SCIArts (Cibercultura 2.0 SENAC). In: Cibercultura 2.0 - SENAC, 2003, São Paulo. **Cibercultura 2.0**. São Paulo: Senac, 2003. (Artigo Resumido)

Palavras-chave: Arte e Tecnologia, Instalações Multimídia, Instalação Interativa

Home page: <https://www.hrenatoh.net/49b.pdf>

RESUMO: O artigo visa relacionar as obras do Grupo SCIArts com a arte contemporânea.

(50b) HILDEBRAND, H. R. Um design das imagens matemáticas (I ABES_Semiótica). In: I Congresso Internacional da Associação Brasileira de Estudos Semióticos, 2003, Araraquara. **Percepção e Sentido: Tendências Atuais dos Estudos Semióticos**. Araraquara: Universidade Estadual Paulista, 2003. v.1. p.85 – 85. (Artigo Resumido)

Palavras-chave: Matemática, Teoria e Métodos, Semiótica

Home page: [<http://www.abes.org.br>] ou <https://www.hrenatoh.net/50b.pdf>

RESUMO: O objetivo deste artigo é relatar as estruturas semióticas dos espaços topológicos matemáticos. A partir do modelo que produzimos em nossa dissertação de Mestrado pretendemos observar o comportamento das imagens matemáticas a partir dos períodos pre-industrial, industrial mecânico e industrial eletroeletrônico e digital.

(51b) HILDEBRAND, H. R. As Imagens Matemáticas – 5a. Jornada (CEPE/PUCSP). In: 5ª Jornada do Centro de Estudos Peirceanos. São Paulo: CEPE, 2020. (Artigo Resumido)

Palavras-chave: Matemática, Teoria e Métodos, Semiótica

Home page: [<http://www.abes.org.br>] ou <https://www.hrenatoh.net/51b.pdf>

RESUMO: A partir de um modelo de organização das imagens matemáticas pretendemos realizar um estudo sobre os espaços de representação das imagens matemáticas no contexto contemporâneo.

(52b) HILDEBRAND, H. R. LEOTE, R. S.; SOGABE, M. T.; FOGLIANO, F. Entremeios II - Catálogo de Evento da II Bienal do Mercosul. In: II Bienal do Mercosul da Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul, 1999, Porto Alegre. **Catálogo da II Bienal do Mercosul**. Porto Alegre: Fundação Bienal de Artes do Mercosul, 1999. p.66 – 66 (Artigo Resumido)

Palavras-chave: Arte e Ciência, Arte e Instalação, Arte e Novas Tecnologias, Arte e Tecnologia, Instalação Multimídia

Home page: <https://www.hrenatoh.net/52b.pdf>

RESUMO: A proposta desse artigo é realizar uma análise semiótica da obra artística do SCIArts denominada “Entremeios” que foi realizada para o evento II Bienal do Mercosul

(53b) HILDEBRAND, H. R. LEOTE, R. S.; SOGABE, M. T.; FOGLIANO, F.; OTUBO, J.; OLIVA, G. A.; PICAZZIO, E.; CANTONI, R. Invenção: Thinking the next Millenium (Itaú Cultural). In: Invenção: Thinking the next millenium, 1999, São Paulo. **Invenção**. São Paulo: Fundação Itaú Cultural, 1999.

p.58 – 58 (Artigo Resumido)

Palavras-chave: Arte e Ciência, Arte e Novas Tecnologias, Instalação Multimídia, Artes e instalações

Home page: <https://www.hrenatoh.net/53b.pdf>

RESUMO: : O artigo pretende fazer uma análise pelo modelo semiótico da obra Invenções e refletir sobre a proposta do evento do Itaú Cultural que é “Thinking the next Millenium”. Neste evento realizamos uma opera multimídia que foi apresentado no evento.

(54b) HILDEBRAND, H. R. Acerca de Las Relaciones entre Artes y Matemática (Semiótica_Guadalajara). In: VI Congreso Internacional de Estudios Semióticos em Guadalajara, 1997, Guadalajara. **La semiótica. Intersección entre la naturaleza y la cultura**. Guadalajara: Semiotics Bridging Nature & Culture, 1997. v.1. p.53 – 54. (Artigo Resumido)

Palavras-chave: Semiótica e Matemática, Semiótica e Arte, Semiótica Peirceana, Semiótica

Home page: <https://www.hrenatoh.net/54b.pdf>

RESUMO: A Matemática e as Artes Plásticas são componentes de um todo integrado produzido em uma determinada época cultural que, apesar de possuíram características próprias, pois são linguagens com fins específicos claramente diferenciáveis, devem ser tratadas como manifestações pertencentes a um todo maior que é o conhecimento humano, portanto, em consonância com esse organismo uno e integral que as determina. De fato, o processo de elaboração de conhecimento unido ao de produção em uma determinada linguagem, em uma determinada época, se faz independente enquanto ato de cognição e deve estar organizado segundo os meios que o geram formando algo estruturado e completo em si.

(55b) HILDEBRAND, H. R. SOGABE, M. T.; LEOTE, R. S.; FOGLIANO, F. Entremeios I - Catálogo do Evento Itaú Cultural. In: Arte e Tecnologia, 1997, São Paulo. **Arte e Tecnologia do Instituto Cultural Itaú**. São Paulo: Instituto Cultural de São Paulo, 1997. p.34 – 35 (Artigo Resumido)

Palavras-chave: Instalação multimídia

Home page: <https://www.hrenatoh.net/55b.pdf>

RESUMO: O artigo pretende fazer uma análise pelo modelo semiótico de Charles S Peirce sobre a obra Entremeios do Grupo Artístico SCIArts.

(56b) HILDEBRAND, H. R. Umatemar - Uma arte de raciocinar (PUC/SP_CILAS). In: Anais do III Congresso Internacional Latino-Americano de Semiótica - CILAS, 1996, São Paulo. **III Congresso Internacional Latino-Americano de Semiótica**. São Paulo: COS- PUCSP, 1996. p.112–113. (Artigo Resumido)

Palavras-chave: Matemática, Arte, Comunicação, Tecnologia da Informação

Home page: [<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/284289>] ou <https://www.hrenatoh.net/56b.pdf>

RESUMO: A Matemática e as Artes Plásticas são componentes de um todo integrado produzido em uma determinada época cultural que, apesar de possuíram características próprias, pois são linguagens com fins específicos claramente diferenciáveis, devem ser tratadas como manifestações pertencentes a um todo maior que é o conhecimento humano, portanto, em consonância com esse organismo uno e integral que as determina. De fato, o processo de elaboração de conhecimento unido ao de produção em uma determinada linguagem, em uma determinada época, se faz independente enquanto ato de cognição e deve estar organizado segundo os meios que o geram formando algo estruturado e completo em si. Por outro lado, a concepção holística nos faz ver as diversas formas de conhecimento humano do mundo como elos organizados de maneira independente, porém hierarquicamente subordinados a um todo maior que é o pensamento humano de um determinado período histórico. E é

deste modo que queremos observar as produções matemáticas e artísticas, como elos do corrente pensamento de nossa espécie. O homem é ao mesmo tempo um ser único e um ser coletivo, tem sua individualidade e faz parte de grupo sociais organizados segundo determinados padrões e princípios que, numa sequência quase infinita, compõem outros grupos maiores e assim sucessivamente. Simes, segundo Kostler, como *zhólonsz* de uma sociedade, isto é, possuímos a *zdupla* tendência de *z* nos portarmos *z* como quase todos independentes, afirmando *z* nossas individualidades, ao mesmo tempo que agimos *z* como partes integradas de todos maiores, na escala de

4.3 CAPÍTULOS DE LIVROS PUBLICADOS

(01c) HILDEBRAND, H. R. Conexões sistêmicas nas redes: aproximações entre artes e matemática. In: **Extremidades experimentos críticos 2: redes audiovisuais, cinema, performance, arte contemporânea** - Coleção Extremidades. 2ª. ed. São Paulo: Editora das Letras e Cores, 2021. p.1-15. ISBN: 9788568552681.

Palavras-chave: Arte. Redes. Matemática. Mídias digitais. Teoria dos Grafos.

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/01c.pdf>

RESUMO: A Teoria das Redes e dos Grafos organizam os espaços de representação de várias áreas do conhecimento humano, em particular das produções matemáticas, artísticas e midiáticas. Os signos definidos por esses modelos também estabelecem relações sociais, ambientais, econômicas, políticas e psicológicas e nos obrigam a rediscutir valores estéticos, princípios éticos e padrões lógicos. Deixamos de privilegiar os modelos centrados nas geometrias euclidianas e não euclidianas e passamos a dar atenção aos modelos que privilegiam os processos, as conexões, a continuidade e as visões periféricas, das bordas e vizinhanças. De fato, hoje, convivemos intensamente com o paradigma das redes. A perspectiva renascentista e a noção de sujeito único, determinado e estável, estabelecida pelo modelo cartesiano, dão lugar às organizações espaciais e temporais mais livres e dinâmicas, que definem pontos de observação e se estruturam através do espaço de representação das redes e dos grafos.

(02c) HILDEBRAND, H. R. O pensamento computacional e o desenvolvimento de artefatos digitais: em contextos criativos e comunicacionais rumo à Educação 4.0 In: **Educação 4.0: reflexões, práticas e potenciais caminhos**. 1 ed. Curitiba: Positivo, 2020, v.1, p. 251-274. ISBN: 9786589707004.

Palavras-chave: Educação, Pensamento Complexo, Processing

Home Page: [www.hrenatoh.net/livros/educacao40.pdf] ou <https://www.hrenatoh.net/02c.pdf>

RESUMO: O pensamento computacional e o desenvolvimento de artefatos digitais em contextos criativos e comunicacionais rumo à Educação 4.0 Introdução As ações educacionais que se utilizam das tecnologias contemporâneas possibilitam que o processo de ensino e aprendizagem venha a ocorrer por meio de experimentações, estimulando a criatividade e as descobertas. Nosso principal objetivo nesta reflexão é a exploração das ferramentas e conteúdos computacionais para o desenvolvimento de uma abordagem educacional colaborativa utilizando metodologia ativa. Assim, pretendemos fazer algumas reflexões sobre como se dá a cognição humana por meio do pensamento computacional. Nossas análises são relativas ao ensino e à aprendizagem de lógica e matemática quando realizamos atividades computacionais para a educação de jovens e adolescentes, por meio de linguagens de programação. Especificamente, pretendemos abordar uma determinada metodologia educacional e suas

práticas efetivadas na disciplina Pensamento Computacional, no curso de graduação em Comunicação – Midialogia, na Unicamp – Universidade Estadual de Campinas e em oficinas desenvolvidas em organizações e instituições não governamentais, utilizando-se das linguagens de programação: Processing e Scratch.

(03c) HILDEBRAND, H. R.; BUENANO, L. A comunicação expandida pelo design. In: **Techno.exe: Textos do Grupo de Pesquisa em Tecnoestese e Infocognição**. 1a ed. São Paulo: Pontocom, 2019. p. 357-368. ISBN: 9788566048636.

Palavras-chave: Design, Educação, Educação à Distância

Home Page: [http://www.editorapontocom.com.br/livro/63/technoexe_63_5df8effd2bac4.pdf] ou <https://www.hrenatoh.net/03c.pdf>

RESUMO: Para fazer dos aplicativos uma proposta pedagógica inclusiva aos olhos dos professores se faz essencial levantar os principais conceitos e abordagens aplicados ao contexto da aprendizagem móvel. Descrevendo além dos requisitos de aptidão e usabilidade específicos para esta modalidade, atributos pedagógicos que podem compor uma metodologia específica para a disseminação de tecnologias emergentes nas experiências educacionais com alunos com necessidades especiais. Uma das teorias que apresenta argumentação favorável a essa mediação tecnológica no aprendizado inclusivo é o construcionismo desenvolvido por Papert (1997), ao apresentar um raciocínio que tem por objetivo promover a construção do conhecimento por meio do uso das tecnologias, o autor preconiza que o conhecimento é construído pelo cotidiano e pelas coisas que fazem sentido para a vida do aprendiz. De acordo com esta teoria, os requisitos pedagógicos para a aprendizagem estão relacionados às estratégias de apresentação das informações e as tarefas exigidas no processo da inserção ao novo. Portanto, cabe ao mediador da aprendizagem, que conduz o aprendiz no processo informativo, a partir de seu repertório pedagógico e de suas estratégias de ensino pensar no aplicativo de forma consultiva como um recurso para o planejamento de adaptações e de acessos ao currículo.

(04c) HILDEBRAND, H. R.; CARVALHO, P. M. Análise semiótica do Sound Branding da empresa Sabesp. In: **Techno.exe: Textos do Grupo de Pesquisa em Tecnoestese e Infocognição**. 1a ed. São Paulo: Pontocom, 2019, v.1, p. 123-146. ISBN: 9788566048636.

Palavras-chave: Semiótica, Modelo de Análise Semiótica, Sound Branding

Home Page: [http://www.editorapontocom.com.br/livro/63/technoexe_63_5df8effd2bac4.pdf] ou <https://www.hrenatoh.net/04c.pdf>

RESUMO: Hoje, em função da grande concorrência do mercado consumidor, as empresas, em suas campanhas de marketing, são obrigadas a apresentar diferenciais relevantes para seus produtos, serviços ou marcas. A igualdade de características entre elas, o preço muito semelhante e a pouca diferença de qualidade entre as marcas, obriga as empresas a deixarem de lado os formatos convencionais de divulgação e comunicação de suas produções. De fato, as campanhas de divulgação dos produtos, serviços ou marcas não conseguem obter bons resultados quando apresentam campanhas tradicionais. Para elas se tornarem distintas no mercado consumidor, precisam de algo a mais, em suas campanhas de marketing devem oferecer uma experiência sensorial e emocional plena (KOTTLER apud LINDSTROM, 2009). Por isso, cada vez mais, as empresas têm investido no que é denominado de marketing sensorial. Esta modalidade de veiculação de produtos e serviços pode ser definida como a experiência que uma marca busca informar sobre seus produtos e serviços, indo além do apelo visual. Paco Underhill definiu o marketing sensorial como: “a atividade que envolve a sensação de experimentar a parte do mundo que se supõe à venda, usando os nossos sentidos: visão, tato, olfato, audição e paladar, como base para escolher isso ou rejeitar aquilo” (1999, p. 2). Segundo Lindstrom, os psicólogos “estimam que cerca de 80% das impressões que formamos quando nos comunicamos com outras pessoas não são verbais, o que significa dizer que são sensoriais” (2012, p. 10). Os consumidores passaram a considerar estímulos e sensações em suas opções e decisões de compra. Por isso, na área de marketing, torna-se relevante o contato com o público-alvo para se comunicar sobre um negócio por todos os meios e sentidos possíveis, estimulando maior envolvimento das pessoas. Deste modo, é possível afirmar que o velho conceito de marca apenas como os signos visuais tem sido deixado em segundo plano e não deve mais ser a base de uma campanha publicitária.

(05c) HILDEBRAND, H. R.; NAKAMURA, A. L. As velhices que jogam In: **Estudos sobre o desenvolvimento de games**. 1a ed, cap. 16. São Paulo: Editora COD3S, 2019, v.1, p. 167-178. ISBN: 9788554863067,

Palavras-chave: Velhice, Jogos, Centro Dias, Experiências de Jogos com Velhos.

Home Page: [https://www.editoracodes.com.br/produto/estudos-sobre-o-desenvolvimento-de-games/] ou <https://www.hrenatoh.net/05c.pdf>

RESUMO: O objetivo desta publicação é descrever as experiências dos jogos com os idosos para acrescentar referências sobre as experiências dos jogadores 60+, para que os jogos sejam criados e aprimorados, gerando uma experiência mais lúdica, imersiva e com acessibilidade. A experiência de jogar com diferentes velhices origina-se no término da dissertação de mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUC-SP) e início da tese de doutorado, em desenvolvimento e nomeada como Velhices em Jogo, que apresenta os jogos como uma ferramenta lúdica e plurivalente, não se limitando as contribuições físicas ou cognitivas, mas também para o ser - dos idosos em suas autodescobertas ao jogar, e para o estar - com os demais viventes, em ambientes que proporcionam as diversas relações sociais.

(06c) HILDEBRAND, H. R.; COELHO, P. M.; COSTA, M. R. Escândalos no Facebook. In: **Inteligência Artificial & Redes Sociais**. 1a ed. São Paulo: EDUC - Editora da PUCSP, 2019. p. 43-56. ISBN: 9788528306491.

Palavras-chave: Facebook, Inteligência Artificial, Redes Sociais.

Home Page: [https://books.google.com.br/books?id=Mn7PDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false] ou <https://www.hrenatoh.net/06c.pdf>

RESUMO: A internet conecta diariamente milhões de pessoas em todo o mundo. Essas vidas, que se entrelaçam e interagem por meio da rede, formam o que Castells (2011) chamou de sociedade digital. Este artigo objetiva discutir como as relações afetivas, que nascem e se estabelecem na e pela internet, terminam. Trata-se de conceitos que geraram escândalos nas mídias sociais, particularmente, na rede social do Facebook. A rede tem sido utilizada para definir relacionamentos que se complicam. O artigo foi publicado no livro Inteligência Artificial & Redes Sociais e trata de temas relevantes abordados pelas redes sociais dando ênfase à rede Facebook.

(07c) HILDEBRAND, H. R.; CASELAS, R. G. Estéticas de Próteses de Membros Superiores de Personagens de Jogos Digitais eu se transformaram em Membros Superiores Reais In: **Estética do Jogo: arte, mecânica e narrativa - Coleção Segue o Jogo**. 1ª. ed. São Paulo: Editora COD3S, 2019. p. 388-415. ISBN: 978855486311X.

Palavras-chave: design, impressão 3D, próteses de membro superior.

Home Page: [https://www.editoracodes.com.br/categoria-produto/ebook/] ou <https://www.hrenatoh.net/07c.pdf>

RESUMO: Por meio da inserção das tecnologias de impressão 3D na indústria, torna-se possível o desenvolvimento de novos objetos de uso, permitindo a criação de produtos altamente adaptáveis aos usuários. Aqui busca-se, por meio de um breve levantamento, apresentar algumas variações estéticas e de construção presentes nas próteses de membro superior, pontuando alguns exemplos, de forma a se observar aspectos sobre o seu desenvolvimento com base nos padrões imaginários dos jogos eletrônicos. Com o auxílio das tecnologias de manufatura aditiva que se encontram cada vez mais presente na indústria contemporânea, os produtos de tecnologia assistiva tomam forma e permitem abordar questões projetuais de vários pontos de vista diferentes dos habituais nas produções protéticas. Observa-se então, como tendência, a robotização destes membros, tendo por exemplo as próteses de membro superior mioelétricas se popularizando com a redução dos custos de produção a partir dos princípios do movimento *open source*.

(08c) ARAÚJO, D. P.; HILDEBRAND, H. R. Gameotics: A Game Analysis Method Based on Semiotics. In: **Lecture Notes in Computer Science**. 1a ed. Springer Nature Switzerland AG: Springer International Publishing, 2019, v.11583, p. 14-22. ISBN: 9783030235697.

Palavras-chave: comunicação e Semiótica, Semiótica, games; criações artísticas.

Home Page: [http://link.springer.com/10.1007/978-3-030-23570-3_2] ou <https://www.hrenatoh.net/08c.pdf>

Abstract: *The applied research in Games employs numerous instruments to carry out its investigations. The search for scientifically based analysis demands strategies that are in line with expectations regarding the efficiency and effectiveness of their studies. The intrinsic heterogeneity of games also requires that the mode of research be opportunely flexible and straightforward, to cover a greater diversity of elements. Such convergence in diversity can occur through the standard set of playful impulses of language, ritual, and myth; and its relations with the natural signal aspects of the games: interface, mechanics and narrative. Considering these specific characteristics of the games focusing on their experiences provided through the signs created, specific experimental research procedures can be applied as a possibility of research methodology. In this sense, Semiotics, as a study on systems and phenomena of signification, has the appropriate attributes to be used in the scientific research of games endowed with the mentioned aspects. Several kinds of research on Games have already been made through Semiotics, but there is no description of procedures for its application, allowing Semiotics to be adopted in a schematic way of studying these contexts. For this reason, it is proposed a fundamental methodology that enables the use of Semiotics as research structured in Games considering its intrinsic characteristics of signification and experimentation. The definition of the method is based on the correlation between the categories Primeity, Secundity and Terceirity of Semiotics articulated with the interface, mechanics, and narrative of the research object, that is, the Game. In support of the theoretical rationale of the proposal, a summary methodology guide will support researchers in their application. Associating Semiotics with Games in a structured model allows for the logical cohesion of study and analysis activities, generating uniform results.*

(09c) HILDEBRAND, H. R.; TETRIN, S.; OLIVEIRA, F. M. Jogos Digitais destinados à Educação e ao Intercâmbio Intelectual em ambientes diversos. In: **Educação em Jogo: experiência, ensino e aprendizagem** - Coleção Segue o Jogo. 1a ed. São Paulo: Editora COD3S, 2019, v.1, p. 117-137. ISBN: 9788554863128.

Palavras-chave: Educação e Comunicação, Jogos, Ensino-Aprendizagem

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/09c.pdf>

RESUMO: Esta pesquisa pretende apresentar uma proposta de jogo digital educacional produzido para crianças na faixa etária de seis a nove anos, com ênfase em fatores culturais. Para o alcance desta finalidade, se abordou no campo teórico estudos voltados ao processo de ensino e de aprendizagem, particularmente na disciplina de Artes. Buscou-se também informações ao que diz respeito à produção audiovisual destinada ao público infantil, e por fim, as influências cognitivas envolvidas ao processo. Ao selecionar a temática, uma das maiores dificuldades deste estudo foi a escassez de reflexões que conectassem artes, cultura digital, infância e aprendizagem. Contudo, a persistência na proposta busca não apenas aumentar o contato da criança com as artes, mas também problematizar questões que envolvem o processo cognitivo e de constituição de subjetividades das crianças, a partir de aspectos culturais e lúdicos, especialmente sobre o folclore nacional. O jogo produzido por meio desta proposta foi intitulado como Cultural *Connections*.

(10c) HILDEBRAND, H. R.; OLIVEIRA, A. M.; SALLES, J. S.; MALLMANN, K.; GOTTLIEB, B.; BALDUINO, E.; LIMA, G. Modos de Criação e Compartilhamento: Jogo colaborativo em comunidade Kaingáng. In: **Estética do Jogo: arte, mecânica e narrativa** - Coleção Segue o Jogo. 1a ed.

São Paulo: Editora COD3S, 2019, v.1, p. 109-132. ISBN: 9788554863111

Palavras-chave: Kaingáng, Comunidade Indígena, Educação, Letramento Digital

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/10c.pdf>

RESUMO: : Jogos digitais, como mídia e em suas múltiplas linguagens, podem nos apresentar uma rica diversidade de experiências, além da imersão em uma infinidade de contextos e universos híbridos. As ações e relações promovidas pelos videogames – incluindo reagir, participar, planejar, resolver, criticar, cooperar, compartilhar, assistir, torcer ou comentar, por exemplo – possuem, em primeiro lugar, um fundamento de natureza perceptiva e, em sentido lato, de caráter estético. Games são meios que, em alguma medida, a partir da expressão de possibilidades, existências e propósitos pelos desenvolvedores, organizam e desenvolvem experiências para os jogadores e também para críticos e espectadores, de modo a empoderá-los a descobrirem e expressarem emoções, condutas e hábitos por conta própria. Games mobilizam sentidos e movimentos fisiológicos, projetam-se às nossas percepção e atenção em direção à formação de hábitos individuais e coletivos e também, mais amplamente, à constituição de comunidades, tendências, cenas e culturas *gamers*. A Estética, ramo da filosofia que repousa sobre a Fenomenologia, considera seus objetos de estudo a partir da apresentação *per se*, ou seja, constrói análises focadas nas possibilidades e qualidades mais frescas e espontâneas daquilo que se apresenta à mente. Estudar e fruir games sob prismas estéticos significa então, em primeiro lugar, considerar jogos como origem e finalidade de estados de consciência sofisticados e originais, que crescem e frutificam cada vez mais através de mediações inteligentes e socialmente complexas. Em outras palavras, análises estéticas valorizam a capacidade dos videogames em desenvolver interfaces que nos permitem conceber, compartilhar e explorar mundos exteriores (históricos, ficcionais) e interiores (psicológicos, emocionais, oníricos). Nesse sentido, a abordagem “Estética do jogo” divide-se em três eixos principais de trabalho: Arte, que lida com dimensões expressivas e com possibilidades inerentes às qualidades espontaneamente exibidas pelos jogos; Mecânica, descrevendo e analisando modelos e métodos de interação sensorial e corporal; e Narrativa, explorando como os jogos compõem e medeiam situações e universos perspectivados no espaço-tempo.

(11c) HILDEBRAND, H. R.; PINTO, J. F. D. As transformações das representações e as imagens dos jogos digitais na contemporaneidade In: **Level design, jogabilidade e narrativa para games**. 1a ed. Campinas: COD3S, 2018, v.1, p. 151-164. ISBN: 9788554863067

Palavras-chave: Jogos Digitais, Semiótica Peirceana, Jogos Indie.

Home Page: [<https://www.editoracodes.com.br/produto/level-design-jogabilidade-e-narrativa-para-games/>] ou <https://www.hrenatoh.net/11c.pdf>

RESUMO: O presente capítulo visa observar os jogos digitais e as transformações nas representações e imagens produzidas para esta forma de comunicação contemporânea. Também serão analisados os aspectos referentes às estruturas sintáticas, semânticas e pragmáticas destas formas de produção comunicacional e de entretenimento. De fato, os jogos digitais possibilitam a criação de ambientes computacionais de simulação, imersão e interação e as representações e imagens produzidas para eles, são fundamentais em sua constituição. Pretende-se apresentar uma discussão e análise das transformações destas representações e imagens, segundo a teoria semiótica de C. S. Peirce e a teoria do fluxo de M. Csikszentmihalyi visando observar as diferentes abordagens estruturais e psicológicas relativas aos jogos digitais.

(12c) HILDEBRAND, H. R.; COELHO, P. M. F. *Ghosting e mooning*: rompimento de relacionamento na internet In: **Cacofonia nas Redes**. 1a ed. São Paulo: EDUC, 2018, v.1, p. 35-46. ISBN: 9788528306156.

Palavras-chave: Redes, Cacofonia, Internet

Home Page: [<https://www.amazon.com.br/Cacofonia-nas-redes-Lucia-Santaella-ebook/dp/B07MJL274M>] ou <https://www.hrenatoh.net/12c.pdf>

RESUMO: A internet conecta diariamente milhões de pessoas em todo o mundo. Essas vidas, que se entrelaçam e interagem por meio da rede, formam o que Castells (2011) chamou de sociedade digital. Este artigo objetiva discutir como as relações afetivas, que nascem e se estabelecem na e pela internet, terminam. Trata-se de dois novos tipos de comportamento que ficaram conhecidos como *ghosting* e *moonning*. O primeiro termo que surgiu foi *ghosting*, derivado do inglês *ghost*, que significa fantasma. Ele tem sido utilizado para definir relacionamentos que são encerrados de forma abrupta e repentina, cortando todo o tipo de comunicação com o parceiro, dentro e fora das redes. O simples corte sem qualquer tipo de justificativa, em algumas pessoas, pode provocar traumas, pois a ausência de explicações do parceiro não deixa conhecer as razões que levaram ao fim do relacionamento. O primeiro termo que surgiu foi *ghosting*, derivado do inglês *ghost*, que significa fantasma. Ele tem sido utilizado para definir relacionamentos que são encerrados de forma abrupta e repentina, cortando todo o tipo de comunicação com o parceiro, dentro e fora das redes. O simples corte sem qualquer tipo de justificativa, em algumas pessoas, pode provocar traumas, pois a ausência de explicações do parceiro não deixa conhecer as razões que levaram ao fim do relacionamento. Já a segunda terminação é o *moonning*, procedente da palavra inglesa *moon* (“lua”). Essa expressão surgiu tempos depois do *ghosting*, a partir da associação do símbolo de lua do celular, que é acionado quando não queremos ser incomodados por ninguém.

(13c) HILDEBRAND, H. R.; OLIVEIRA, A. M. Ignições – modos operacionais dinamizando o processo criativo In: **Ignições**. 1a ed. Goiânia - GO - Brasil: MediaLab / CIAR / UFG, 2017, v.1, p. 171-190. ISBN: 9788549501196.

Palavras-chave: Processos de Criação, Ignições, Complexidade

Home Page: [https://publica.ciar.ufg.br/ebooks/invencoes/livros/4/capitulos/c09.html] ou <https://www.hrenatoh.net/13c.pdf>

Lançamento em 01/09/2017. Ignições [recurso eletrônico] / organização Cleomar Rocha e Lucia Santaella. – Goiânia: Media Lab/UFG: Ciar, 2017. 94 p. 93-94.

RESUMO: Ao compreender a ideia de ignição como algo que dispara um processo, tratamos da ignição, neste ensaio, como um disparador dos modos operacionais do processo criativo, a partir de uma abordagem ontológica de tais processos em constante saturação e transformação, e, por outro lado, de uma abordagem fenomenológica. Apontamos a necessidade de saturação de um processo que extrapola a condição humana, sendo disparado por uma tensão de energias em ignição em sistemas complexos. Neste sentido, trazemos três abordagens distintas que, de certo modo, concebem alguns aspectos da criação de modo processual. Inicialmente, abordamos conceitos referentes ao pensamento de Gilbert Simondon sobre o processo de individuação e as relações entre matéria e forma implícitas pelo mesmo, sendo disparadas por ignição; e, posteriormente, Edgar Morin e Charles S. Peirce, que pela centelha que produzem, através do insight, aciona o processo criativo a partir de hipóteses brandas obtidas pela lógica abdutiva que nos permite pensar neste processo como uma ignição em toda a sua complexidade.

(14c) HILDEBRAND, H. R.; SANTOS, T. C. O Processo Criativo em Quadrinhos Humorísticos: Um estudo de caso sobre a série “HELLPETS” In: **Arte dos Quadrinhos - Arte Sequencial**. 1a ed. Leopoldina, MG: ASPAS - Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial, 2017, v.1, p. 95-109. ISBN: 9788569211099.

Palavras-chave: Arte Sequencial, Histórias em Quadrinhos, Pesquisa-Ação, Processos de Criação

Home Page: [https://forumnacionalaspas.files.wordpress.com/2016/09/2-o-processo-criativo-em-quadrinhos-humorc3adsticos.pdf] ou <https://www.hrenatoh.net/14c.pdf>

RESUMO: Neste artigo pretende-se analisar o processo criativo das tiras em quadrinhos humorísticas “Hellpets” de autoria da pesquisadora, artista e ilustradora Tatiane Colevatti dos Santos. As reflexões foram realizadas a partir da análise dos “documentos de processo” que foram elaborados para a criação dos personagens, dos roteiros e dos próprios quadrinhos em si e foram divulgados nas redes sociais. De fato, pretende-se observar como se deu o processo criativo destas Histórias em Quadrinhos - HQ com base nas Teorias da Crítica Genética e Semiótica que resultam no levantamento dos aspectos relevantes do estudo sobre o processo de criação em geral e,

particularmente destas tiras em quadrinhos para a compreensão das etapas de criação desta obra artística. PALAVRAS-CHAVE: processos criativos; histórias em quadrinhos; crítica genética e semiótica.

(15c) HILDEBRAND, H. R.; GOMES, S. T.; OLIVEIRA, F. M. A interpretação de imagens em jogos lúdicos para o ensino de arte (CISTI-2016) In: **Actas de la 11ª Conferencia Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información Gran Canaria**. 1ª. Ed. Gran Canaria, Espanha: AISTI -Associação Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação, 2016, v.2, p. 192-197. ISBN: 9789899843462

Palavras-chave: Educação, Jogos, Arte-Educação, Ludicidade, Imagens

Home Page: [<https://ieeexplore.ieee.org/document/7521632>] ou <https://www.hrenatoh.net/15c.pdf>

Resumo: Este artigo trata da interpretação de imagens em um jogo de cartas criado especificamente para o ensino e a aprendizagem da arte. Este jogo que tem a possibilidade de usar a brincadeira para o desenvolvimento de aspectos afetivos, cognitivos e sociais. Sabendo que, para desempenhar o papel de mediador, o professor pode incentivar os alunos a questionar, procurar e se expressar mais, o estudo a seguir visa despertar, através dos jogos, o interesse coletivo dos jogadores pela pesquisa. A aplicação e criação do estudo ocorreu entre os anos de 2008 e 2011, onde alunos do ensino fundamental e superior de um estado brasileiro chamado no Rio Grande do Sul visualizaram cartões com imagens de pinturas e sequências criadas, regras de ação interpretadas e modificadas com base nas características dessas imagens e pesquisas realizadas dentro e fora do ambiente escolar. As regras de ação preparadas para o jogo podem ser realizadas através de desenhos, sons, fala ou linguagem corporal capazes de representar as imagens contidas nas cartas. Considera-se também que, combinando lúdico para buscar a interpretação das imagens, desenvolver aspectos afetivos, cognitivos e sociais, contribui para a aprendizagem e o treinamento de pessoas no campo artístico.

(16c) HILDEBRAND, H. R.; NUNES, F. O.; FRANCO, E.

Entre Sistemas e Redes: um relato reflexivo In: **Para pensar os compartilhamentos na arte: redes e conexões**. 1a ed. Santa Maria: ANPAP : UFSM, PPGART : UFRGS, PPGAV, 2015, v.1, p. 35-212. ISBN: 9788593462009.

Palavras-chave: Arte, Ciência e Tecnologia, Arte e Instalação, Redes Artísticas

Home Page: [http://www.anpap.org.br/wp-content/uploads/2017/05/ebook_anpap_para-pensar_2015.pdf] ou <https://www.hrenatoh.net/16c.pdf>

RESUMO: Relatos reflexivo sobre as propostas apresentadas no 24º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP), partindo de dois conceitos inerentes ao simpósio: sistemas e redes.

(17c) HILDEBRAND, H. R.; PAULA, B. H. Além do puro entretenimento: jogos digitais como produções expressivas In: **IV Encontro Anual da AIM**. 1a ed. Covilhã, Portugal: AIM - Associação de Investigadores da Imagem em Movimento, 2014, v.1, p. 10-22. ISBN: 9789899821521.

Palavras-chave: Jogos digitais, expressividade, *artgames*, jogos *indie*, jogos como sistemas

Home Page: [<http://www.aim.org.pt/atas/Atas-IVEncontroAnualAIM.pdf>] ou <https://www.hrenatoh.net/17c.pdf>

RESUMO: Este trabalho tem como intenção apresentar uma reflexão sobre a expressividade nos jogos digitais, demonstrando como essas produções podem ser compreendidas como obras capazes de produzir um sentido profundo e conduzir seus interatores a outras experiências que vão além do puro entretenimento. Para isto, é preciso compreender um jogo digital como um sistema dinâmico e complexo desenvolvido de maneira arbitrária e com intenções específicas de representar e comunicar. A partir desta compreensão, pretende-se expor que uma experiência valiosa obtida a partir de um jogo digital deve ir além da simples fruição estética desinteressada por

parte dos jogadores. Assim, baseando-se em exemplos de jogos produzidos em contextos diferenciados, distante da lógica de mercado, como os artgames – jogos que se aproximam de objetos artísticos, mas não produzidos com este fim específico – e os indies games - jogos independentes, pretende-se demonstrar como os jogos digitais, assim como outras mídias, são capazes de proporcionar diferentes experiências aos seus jogadores, seja para o entretenimento trivial ou para se obter experiências reflexivas profundas. Palavras-chave: Jogos digitais, expressividade, *artgames*, jogos *indie*, jogos como sistemas.

(18c) HILDEBRAND, H. R. As redes e as mídias locativas como instalações artísticas interativas. In: **Das artes e seus territórios sensíveis**. 1a ed. São Paulo:Intermeios, 2014. p. 45-54. ISBN: 9788564586710.

Palavras-chave: Arte e Teoria das Redes, Mídias Locativas, Redes Artísticas, Espaços Topológicos de Representação, Narrativas Digitais

Home Page: [http://redeintermeios.com/index.php?id_product=77&controller=product] ou <https://www.hrenatoh.net/18c.pdf>

RESUMO: O objetivo deste artigo é apresentar as possibilidades criativas, as concepções poéticas e o padrão estético das redes que, ao se associarem as mídias locativas e as produções artísticas contemporâneas, geram “Sistemas como Obras de Arte”. Estas produções, em suas estruturas rizomáticas, visam abordar questões relativas à cidadania, à produção de subjetividades, atualizar memórias permitindo a interação através de sistemas digitais que se utilizam de imagens, sons e vídeos possibilitando a navegação nos espaços e ciberespaços. O intuito desta reflexão é explorar as possibilidades de elaboração de narrativas coletivas e colaborativas em espaços visíveis e invisíveis nos territórios e lugares. Para tanto, vamos observar as mudanças que acontecem nos padrões estéticos pensados através do paradigma das redes e nas transformações que acontecem nas noções de espacialidade e temporalidade quando produzimos o conhecimento artístico na contemporaneidade. PALAVRAS CHAVE: mídias móveis e locativas, redes livres e cidadã, espaço e tempo, arte contemporânea e narrativa coletiva e colaborativa.

(19c) HILDEBRAND, H. R.; SILVA-GIL, A. G. O signo como operador intensivo. Um olhar sobre a instalação artística AirCity Research In: **Interaction South America 2013 - 5ª Conferência Latino-Americana de Design de Interação**, 1a ed. Recife: Interaction Design Association, 2014. p. 80-85. ISBN: 9788567850009.

Palavras-chave: Air City Research, Teoria dos Signos, Design de Interação, Desterritorialização, Tecnologias Emergentes

Home Page: [http://isa.ixda.org/2013/ISA13anais.pdf] ou <https://www.hrenatoh.net/19c.pdf>

RESUMO: A instalação artística que aconteceu no evento Air City Research em 2012, na cidade de Santa Maria - RS, no evento arteocupa#SM - 2012, explorou possibilidades de interação e elaboração de narrativas nos espaços de intervenção físico e digital envolvendo mídias locativas que atualizavam imagens, vídeos e sons relacionados ao patrimônio cultural e histórico da Vila Belga, em Santa Maria. O evento consiste na apropriação de mais de 40 artistas brasileiros e estrangeiros por 5 dias. Partindo do pensamento de Gilles Deleuze, a instalação é vista no contexto da ocupação enquanto potência biopolítica, como vetor de processo de desterritorialização e de produção de contextos narrativos e de realidade.

(20c) HILDEBRAND, H. R.; PAULA, B. H. Potencial expressivo nos Jogos *Indie* e *Gamearte*: Análise dos jogos Flower e Journey In: **Atas do III Encontro Anual da AIM**. 1a ed. Coimbra-Portugal: AIM - Associação de Investigadores da Imagem em Movimento, 2014, v.1, p. 10-20. ISBN: 9789899821514.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos, Jogos de Computador, Jogabilidade, Jogos Indie, Estética dos Jogos

Home Page: [http://aim.org.pt/atas/atas3.php] ou <https://www.hrenatoh.net/20c.pdf>

RESUMO: Os jogos digitais têm se mostrado um poderoso instrumento expressivo e meio comunicativo, lutando contra a visão tradicional de jogos como mídia rasa. É especialmente no espaço de jogos *indie* que houve uma maior experimentação, mudando esse paradigma. *Flower* e *Journey* estão neste universo *indie*, e esses jogos alcançaram um grande sucesso em muitas esferas, ajudando nessa mudança de paradigma e favorecendo uma nova forma de encarar o digital jogos. O objetivo deste trabalho é refletir sobre a experiência de jogo de ambos os jogos, mostrando como esses jogos inovaram e ajudando a entender porque esses jogos alcançaram uma posição importante nos últimos anos.

(21c) HILDEBRAND, H. R.; CUNHA, A. C. Redes livres e cidadãos nas artes locativas. In: **Estética, convergência, acontecimentos creativos: percepciones urbanas y transformaciones de las artes, las ciencias y las tecnologías**. 1a ed. Bogota: Pontificia Universidad Javeriana, 2014, v.1, p. 297-308. ISBN: 9789587167160.

Palavras-chave: Artes e Mídias, Mídias Locativas, Redes Artísticas, Arte Contemporânea, Redes Livres.

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/21c.pdf>

RESUMO: Este artigo aborda o uso das redes livres e cidadãos de comunicação móvel para a realização de projetos artísticos com mídias locativas. O objetivo é apresentar as possibilidades criativas, funcionais, operacionais e estéticas que este tipo de rede pode oferecer. Além disso, demonstraremos, através de projetos artísticos já realizados com as redes livres cidadãos, como o uso dessa estrutura rizomática pode favorecer a hospedagem de propostas artísticas com mídias locativas quando o intuito é o de explorar possibilidades de elaboração e ativação de narrativas coletivas e colaborativas em espaços invisíveis, territórios e lugares.

(22c) HILDEBRAND, H. R.; KNEBEL, F. C. M. O uso das redes sociais para o ensino e a aprendizagem na disciplina de Língua Portuguesa: refletindo distanciamentos e aproximações. In: **TIC aplicadas à educação**, 1a ed., n.7. Santa Maria: Facos - UFSM, 2013. p. 335-354. ISBN: 9788598031934.

Palavras-chave: Educação a Distância, Português, Facebook

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/22c.pdf>

RESUMO: Este artigo tem como objetivo relatar a experiência pedagógica de utilização das redes sociais nos processos de interação, leitura e produção textual como forma de refletir os objetos de estudo na disciplina de Língua Portuguesa. Procurou-se uma abordagem teórica que permitisse compreender os processos sócio-históricos e culturais responsáveis por verdadeiras transformações nos modos de percepção, interação, e relação estabelecida com os novos conhecimentos próprios da contemporaneidade tecnológica. Nesta nova esfera de mudanças em constante movimento, o estudo da língua em seus contextos de uso é considerado como fundamental. Assume-se o conceito de dialogismo, através do qual o sujeito se constitui a partir de um movimento de alteridade; e o de hipertexto, como sendo um espaço onde as múltiplas linguagens se encontram para ressignificar, organizar e reorganizar conhecimentos. As relações estabelecidas pelos sujeitos, seus mais variados enunciados e discursos, orientaram este trabalho.

(23c) SILVA, I. R.; HILDEBRAND, H. R.; NOGUEIRA, A. S.; KUMADA, K. M. O. O uso de jogos eletrônicos no processo ensino-aprendizagem de surdos (Penso Editora) In: **Educação digital: a tecnologia a favor da inclusão**. 1a ed. Porto Alegre, RGS: Penso Editora, 2013. p. 213-238. ISBN: 9788565848572.

Palavra-chave: Surdos, Jogos Eletrônicos, Educação, Aprendizagem

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/23c.pdf>

RESUMO: O objetivo desta pesquisa foi delinear que aspectos teórico-didáticos seriam importantes para a produção de materiais de ensino e aprendizagem adequados para crianças surdas, tendo como perspectiva o arcabouço teórico da Linguística Aplicada, que considera este grupo linguístico como minoritário, cuja língua L1 (LIBRAS¹) não coincide com a língua de alfabetização de crianças ouvintes: o português oral ou escrito (L2)². No caso das crianças surdas, a alfabetização em uma segunda língua (L2), envolve processos de aquisição diferentes da primeira, portanto, é essencial que elas tenham domínio de LIBRAS (L1). Como desdobramentos desta pesquisa, foi necessário repensar as práticas de letramento e as línguas envolvidas no ensino e aprendizagem de crianças surdas, a partir da produção de materiais didáticos específicos para elas. Nossas premissas foram: a) realizar levantamento dos materiais já existentes e que estão sendo utilizados para, em seguida, proceder à b) análise e produção de materiais específicos para o contexto de surdez e escolarização e, assim, c) contribuir para a formação de professores surdos/ouvintes. Neste capítulo, traremos parte das reflexões dessa pesquisa maior e algumas considerações sobre a necessidade de se deslocar olhares quando se pensa no ensino e aprendizagem de surdos e na produção de materiais para se aprender a língua portuguesa.

(24c) HILDEBRAND, H. R.; FOGLIA, E. As mídias locativas, as artes e as cidades: projeto Media City (UVic) | LocativeMedia, the arts and the cities: Media City project. In: **Mobile Communication 2012 - Experiències i recerques sobre comunicació mòbil**. 1a ed. Vic, Espanha: Universitat de Vic: GRID Publicacions (Grup de Recerca d'Interaccions Digitals), 2012. p. 44-55. ISBN: 8469530690,

Palavras-chave: Arte, Ciência e Tecnologia, Mídias Locativas, Teoria das Redes

Home Page: [http://www.academia.edu/1821945/As_midias_locativas_as_artes_e_as_cidades_projeto_Media_City_Locative_Media_the_arts_and_the_cities_Media_City_project] ou <https://www.hrenatoh.net/24c.pdf>

RESUMO: O presente artigo tece relações entre os dispositivos móveis e locativos e suas possibilidades de interações artísticas baseadas nos serviços de localização, dando ênfase ao Air City Project desenvolvido através de pesquisas de Efrain Foglia e Jordi Sala. Estes dispositivos permitem a construção de cartografias e mapeamento dos territórios sociais, culturais e artísticos através das redes sociais.

(25c) HILDEBRAND, H. R.; ARAUJO, D. P. Mídias Locativas em narrativas artísticas e culturais. In: **6th Artech 2012 - 6th Internacional Conference on Digital Arts 2012**. 6a ed. Faro - Portugal: ARTECH Internacional, 2012, v.7-9, p. 153-160. ISBN: 9789729846472.

Palavras-chave: Arte, Ciência e Tecnologia, Arte e Teoria das Redes, Mídias Locativas

Home Page: [http://cms.cm-faro.pt/upload_files/client_id_1/website_id_1/ARTECH%202012%20program-web.pdf] ou <https://www.hrenatoh.net/25c.pdf>

RESUMO: AirCity: arte#ocupaSM explora as possibilidades de elaboração de narrativas coletivas cujo foco é a preservação do patrimônio imaterial e a ativação dos espaços invisíveis através de dispositivos móveis e contextos narrativos artísticos, estéticos históricos, culturais, sociais e políticos da Vila Belga na cidade de Santa Maria, no Rio Grande do Sul – Brasil. A proposta de ocupação visa registrar a memória e ativar questões que envolvem a cidadania das pessoas que viveram e vivem na Vila Belga produzindo imagens, sons, vídeos e entrevistas para serem navegadas nos espaços físico e virtual.

¹ Língua Brasileira de Sinais.

² No contexto da surdez, L2 é a segunda língua de crianças surdas que possuem como primeira língua a LIBRAS (L1).

(26c) HILDEBRAND, H. R. As Imagens e as Quase-Imagens (APEC Barcelona). In: **Horizontes de Brasil: escenarios, intercambios y diversidad**. 1a ed. Barcelona: Ediciones APEC (Asociación de Investigadores y Estudiantes Brasileños en Catalunya), 2011. p. 1599-1614. ISBN: 9788461487981

Palavras-chave: Semiótica e Matemática, Semiotica Peirceana, Espaços Topológicos de Representação, Imagens Matemáticas, Teoria das Redes

Home Page: [http://www.amigosdobrasilbcn.org/] ou <https://www.hrenatoh.net/26c.pdf>

RESUMO: Hoje, a noção de identidade estabelecida pelo modelo cartesiano e pela geometria com um ponto de fuga, dá lugar a um imaginário com várias possibilidades perceptivas e com uma grande diversidade de pontos de observação que podem ser estruturados pela teoria das redes e pelas imagens que servem como mediadoras em todos os ambientes. Os signos digitais e as tecnologias da informação e comunicação estabelecem novas perspectivas de relacionamentos e novas formas de conexões sociais, ambientais, políticas, psicológicas, entre outras, que nos obrigam a repensar o nosso olhar para o mundo. Deixamos de privilegiar os modelos centrados e passamos a privilegiar os acentrados e rizomáticos que primam pelos processos, redes e estruturas multilíneares e multifacetadas com base nas “quase-imagens” que são aquelas produzidas pelos meios digitais e que permitem alterar nossas visualidades e mentalidades. O objetivo desse artigo é analisar as “quase-imagens” e como elas são produzidas.

(27c) HILDEBRAND, H. R.; OLIVEIRA, A. M. Das Geometrias aos Sistemas como Obra de Arte. In: **5th Artech 2010 - 5th Internacional Conference on Digital Arts**. 1a ed. Guimarães/Portugal: Universidade do Minho/Leonardo Network, 2010. p. 150-162. ISBN: 9789899577633,

Palavras-chave: Arte, Ciência e Tecnologia, Matemática e Geometria, Matemática e Semiótica, Teoria das Redes e Artes, Artes e Teoria das Redes

Home Page: [http://www.artech-international.com/artech2010/index.php] ou <https://www.hrenatoh.net/27c.pdf>

RESUMO: A noção de identidade estabelecida pelo modelo renascentista e cartesiano dá lugar a um imaginário com várias possibilidades perceptivas e com uma grande diversidade de pontos de observação com base na teoria das redes. Hoje, os signos digitais estabelecem novas perspectivas de relacionamentos e conexões sociais, ambientais, políticas, psicológicas, entre outras, que nos obrigam a repensar nossos paradigmas de percepção. Deixamos de privilegiar os modelos centrados e passamos a tratar dos modelos acentrados que primam pelos processos, redes e estruturas multilíneares multifacetadas. Obra, artista e interatores compõem um processo relacional e um sistema como obra de arte.

(28c) HILDEBRAND, H. R.; OLIVEIRA, A. M. Jogo de corpos: reflexões entre meios digitais. In: **8º. Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#8.ART): Arte, Tecnologia e Territórios ou a Metamorfose das Identidades**. 1a ed. Brasília: Programa de Pós-Graduação de Artes da UNB, 2009. p. 45-55. ISBN: 9788589698214.

Palavras-chave: Arte e Ciência, Arte e Matemática, Espaços Topológicos de Representação, Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC)

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/28c.pdf>

RESUMO: Esse projeto de poética digital visa problematizar a intersecção da arte e da tecnologia e a partir da (des)construção dos corpos no meio digital em uma poética dos espaços de representação de Escher, baseado na geometria projetiva. Tal poética consiste na proposta de uma videoinstalação interativa “Jogo de Corpos” que investiga o que pode um corpo em movimento, dentro de um ambiente digital escheriano, estabelecendo relações entre os gestos do gravador - na técnica de xilogravura - e os movimentos/gestos do espectador interagindo com a obra digital. A interação ocorre quando obra-espectador-tecnologia se apresentam abertos às indeterminações e transformações dos movimentos. Palavras-chave: videoinstalação, interatividade, geometria projetiva, corpo.

(29c) HILDEBRAND, H. R.; OLIVEIRA, A. M. O acontecimento em Escher e nas imagens digitais. In: **Artech 2008 - 4th Internacional Conference on Digital Arts**. 1ª ed. Porto-Portugal: School of Arts - Portuguese Catholic University, 2008. p. 174-181. ISBN: 9789899577633.

Palavras-chave: Arte, Ciência e Tecnologia, Arte e Matemática, Arte e Novas Tecnologias, Matemática e Comunicação, Redes Artísticas

Home Page: [<http://www.artes.ucp.pt/artech2008/index.html>] ou <https://www.hrenatoh.net/29c.pdf>

RESUMO: No presente trabalho investiga-se, nos campos da Arte e da Matemática, as obras do artista plástico Murijs Escher (1898-1972) e as imagens digitais oriundas das TICs - Tecnologias da Informação e Comunicação. A compreensão de Escher e das Imagens Digitais se faz a partir de um pensamento de Deleuze que transita pelo plano dos acontecimentos e pelo nomadismo que propicia mobilidade no pensamento humano. Os jogos de ilusões das formas de Escher são, de certa forma, precursores das representações em rede com seus espaços imagéticos e topológicos de representação na cultura digital. Termos Indexados: arte, comunicação multimídia, imagens, matemática, tecnologia.

(30c) HILDEBRAND, H. R.; ARAÚJO, Y. R. G.; GUADAGNINI, S. R. Plataforma Multiusuário Estação Carijós: futuros prosseguimentos. In: **#7 ART - Arte e Tecnologia: para compreender o momento atual e pensar o contexto futuro da arte**. 1a ed. Brasília: Editora da UnB - Programa de Pós-Graduação, 2008. p. 315-317.

Palavras-chave: Arte, Arte e Tecnologia, Sistemas de Hiperídia, Plataforma Multiusuário.

Home Page: [<http://arte.unb.br/7art/textos/yara.pdf>] ou <https://www.hrenatoh.net/30c.pdf>

RESUMO: O projeto visualização do manguezal para a Plataforma Multiusuário Estação Carijós constou como primeira etapa do jogo participativo de realidade mista a ser desenvolvido sob o nome Plataforma Multiusuário Estação Carijós. Nesta primeira etapa como visualização do manguezal para a Plataforma Multiusuário Estação Carijós tivemos de redimensioná-lo às possibilidades tecnológicas e à falta de recursos, pois o projeto não obteve ajuda financeira, nem a colaboração de outros laboratórios quanto à execução. A colaboração da pesquisa teórico-prática se deu num primeiro momento entre os membros integrantes do projeto maior que é o do jogo Plataforma Multiusuário Estação Carijós. O objetivo foi delinear as dificuldades técnicas da plataforma multiusuário e do sistema embarcado, com as micro estações de sensoriamento e as 19 letras que encapsulam as "Tags", RFID (*Radio Frequency Identification*), Foi realizado para esta etapa um vídeo com dados recolhidos da Internet do googleearth e das capturas coletadas da área do Manguezal Ratones no norte da ilha de Florianópolis. A área compreende a Estação Ecológica dos Carijós, a Reserva do Olandi e a enseada do Ratones.

(31c) HILDEBRAND, H. R. A Arte Eletrônica e a Poética da Explicitação. In: **#6 ART - Arte e Tecnologia: interações entre arte e pesquisas tecnológicas**. 1a ed. Brasília: Universidade de Brasília - GDF, 2007. p. 131-136. ISBN: 9788589698139.

Palavras-chave: Poética, Infografia, Arte Eletrônica.

Home Page: [<http://www.arte.unb.br/6art/>] ou <https://www.hrenatoh.net/31c.pdf>

RESUMO: Novas dimensões das representações gráficas e infográficas estão sendo experimentadas na fronteira entre o que é biológico e o que é tecnológico. Aspectos estéticos, éticos e lógicos do mundo contemporâneo acompanham as transformações econômicas, sociais, políticas e psicológicas. Tudo se abre às mais diversas possibilidades de significação, as aparências são levadas ao extremo, os signos mostram-se e, uma infinidade de novas possibilidades apresenta-se, assim como todas as

marcas, desde àquelas deixadas pelas artes, pelas ciências, pelos meios eletrônicos até as corporais, definindo, cada vez mais a identidade de um sujeito aparentemente exposto pelas mídias; no entanto, mediado. Florescem as representações apoiadas na exterioridade e na visibilidade. O corpo biotecnológico é apresentado e está mediado pelos suportes artesanais, mecânicos e eletrônico-digitais. As interfaces transformam tudo em objeto de design, em espetáculo, isto é, tudo se mostra visível. As imagens podem ser observadas pelos códigos matemáticos e pelos diagramas que as constituem e, assim, tornam-se gráficas e infográficas. Baseado nos conceitos acima, o objetivo deste ensaio é ir um pouco além destes elementos de composição das imagens e apresentar uma das poéticas da contemporaneidade: a poética da explicitação que, ao lidar com o código e a informação, tudo expõe. A imagem digital artística produzida através desta poética pode ser denominada metaforicamente de pornográfica porque explicita, banaliza, apresenta algo além e fora dela. Esta poética nasce diretamente associada à sintaxe dos meios gerando novas possibilidades poéticas e de significações. A linguagem do ruído, diante do processo comunicacional tradicional, produz imagens "trash", pornográficas, desconcertantes, transgressoras que ao transformar os elementos antes indesejáveis: os ruídos, em linguagem, geram novos significados e novas formas poéticas para os signos eletrônico-digitais.

(32c) HILDEBRAND, H. R.; ARAÚJO, Y. R. G.; SILVA, F. A.; GARCIA, F. L. S.; KNISS, Janine; GUADAGNINI, S. R. Plataforma Multiusuário Estação Carijó In: **#6 ART - Arte e Tecnologia: interações entre arte e pesquisas tecno-científicas**. 1a ed. Brasília: GDF, 2007. p. 329-332. ISBN: 9788589698139.

Palavras-chave: Games: criações artísticas, Instalações Multimídia, Arte e Ciência, Arte e Tecnologia

Home Page: [http://www.arte.unb.br/6art/textos/yara.pdf] ou <https://www.hrenatoh.net/32c.pdf>

RESUMO: Jogo participativo da realidade mista que utiliza os espaços físicos, com um sistema embarcado e virtual da internet com uma plataforma multiusuário e temporário enquanto evento que tem como metas: a localização das dezenove unidades identificáveis RFID encapsuladas como letras que compõem a frase Mar Memorial Dinâmico dispersas na reserva, o abastecimento de um banco de dados e o mapeamento da área da Estação Carijó no Manguelal do rio Ratoes, norte de Florianópolis, SC, onde será implantado o sistema embarcado. O jogo objetiva a educação ambiental, a conscientização ecológica e da necessidade de preservação do ecossistema. Os participantes são representados por avatares da fauna local: lontras, caranguejos, tartarugas e jacarés.

(33c) HILDEBRAND, H. R. As Info-imagens e os Signos Matemáticos (livro/derivadas). In: **Derivas: Cartografias do Ciberespaço** (livro). 1a ed. São Paulo: Annablume Editora - Comunicação, 2004. p. 117-126. ISBN: 8574194565.

Palavras-chave: Cibernética, Cibercultura, Sistemas de Hipermídia, Ciberespaço, Processo Cognitivo.

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/33c.pdf>

RESUMO: Nós sabemos que os pontos, as linhas e as superfícies sempre foram representações do homem fixadas nas pedras das cavernas, nas paredes das catedrais, nas telas de pintura, nos papéis dos livros, das fotografias e dos cartazes e nas telas de cinema e nos monitores de televisão, enfim, em todos os suportes que expõem as formas bidimensionais e tridimensionais que produzimos. Hoje, acrescentamos a este rol de formas de representação os novos meios de produzir imagens: as mídias digitais que, através dos monitores de vídeo, nos auxiliam a representar os objetos do mundo e nos mostram outros ângulos de visões, registrando o passado, fixando o presente e simulando o futuro. Assim, estamos a dar significado aos fenômenos visuais e mentais, através dos meios atuais de produção de linguagem. Fundamentados no potencial expressivo das imagens geradas pelos softwares e hardwares dos atuais sistemas de processamento eletroeletrônicos, nós encontramos várias formas lógicas de representação definidas através dos nossos computadores. Elas permitem visualizar este mundo através das imagens em simulacro ou das imagens da Realidade Virtual. E, assim, ao analisar as imagens geradas por estas tecnologias que estão associadas aos meios de produção e reprodução de informação estamos observando e refletindo

sobre as questões relativas à visualidade e à mentalidade humana. As imagens mentais, por similaridade, unem-se às imagens visuais e, dado o caráter fortemente abstrato destas formas de percepção, podemos considerá-las como ícones puros, da mesma forma como fez Peirce, quando se referiu a uma pintura. Diz ele que, ao observar uma pintura, “perdemos a consciência que ela não é a própria coisa, a distinção entre o real e a própria cópia desaparece e há um momento que a pintura é puro sonho... não é uma existência em particular e, no entanto, ela não é geral” (CP 3.362).

4.4 LIVROS, ORGANIZAÇÃO DE LIVROS, TESE DE DOUTORADO E DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

(01d) HILDEBRAND, H. R.; OLIVEIRA, F. M.; CESTARI, G.; MITTERMAYER, T; SOUZA, A. A. S. (org.) **Estética do jogo: arte, mecânica e narrativa** - Coleção Segue o Jogo (Organização de Livro). São Paulo: COD3S, 2019.

Home Page: [<https://www.editoracodes.com.br/produto/estetica-do-jogo/>] ou <https://www.hrenatoh.net/01d.pdf>

RESUMO: Jogos digitais, como mídia e em suas múltiplas linguagens, podem nos apresentar uma rica diversidade de experiências, além da imersão em uma infinidade de contextos e universos híbridos. As ações e relações promovidas pelos videogames – incluindo reagir, participar, planejar, resolver, criticar, cooperar, compartilhar, assistir, torcer ou comentar, por exemplo – possuem, em primeiro lugar, um fundamento de natureza perceptiva e, em sentido lato, de caráter estético. Games são meios que, em alguma medida, a partir da expressão de possibilidades, existências e propósitos pelos desenvolvedores, organizam e desenvolvem experiências para os jogadores e também para críticos e espectadores, de modo a empoderá-los a descobrirem e expressarem emoções, condutas e hábitos por conta própria. Games mobilizam sentidos e movimentos fisiológicos, projetam-se às nossas percepção e atenção em direção à formação de hábitos individuais e coletivos e também, mais amplamente, à constituição de comunidades, tendências, cenas e culturas *gamers*. A Estética, ramo da filosofia que repousa sobre a Fenomenologia, considera seus objetos de estudo a partir da apresentação *per se*, ou seja, constrói análises focadas nas possibilidades e qualidades mais frescas e espontâneas daquilo que se apresenta à mente. Estudar e fruir games sob prismas estéticos significa então, em primeiro lugar, considerar jogos como origem e finalidade de estados de consciência sofisticados e originais, que crescem e frutificam cada vez mais através de mediações inteligentes e socialmente complexas. Em outras palavras, análises estéticas valorizam a capacidade dos videogames em desenvolver interfaces que nos permitem conceber, compartilhar e explorar mundos exteriores (históricos, ficcionais) e interiores (psicológicos, emocionais, oníricos). Nesse sentido, a abordagem “Estética do jogo” divide-se em três eixos principais de trabalho: Arte, que lida com dimensões expressivas e com possibilidades inerentes às qualidades espontaneamente exibidas pelos jogos; Mecânica, descrevendo e analisando modelos e métodos de interação sensorial e corporal; e Narrativa, explorando como os jogos compõem e medeiam situações e universos perspectivados no espaço-tempo.

Autores participantes: Andréa Silva Souza, Andreia Machado Oliveira, Alexandre Braga, Aline Antunes de Souza, Astrid Mühle Moreira Ferreira, Bruno Gottlieb, David de Oliveira Lemes, Eliseu Balduino, Fabiana Martins de Oliveira, Francisco de Souza Escobar, Guilherme Cestari, Guilherme Sousa Vieira, Gustavo Lima, Hermes Renato Hildebrand, Joceli Irai Sales, Kalinka Lorenci Mallmann, Luís Carlos Petry, Marcelo Prioste, Mario Madureira Fontes, Raissa Gonçalves Caselas, Reinaldo A. O. Ramos, Sérgio Roclaw Basbaum, Silvia Trentin Gomes, Stephanny Sato Del Pin, Thiago De Ataíde, Thiago Mittermayer, e Zuleica Camargo. ISBN: 978-85-54863-11-1.

(02d) OLIVEIRA, F. M.; HILDEBRAND, H. R. **Jogos digitais destinados ao intercâmbio social, cultural e econômico: Rompendo Barreiras Territoriais** (livro). São Paulo: Novas Edições Acadêmicas, 2016, v.1. p.104.

Palavras-chave: Jogos, Jogos Digitais, Intercâmbio cultural

Home Page: [https://www.amazon.com/digitais-destinados-interc%C3%A2mbio-cultural-econ%C3%B4mico/dp/3330728841] OU <https://www.hrenatoh.net/02d.pdf>
ISBN-13:978-3-330-72884-4 ISBN-10:3330728841 EAN:9783330728844 Idioma do livro: Português By (author) : Fabiana Martins de Oliveira Hermes Renato Hildebrand
Números de páginas:104 Publicado em:13.05.2016. ISBN: 9783330728844.

RESUMO: Esse estudo objetiva a produção de jogos digitais educativos que possibilitem ao usuário a participação ativa em contextos sociais, culturais e artísticos. Quatro são suas vertentes: a influência dos meios tecnológicos na infância; o uso da simulação como meio de aprendizagem; a utilização de software livre por parte dos alunos e, os objetivos das aulas de educação artística. Todas as vertentes incluem o desenvolvimento das compreensões sociais, artísticas e culturais, a obtenção da autoestima, a expressão individual, a criatividade e a confiança. A união entre a realidade virtual na contemporaneidade, as condições proporcionadas pelo ambiente do simulacro, o comportamento do público alvo, e as influências dos conteúdos artísticos que favorecem a produção de jogos digitais com foco intercultural, e que, procura estreitar as barreiras geográficas e econômicas existentes entre estudantes de diversos contextos socioculturais.

(03d) CUPERSCHMID, A. R. M., HILDEBRAND, H. R. **Jogos de arte** Campinas-SP: Editora Marketing Aumentado, 2013, v.1. p.123.

Palavras-chave: Jogabilidade, Heurística, Jogos Eletrônicos, Usabilidade, Indústria do Entretenimento

Meio de divulgação digital, ISBN: 9788591534609,

Home Page: [http://books.google.com.br/books?printsec=frontcover&id=nLwNgTXkj7kC#v=onepage&q&f=false3] ou <https://www.hrenatoh.net/03d.pdf>

RESUMO: Esse estudo objetiva a produção de jogos digitais educativos que possibilitem ao usuário a participação ativa em contextos sociais, culturais e artísticos. Quatro são suas vertentes: a influência dos meios tecnológicos na infância; o uso da simulação como meio de aprendizagem; a utilização de software livre por parte dos alunos e, os objetivos das aulas de educação artística. Todas as vertentes incluem o desenvolvimento das compreensões sociais, artísticas e culturais, a obtenção da autoestima, a expressão individual, a criatividade e a confiança. A união entre a realidade virtual na contemporaneidade, as condições proporcionadas pelo ambiente do simulacro, o comportamento do público alvo, e as influências dos conteúdos artísticos que favorecem a produção de jogos digitais com foco intercultural, e que, procura estreitar as barreiras geográficas e econômicas existentes entre estudantes de diversos contextos socioculturais.

(04d) GREGOLIN, M. V.; HILDEBRAND, H. R. **Machinima e a era digital: produto da contemporaneidade** (livro). São Paulo/Brasil: Editora Claraluz, 2010, v.1. p.136.

Palavras-chave: Machinima, Mídias Digitais, Cinema, Jogos Eletrônicos, Jogos de Computador

Meio de divulgação: Vários, ISBN: 9788588638556.

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/04d.pdf>

RESUMO: Esta pesquisa propõe tomar como objeto de estudos um novo tipo de mídia digital, denominada Machinima. Do inglês machine (máquina) e animation (animação), Machinima é, conceitualmente, tanto um filme feito a partir de jogo eletrônico, quanto um processo de produção. A hibridização de mídias presente na arquitetura do Machinima constitui um novo processo criativo propiciado pelas ferramentas da tecnologia digital. Ao mesmo tempo, o Machinima pode ser pensado como um novo tipo de arte, que nasce dos sistemas híbridos e complexos que propiciam novas poéticas e que convergem para a estética da interatividade, da incorporação e da imersão, palavras-chave das produções artísticas que estão buscando tornar visível a articulação dos sujeitos com as linguagens maquínicas, próprias do nosso tempo.

Tendo como base discursos teóricos que analisam as transformações da sociedade pós-moderna, o aparecimento de novos produtos artísticos e culturais que afetam em todos os sentidos a sociabilidade contemporânea, este projeto parte dos seguintes problemas de pesquisa: a) em termos de sua produção, como se dá a relação entre o Machinima e os gêneros que estão na sua base (jogo eletrônico-filme); b) quais os efeitos da hibridização de gêneros e de técnicas na arquitetura do Machinima? c) quais deslocamentos a tecnologia digital do Machinima provoca na produção fílmica? Assim, a partir das características arquiteturais e do funcionamento desse objeto que une arte e novas mídias, propõe-se investigar a articulação entre as novas tecnologias e a arte na sociedade contemporânea.

(05d) HILDEBRAND, H. R. **As Imagens Matemáticas**: a semiótica dos espaços topológicos matemáticos e suas representações no contexto tecnológico. Tese de Doutorado defendida na PUCSP – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo: PUCSP, 2001.

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/05d.pdf>.

RESUMO: O resumo da Tese já foi apresentado neste texto do memorial.

(06d) HILDEBRAND, H. R. **UMATEMAR - Uma Arte de Raciocinar**. Dissertação de Mestrado defendida no UNICAMP – Universidade Estadual de Campinas. São Paulo: UNICAMP, 1994.

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/06d.pdf>

RESUMO: O resumo da Dissertação já foi apresentado neste texto do memorial.

4.5 ARTIGOS EM REVISTAS (MAGAZINE) E OUTRAS PUBLICAÇÕES

(01f) HILDEBRAND, H. R. Jogos Digitais Educacionais no Processo de Ensino e Aprendizagem. Revista Novamerica. Rio de Jan., p. 27-31, 2020.

Palavras-chave: Educação, Processo de Ensino e Aprendizagem, Cognição

Home Page: [<http://www.novamerica.org.br/ong/?p=1503>] ou <https://www.hrenatoh.net/01f.pdf>

RESUMO: O uso dos jogos digitais para o ensino e aprendizagem tem se mostrado com grande potencial para a cognição. A visão tradicional que considera os jogos apenas como uma forma de diversão, aos poucos, vem dando lugar à percepção que eles são relevantes para o ensino e aprendizagem.

(02f) HILDEBRAND, H. R. **Revista do Vestibular** - Matemática. Revista do Vestibular. Bancas de Revista, v.1, p.15 - 20, 1979.

Palavras-chave: Educação, Matemática

Home Page: <https://www.hrenatoh.net/02f.pdf>

Material Impresso: Publicado em Bancas de Jornais

RESUMO: Estas revistas foram publicadas nas bancas de São Paulo em 12 fascículos no ano de 1979. Tive que entregar os exemplares (únicos originais) quando fui admitido para trabalhar na Prefeitura de São Paulo. Não tenho nenhuma cópia desse material.

(03f) HILDEBRAND, H. R. **Manual de Orientação do Programa Agente Mirim de Combate ao Desperdício de Energia Elétrica**. Educativa.

São Paulo - Instituto Mauricio de Sousa, 2002.

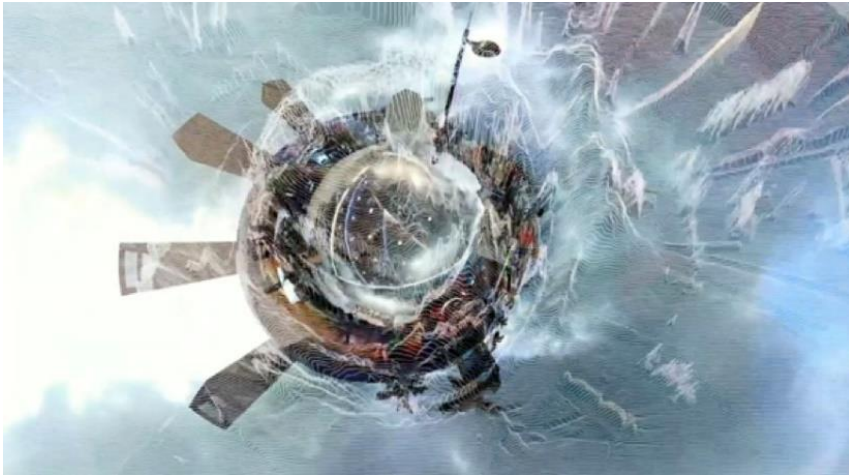
Palavras-chave: Conservação de Energia Elétrica, Manual Educacional de Conservação de Energia

Home page: <https://www.hrenatoh.net/3f.pdf>

RESUMO: Material impresso de guia de orientação para o Programa Agente Mirim de Combate ao Desperdício de Energia Elétrica elaborado para professores e alunos do Ensino Fundamental do Estado de São Paulo. O material foi distribuído em 17 cidades e foram treinados 3 professores em cada escola. Também distribuídos aproximadamente 750 mil kits para os alunos e material de orientação para os professores.

5. PROJETOS ARTÍSTICOS

1. **2021 - Organização e participação com trabalhos no Evento AIR - Arte e Ambientes Imersivos e Interativos em Rede** realizado em parceria com o LabInter – Santa Maria (Ver Link: <https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/>). O Laboratório é coordenado pela Profa. Dra. Andréia Oliveira Machado. O evento é uma exposição online com a participação de vários coletivos artísticos e grupo de desenvolvedores de jogos dos quais faço parte. Destaco os projetos do **Grupo cAt – ciência/Arte/tecnologia – UNESP/SP e Coletivo Artístico do LabInter – Laboratório Interdisciplinar da UFSM – Universidade Federal de Santa Maria**. Ao reunir práticas artísticas que acontecem em colaboração com vários artistas e com os povos originários (Kaingang e Tupi-Guarani) a exposição buscou construir um diálogo comum entre práticas que são distintas, mas que se destacam pelo caráter colaborativo e pelo propósito de ativação de elementos culturais: obras artísticas e jogos digitais que foram expostos a partir do software Sansar. Indicamos a seguir o link dos projetos que estão expostos e que participamos. Ver Link do LabInter <https://www.youtube.com/watch?v=9ouLgwxIcek>



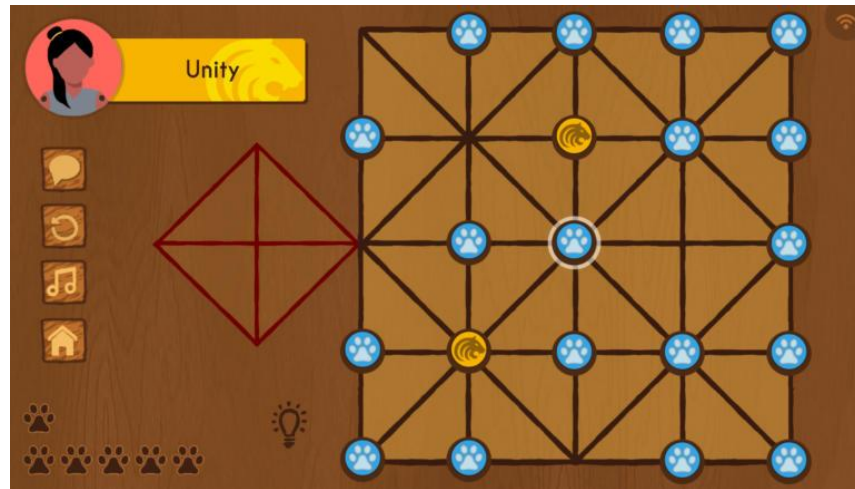
ContraMonumentos I CounterMonuments

Projeto audiovisual colaborativo, com uso de Inteligência Artificial, entre LabInter/UFSM, itdLab na Durban University of Technology/África do Sul, Projet'ares ÁudioVisuais/UFC, IHAC/UFBA **CSGames - PUCSP/UNICAMP** e LAD/UFSM.



DNA afetivo Kamê e Kanhru (DNA A.K.K)

2021 - Projeto Colaborativo entre LabInter/UFSM, CSGames - PUCSP/UNICAMP e Comunidades Kaingáng, que busca ativar cultura dos povos originários Kaingáng.



Jogo do Tigre e dos Cachorros – Mini Jogo que compõem o Jogo DNA A.K.K.

O mini-jogo foi realizado a pedido das crianças Kaingáng.

2. **De 2009 até Hoje – Trípico Sopro, Gesto, Toque do Coletivo Artístico cAt** – ciência/Arte/tecnologia. O grupo cAt do IA-Unesp/CNPq, criado em 2009, tem como características a experimentação, reflexão e divulgação de pesquisas oriundas da conexão entre a Ciência, a Arte e a Tecnologia. Estrutura-se com o perfil formativo interdisciplinar, dada a formação e experiência de seus integrantes, primando pela elaboração de projetos comuns e o respeito aos projetos e pesquisas individuais. Ver link: <https://grupocat.wordpress.com/> e <https://grupocat.wordpress.com/encontros/>



Imagem da Instalação Artística Sopro

Obra realizada pelo Coletivo Artístico cAt – ciência/ARTE/tecnologia, da UNESP. Trabalho realizado em 2019.

Ver vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=885TTTUYsrg>

3. **2021 - Evento Hiperorgânicos – Participação com a Obra Contra| Monumentos - Paraty.io de Inteligência Artificial** - O Hiperorgânicos é um Encontro Internacional de Pesquisa em Arte, Hibridação, Biotelemática e Transculturalidades. É um evento colaborativo, criado e organizado pelo NANO - Núcleo de Arte e Novos Organismos – da Escola de Belas Artes – UFRJ, produzido na forma de laboratório aberto e simpósio. A 9ª edição do Hiperorgânicos vem comemorar 10 anos de Laboratório e traz como tema: Arte, Consciência e Natureza. Criar, cultivar, conectar. O evento aconteceu online. A **Obra Contra| Monumentos - Paraty.io** é um sistema de Inteligência Artificial desenvolvido com o software Processing para associar imagens. ContraMonumentos é um projeto interdisciplinar colaborativo entre LabInter/UFSM (Santa Maria, Brasil), Durban University of Technology (África do Sul), LAD/UFSM, Projetares Audiovisuais/UFCE (Fortaleza, Brasil), **CSGames/PUCSP/UNICAMP (Campinas, Brasil)** e IHAC/UFBA (Bahia, Brasil). Em 2019 e 2020 buscou transformar os ambientes imersivos das cidades participantes, como planetários e cúpulas, em monumentos virtuais ou memórias compartilhadas. Enquanto os monumentos públicos (físicos) tradicionais e os locais memoriais buscam fixar permanentemente a memória, muitas vezes de forma imponente, os monumentos e memoriais digitais, criados colaborativamente por meio desse projeto, buscam ser fluidos,

maleáveis e inclusivos. Em 2021 implementa inteligência artificial à proposta, investigando emoções conectadas/desconectadas da vida em um mundo sob COVID-19. Seriam as emoções monumentos virtuais a partir de análises e classificações automatizadas? Tais dados são então enviados para novos processamentos em diferentes softwares *open source* de manipulação de imagens e sons. No evento Hiperorgânicos, em abril de 2021, pretendemos enviar em tempo real os áudios de falas dos pesquisadores para processamento do agente prototipado, que se encontra em servidor do evento, a fim de serem compartilhados tais dados entre laboratórios. A partir desse arsenal online, a equipe da proposta performará visualmente e sonoramente durante o evento, envolvendo as seguintes instituições de ensino superior: DUT na África do Sul, UFSM, PUCSP/UNICAMP, UFBA, UFCE no Brasil, além dos participantes do evento. Ver link do evento: <https://nano.eba.ufri.br/hiper9/OpenLive2.html>

 01/04 - 10h OPEN Live 2.	 PANORAMAS 2021 VIII SIMP #20. ART Ivo. Balance-Universidade ContraMonumentos em ambientes imersivos e em redes neurais com classificação de emoções Andréia Machado Oliveira Matheus Moreno dos Santos Camargo Barbara Almeida de Souza Camila dos Santos Davi Carvalho Fabiane Urquhart Duarte Hermes Renato Hildebrand Leyanda Zindele Milena Szafir Nirish Singh Rene Alicia Smith Tasneem Saeed Túlio Chiodi Wagner de Souza Antonio LAB INTER DUT UFPA UNICAMP UNICAMP UNICAMP UNICAMP	Evento Online – 9º. Open Live do Hiper- Orgânicos Obra realizada pelo Coletivo Artístico cAt – ciência/ARTE/tecnologia, da UNESP. Trabalho realizado em 2019.
--	--	--

4. **2016 - METACAMPO III** – Instalação Digital Interativa realizada pelo Coletivo Artístico SCIArts - HILDEBRAND, H. R.; SOGABE, Milton; LEOTE, Rosangella da Silva; FOGLIANO, Fernando Luiz; BLUMENSCHNEIN, J. (Autores), na Galeria do MediaLab na UFG – Universidade Federal de Goiás – Homenagem aos 30 anos do Grupo SCIArts, Instalação Multimídia Na ocasião foi elaborado pelo SCIArts um livreto síntese dos trabalhos realizados pelo Grupo desde 1996 até 2016.
RESUMO: Na Instalação Digital Interativa METACAMPO III as informações sobre a direção do vento são capturadas por uma biruta fixada na parte externa do prédio do MediaLab-UFG e são enviadas a um computador que, por sua vez, controla um ventilador disposto sobre

uma plantação artificial – um plano formado por hastes flexíveis, semelhante a um campo de trigo, presente no espaço expositivo.

Link da Obra: <https://www.youtube.com/watch?v=jMSVL20dPAY>



METACAMP III - SCIArts

Instalação Digital Interativa realizada no MediLab/UFG

5. **2016 – Kit Facilita** – Interface Assistiva para crianças Jogos e Aplicativos para crianças surdas e ouvintes para as plataformas computacionais, Serviços, Campinas, SP, BRASIL, 2016.



Kit Facilita

É uma interface assistiva por rastreamento ocular. Também é de baixo custo e software livre, para distribuição ampla e acesso social. Em 2015, o usamos para acionar sons e imagens a partir do ambiente externo ao computador, através dos movimentos dos olhos. Isto permite ao artista com severas deficiências realizar espetáculos de dança, teatro e música, além de se comunicar no dia-a-dia. Em 2016, o projeto já recebeu ampla divulgação, através de sites, revistas, um programa exclusivo na TV UNESP e em redes sociais.

(Ver link: <https://giip-interfaces.wixsite.com/home/kit-facilita>)

(Ver vídeo no link: <https://giip-interfaces.wixsite.com/home/kit-facilita>)

6. **2015 – METACAMPO II** - Instalação Digital Interativa exposta pelo Coletivo Artístico SCIArts, na UFSM – Universidade de Santa Maria, Rio Grande do Sul – Homenagem ao Coletivo SCIArts. A obra foi realizada para o 10º. Simpósio de Arte Contemporânea e para o 24º. Encontro Nacional da ANPAP, em UFSM, Santa Maria, RS. **Link da Obra:** <http://www.sciarts.org.br/>



METACAMP II - SCIArts

Instalação Digital Interativa realizada em Santa Maria UFSM

7. **2014 - METACAMPO I** - Instalação Digital Interativa realizada pelo Coletivo Artístico SCIArts, no SENAC Lapa em São Paulo, SP. **Ver Link da Obra:** <http://www.sciarts.org.br/>



METACAMPO I - SCIArts

Instalação Digital Interativa realizada em Santa Maria UFSM

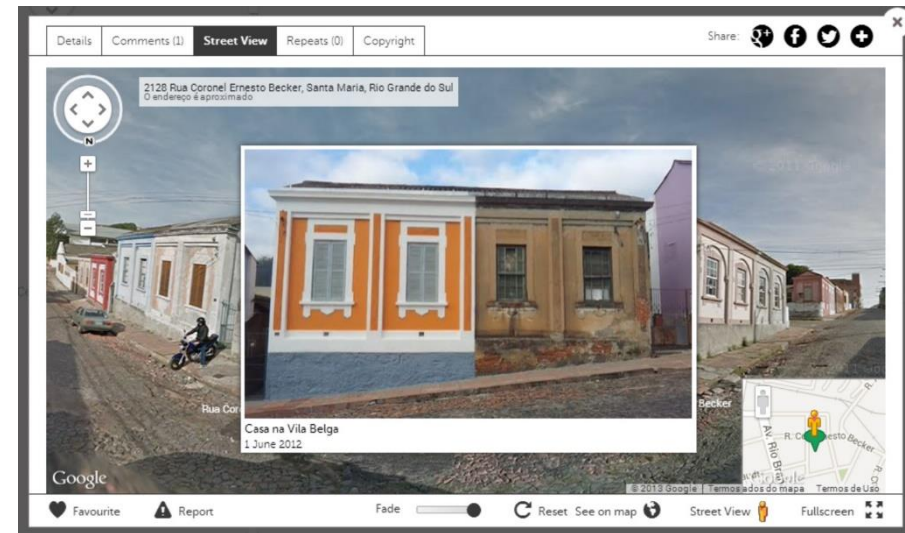
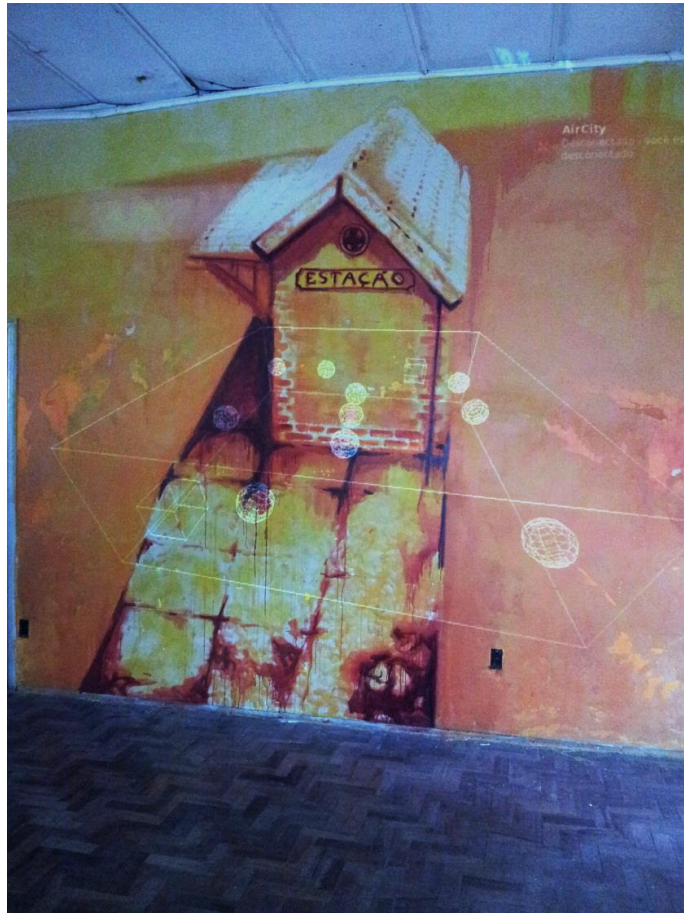
8. **2014 - AIRCITY - RESEARCH** - Descaminhos do Ouro em Paraty. Realizado por Hermes Renato Hildebrand Daniel Paz de Araújo e Adeline Gabriela Silva e Gil. Instalação Digital de Mapeamento.



DESCAMINHOS DO OURO EM PARATY - Trilha do Sete Degraus da Estrada Real

Instalação Digital de Mapeamento da Trilha abandonada que liga a cidade de Cunha/SP até Paraty/RJ – Trabalho realizado por Hermes Renato Hildebrand e Daniel Paz de Araújo. Disponível em www.hrenatoh.net

9. **AIRCITY - RESEARCH - aircity: arte#ocupaSM2012.** 2012. Intervenção Urbana, na cidade de Santa Maria / RS.
10. **AIRCITY - RESEARCH - aircity: arte#ocupaSM2013.** 2013. Intervenção Urbana, na cidade de Santa Maria / RS.



aircity#ocupaSM2012 e aircity#ocupaSM2013

Participaram do evento os artistas Hermes Renato Hildebrand, Efrain Foglia, Andréia Machado Oliveira, Daniel Paz de Araújo, Jordi Sala e Tatiana Guerche. O registro ao lado representa a interação do sistema computacional desenvolvido que interage com a pintura de Ricardo Garlet. O evento foi uma reconstrução virtual do bairro da Vila Belga em Santa Maria/Brasil, em termos de memória e do papel do lugar como integrador de experiência e agenciamentos de memória.



No início dos anos 1900, a Vila Belga tornou-se um vibrante assentamento de imigrantes belgas que se aglomeraram em torno da estação ferroviária e abraçaram a indústria ferroviária local como a base para suas vidas. Com o fim da ferrovia e sua substituição pelo transporte rodoviário, o bairro perdeu seu significado e ficou apenas a memória coletiva. Em maio de 2012, vários edifícios da já extinta estação ferroviária de Vila Belga foram ocupados por artistas, acadêmicos e investigadores multidisciplinares que participaram no evento arte#ocupaSM 2012 e arte#ocupaSM 2013. O evento durou vários dias de intensa convivência artística a fim de compreender esta desintegração do memorial. Nosso foco é na obra de arte que utiliza tecnologias locativas para tornar visível o espaço invisível da territorialização como mapeamentos de extensões de intensificação: através da integração de dados de dispositivos de detecção e geolocalização. A obra de arte produz mapeamentos de relação que constituem o 'alicerce' da memória e servem para fixar a continuidade da experiência como parte de uma ecologia do ser.

11. **2012 - ATRATOR POÉTICO** - Evento Instante – SESC. A obra foi exposta em Campinas, Pinheiros e São Bernardo. É uma instalação hipermídia interativa que interage com o público.



12. **2011 - Gira S.O.L. - Escultura Interativa.**



GIRA S.O.L.

A instalação interativa “Gira S.O.L.” é um objeto robô realizado pelo SCIArts. O grupo desenvolve os projetos na intersecção entre Arte, Ciência e Tecnologia. Os trabalhos do SCIArts procuram exprimir a profunda complexidade existente na relação entre estes elementos, que são a essência da cultura humana. Gira S.O.L., 2006 é um sistema mecatrônico (sensores, micro-controlador, programação e equipamentos mecânicos e eletrônicos) onde a poética da obra está no acompanhamento do movimento do Sol pela estrutura que constitui o Gira S.O.L. (Sistema de Observação da Luz). O ritmo em que o objeto interage com a luz solar é o mesmo que o do movimento diurno do sol na esfera celeste. O Gira S.O.L. propõe que se observe a natureza em constante divergente daquela experimentada em nosso frenético cotidiano.



Montagem do protótipo do Gira S.O.L. de madeira, revestimento de cobre e cúpula de vidro

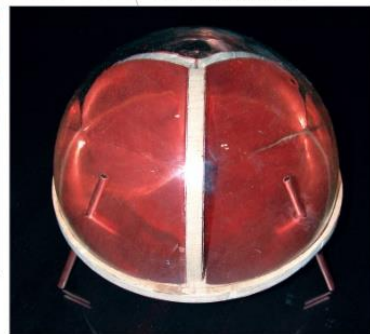


Foto do Gira S.O.L. externo no Jardim do SESC Pinheiros

Detalhe da cúpula do Gira S.O.L. externo.

Fachada do SESC Pinheiros



13. **2010 – Robolation** - Evento Big Band do - SESC Campinas 2010. Instalação Interativa.

2010 – ROBOLATION

É uma escultura interativa que esteve no SESC Itaquera na Exposição ENERGIA - BIG BANG. O Projeto foi desenvolvido por: Bruno Bastos, Fernando Fogliano, Iran Bento de Godói, Luiz Galhardo, Milton Sogabe, Renato Hildebrand e Rosangella Leote. A ideia da obra é a criação de um robô que demonstrasse o movimento da energia elétrica quando as pessoas interagissem com ele. O robô “dançava” quando o interator mandasse energia para ele por meio de uma manivela. Ver imagem no link www.sciarts.org.br



14. **2010 – METACAMPO** - Instalação Digital Interativa criada e exposta pelo Coletivo Artístico SCIArts para o Evento Art.ficial 5.0, realizado na Fundação Itáu Cultural, São Paulo, RS. **Link da Obra:** <https://www.youtube.com/watch?v=1o2lrKY03Eo>



Metacampo

“Metacampo” é uma instalação interativa, resultante das investigações na transdução entre arte/ciência/tecnologia, realizada pelo SCIArts – Equipe Interdisciplinar. A obra tem como comportamento o resultado do diálogo das informações captadas da interação do público que se movimenta no espaço da obra e de uma veleta no espaço externo ao prédio, que capta a direção do vento. Este diálogo produz a poética da obra, a qual é conduzida pela movimentação de um ventilador que atua sobre um campo de hastes, de PVC branco, simulando o vento sobre uma plantação de trigo. Em outras palavras, a coparticipação do humano e da natureza, produzindo a movimentação do metacampo, define a poética da instalação.

15. 2007 - ATRATOR POÉTICO - Evento Instante - SESC Campinas. 2011. Instalação Hipermissão Interativa.

Atrator Poético

É uma instalação multimídia interativa, autoria do SCIArts e do músico Edson Zampronha, ganhadora do 6º Prêmio Sergio Motta, em 2005. Busca materializar o conceito de sistema, criando um ambiente onde o público interage com imagens, sons, eletromagnetismo e ferrofluido (líquido com nanopartículas ferromagnéticas que se conforma ao campo formado por bobinas eletromagnéticas). A interferência do público na imagem projetada faz a movimentação do líquido que é, ao mesmo tempo, a imagem projetada. A espacialização sonora é construída pela movimentação e atuação do público, que ativa arquivos sonoros que se sobrepõem, construindo a composição. A percepção de que tudo está relacionado com a presença do público predomina na instalação, materializando um sistema poético que só se configura pela interação do mesmo.



16. **2007 – Jogo para crianças Surdas** - HILDEBRAND, H. R.; CASTRO, M.; BARBOSA, M.; HURTADO, V. Jogos e Aplicativos para crianças surdas e ouvintes para as plataformas computacionais, Serviços, Campinas, SP, BRASIL, 09/2007.



TELA INICIAL DO JOGO “O SONHO DE JUCA”

Jogo desenvolvido em flash adaptado para crianças surdas em parceria Marina Castro, Milena Barbosa, Vivian Hurtado - Midialogia – Unicamp. O jogo foi feito junto com o CEPRE – Centro de Estudos e Pesquisas em Reabilitação, da UNICAMP.

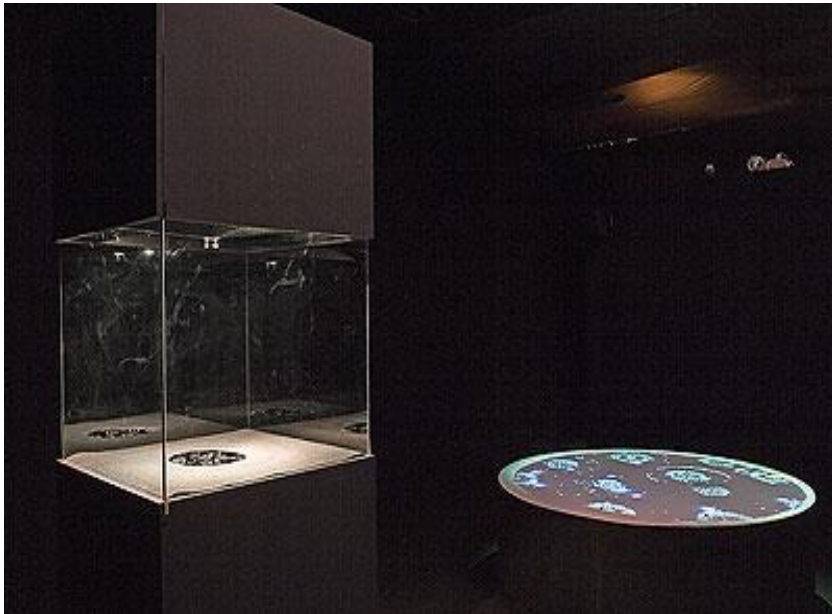
17. **2006 – Mar-Ciso** Instalação Multimídia Interativa – 2006 - Casa do Lago - UNICAMP - Campinas.



MAR-CISO

A partir do tema do evento, "UNS E OUTROS", o Grupo SCIArts – Equipe Interdisciplinar buscou referências no mito de Narciso e nas relações espaciais entre Brasil e África, em que "um" e "outro" são o mesmo. Nesta obra há uma subversão da imagem refletida na água e o interator, percebe-se através de imagens mediadas. O título **MAR-CISO** traz à mente o mito de NARCISO e ao mesmo tempo a idéia de CISÃO de dois continentes feita pelo MAR. Através da interatividade as pessoas podem apreciar, no momento em que visualizam a sua própria imagem refletida na água, a projeção de uma outra imagem, que se movimenta para um outro lugar, afastando-se da imagem refletida, provocando a poética da obra. A sonoridade, que remete à água, e a tatilidade da areia em que é projetada a imagem do interator induzem à sensação da reconstrução do mito e de novas possibilidades interpretativas.

18. **2005 - ATRATOR POÉTICO V** - Evento Instante - SESC Santo André. 2012. Instalação Hipermissão Interativa.



ATRATOR POÉTICO V

A instalação interativa foi realizada em vários lugares. Inclusive esse trabalho ganhou o Prêmio Sergio Motta. O projeto nasceu do desejo da utilização do eletromagnetismo. Campos magnéticos estruturam-se na forma de linhas, confinando energia invisível que, para serem visualizados necessitam da presença de algum material ferro magnético como elemento capaz de indicar-nos suas presenças. Com este objetivo optou-se por trabalhar com um material conhecido como ferro-fluído. Trata-se de um material com propriedades magnéticas, utilizado em aplicações ligadas ao controle de vibrações. Por possuir propriedades ferromagnéticas o ferro-fluído deforma-se na presença de campos magnéticos produzindo formas e dinâmicas muito interessantes. A utilização do eletromagnetismo, do ferro-fluído, dos sensores, dos programas que gerenciam as informações (sons e imagens) e dos hardwares criados, define a estrutura da obra.

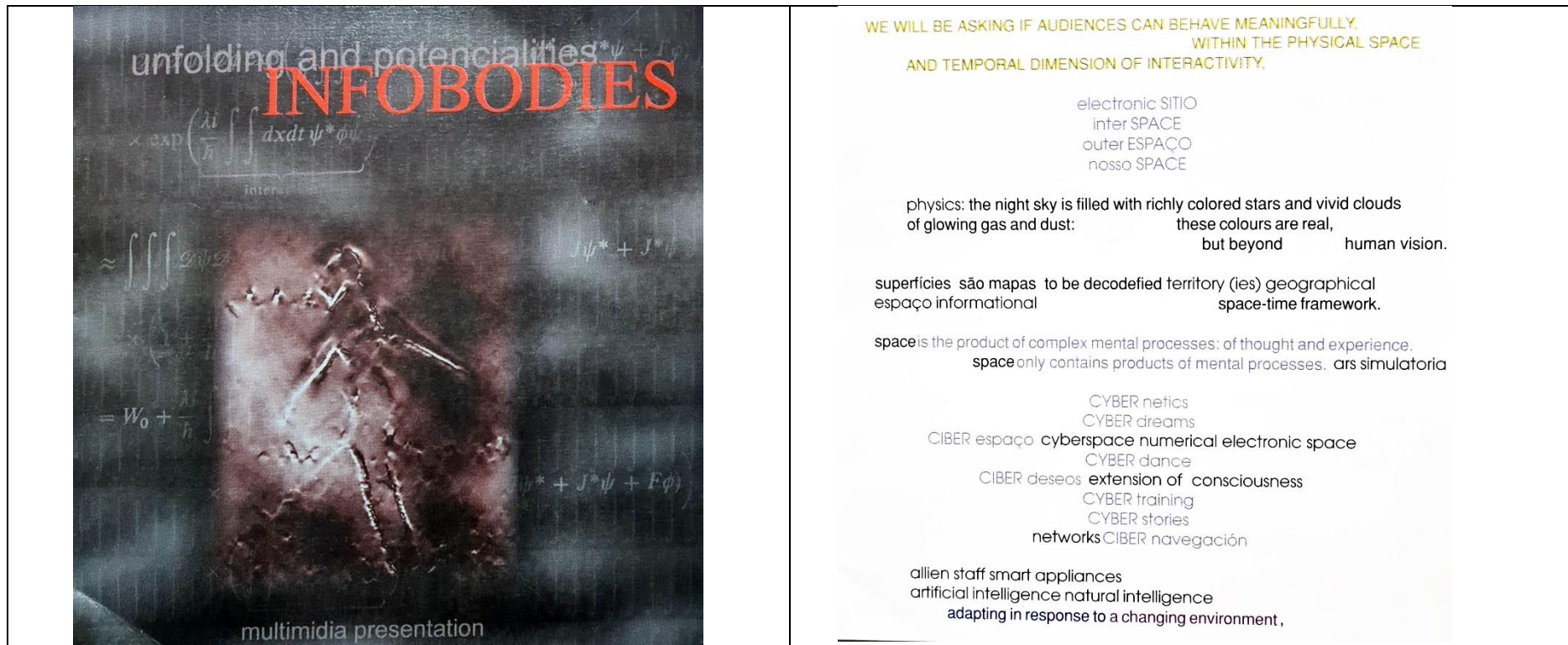
19. **2004 – Des-Espelho** – Obra exposta no evento Articulações A-paralelas – Pinacoteca Barão de Santo Ângelo, IA, Porto Alegre/RS



DES-ESELHO

A instalação Des-Espelho é um sistema de vídeo-vigilância montado com sete câmeras e igual número de monitores de TV com o qual se criam simulações especulares. No espelho a captação e a visualização estão encerradas num processo denominado reflexão. No vídeo, ao contrário, esses dois momentos podem ser separados. A captura e visualização da informação (luz/imagem) se dão num processo muito mais elaborado e, por esse motivo, mais rico de possibilidades a serem exploradas. Todavia, em alguns aspectos, o vídeo é bastante semelhante a um espelho. Em Des-Espelho, o sistema é construído de maneira a que se produzam “espelhos bizarros” que reflitam outras faces de nós mesmos para a nossa própria contemplação. Des-Espelho propõe um jogo de imagens no qual o indivíduo se reconheça a partir de outros pontos de vista que não o seu próprio, mas de um outro externo e estranho sobre si mesmo.

20. **20001 - Projeto INFOBODIES III** - Realizei com um grupo de artistas plásticos, a montagem de uma ópera multimídia no Itaú Cultural em São Paulo. Ambiente audiovisual a partir de poema polimorfo (texto, som e projeção). O roteiro utilizou diversos códigos visuais (cores, diagramas, tipos) e verbais (novas terminologias, palavras-chave, frases recorrentes). A música foi elaborada por Denise Garcia a partir de vozes humanas naturais, sintetizadas e tratadas digitalmente. As imagens são uma sucessão de pontos de fuga e transparências referenciais no universo da ficção científica.



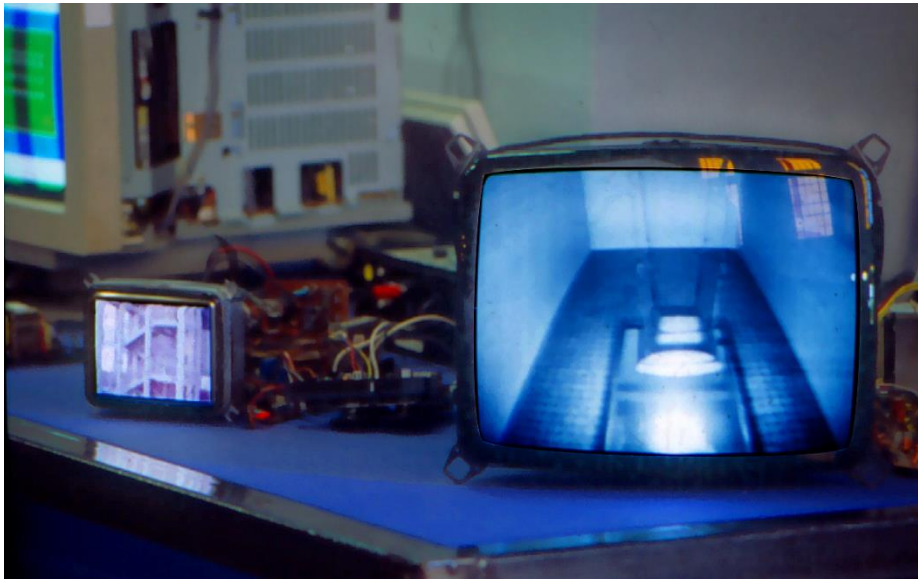
21. **2000 - Projeto IMÁGINA** – O SCIArts – Equipe Interdisciplinar montou um sistema multimídia interativa no SENAC de São Paulo. Realizamos palestras sobre Arte e Tecnologia.



Imágina

Imágina carrega em seu bojo o conceito de Obra de Arte como Sistema. Aqui a obra já não é mais um objeto estático com limites bem definidos mas uma dinâmica, uma processualidade que se desdobra e evolui no tempo e no espaço. Imágina popôe a criação de um sistema no qual imagens e sons de diversos locais, internos e externos à instalação, se engendrem através da movimentação das pessoas e da ação do software de controle, definindo uma imagem que alimentará uma outra rede-sistema, a internet. No processo de Imágina estão envolvidos, numa densa relação, o lúdico, a recursão e a interação entre interator e obra de arte. Essa relação, que culmina com a emergência de uma nova poética da Complexidade, representa o cerne das preocupações estéticas e expressivas do trabalho. Imágina pretende oferecer às pessoas que com ela interagirem um ambiente propício para reflexão sobre as novas possibilidades estéticas da contemporaneidade.

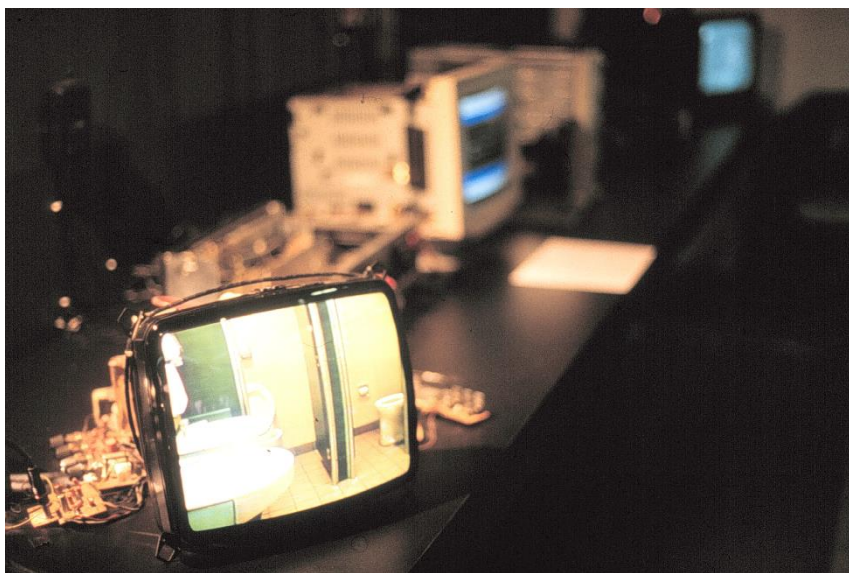
22. **Projeto ENTREMEIOS II** - realizei em 1999 e 2000 com o grupo SCIArts – Equipe Interdisciplinar de Arte a montagem de uma instalação multimídia interativa na Bienal do Mercosul em Porto Alegre. Este evento foi realizado pelo Governo do Estado do Rio Grande do Sul. Esta instalação recebeu o **Prêmio Sergio Motta** do Governo do Estado de São Paulo como o melhor projeto de instalação executado em 2000 no Brasil. Entremeios II procurava exprimir a profunda complexidade existente na relação entre arte, ciência e tecnologia, elementos que são a essência da cultura humana, quanto a representação de conceitos artísticos-científicos contemporâneos que demandem novas possibilidades mediáticas. As imagens e os sons gerados por Entremeios II estão em relação direta com os elementos que os ativam, outros fazem referência ao próprio meio que os produzem. Imagens e sons pré-gravados e ao vivo brincam com a percepção dos visitantes.



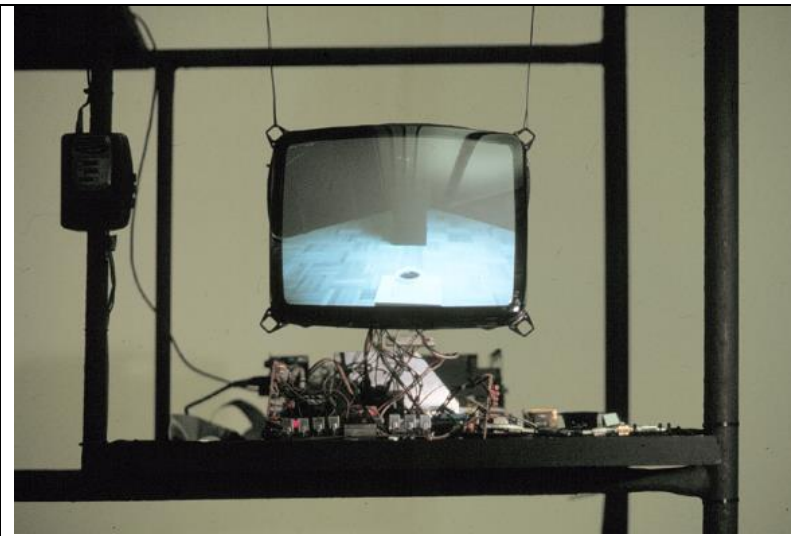
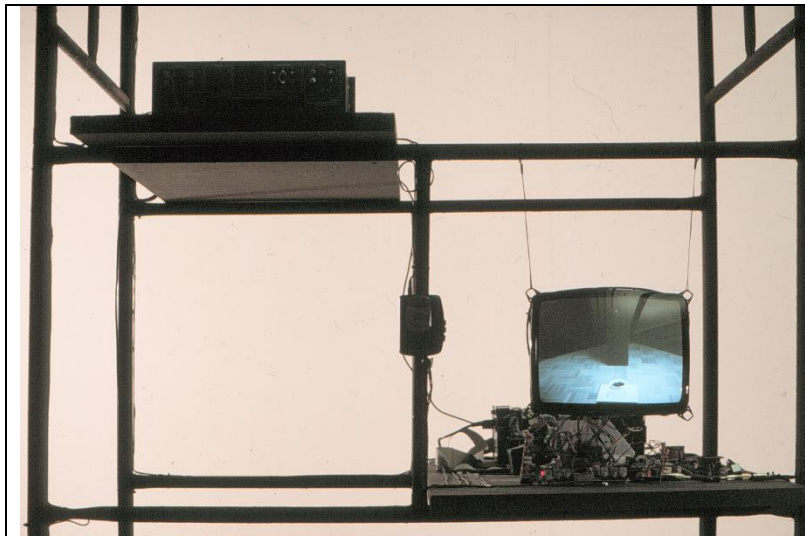
23. **1999 -Projeto INVENÇÃO** - realizei em agosto de 1999 com o grupo SCIArts – Equipe Interdisciplinar de Arte a montagem da instalação multimídia interativa no evento de Arte e Tecnologia organizado pelo Instituto Cultural do Itaú de São Paulo, em colaboração com a Isea - Inter-Sociedade de Artes Eletrônicas (<http://www.sat.qc.ca/isea>), a Revista de Arte Leonardo/Isast (<http://mitpress.mit.edu/e-journals/Leonardo/home.html>), o CAiiA-Star - Centro de Pesquisa Avançada em Artes Interativas da Universidade do País de Gales, Newport e o Centro de Pesquisa sobre Ciência, Tecnologia e Arte da Universidade de Plymouth (<http://caia-star.newport.plymouth.ac.uk>). Invenção foi um evento que buscava dar oportunidade para aqueles que operam na fronteira criativa entre as artes, as ciências e a tecnologia. Ele colaborou com o desenvolvimento transdisciplinar de ideias e de estratégias inovadoras para a vida no próximo milênio. Neste evento apresentamos mais dois trabalhos: **Gira S.O.L.** (Projeto de Escultura Solar Inteligente e o **Infobodies** (Ópera Multimídia Interativa).
24. **1998 - Projeto RE-TRATO** - realizei em agosto de 1998 com o grupo SCIArts – Equipe Interdisciplinar de Arte uma Instalação Multimídia denominada “RE-TRATO” para o I Seminário Avançado de Comunicação e Semiótica - Fundamentos Bio-Cognitivos da Comunicação promovido pelo Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica e Programa de Estudo Pós-Graduados em História da Ciência da PUCSP com apoio do Itaú Cultural, Fapesp, CNPQ, CAPES e Universidades Anhembi-Morumbi. RE-TRATO pretendia subverter o processo de observação baseado no Sistema Cartesiano de percepção introduzindo a observação por outros pontos de vista.



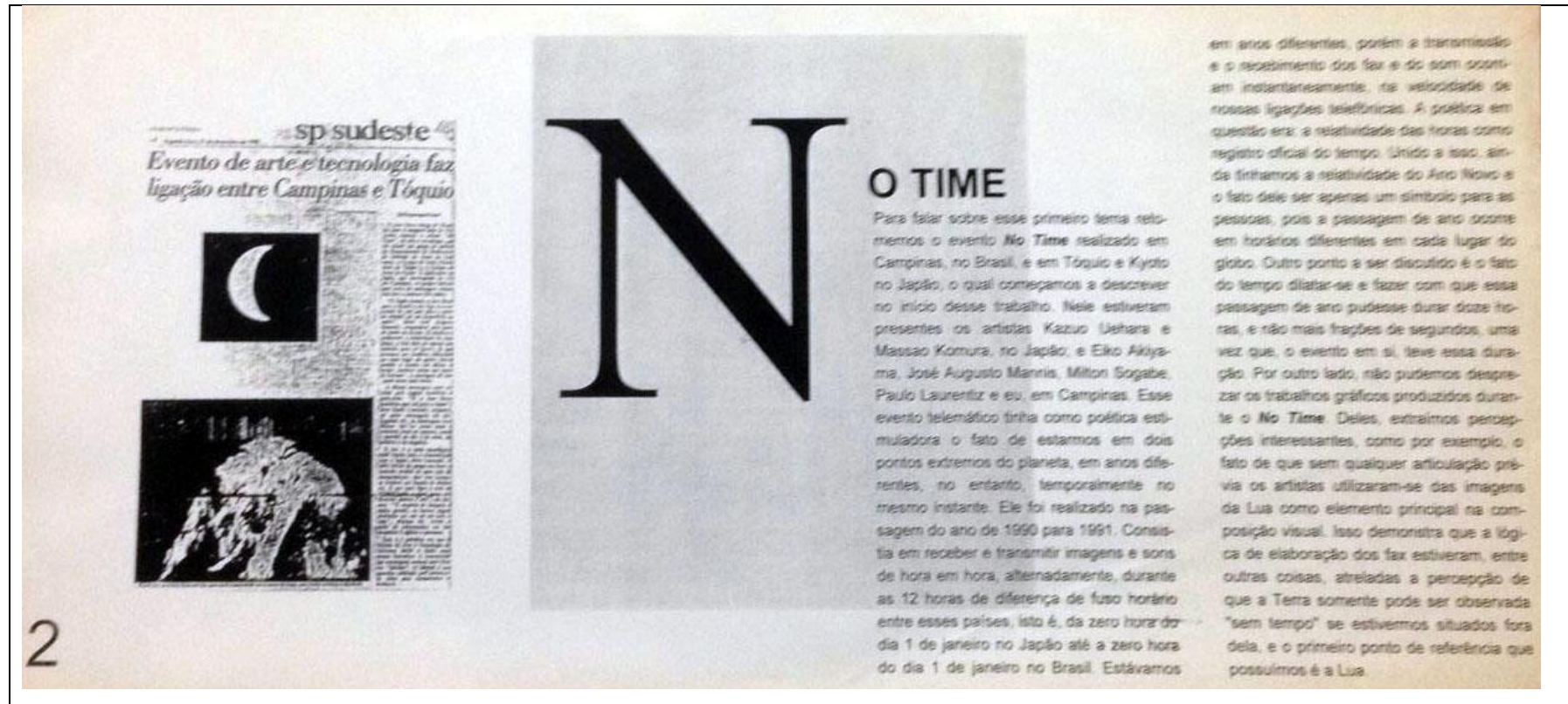
25. **Projeto ENTREMEIOS I** - realizei em 1997 com o grupo SCIArts – Equipe Interdisciplinar de Arte a montagem de uma Instalação Multimídia Interativa no evento “Mediações” promovido pelo Instituto Cultural Itaú de São Paulo. Consiste de um Sistema Multimídia Interativo que utiliza computadores com placas e softwares para controle de entrada e saída de sinais, sensores e equipamentos audiovisuais em geral. O trabalho buscava mostrar as relações entre todos os elementos existentes, sejam as obras, os acontecimentos circundantes e as pessoas que interagem com ele. A convivência de imagens e sons pré-gravados e ao vivo brinca com a percepção dos transeuntes.

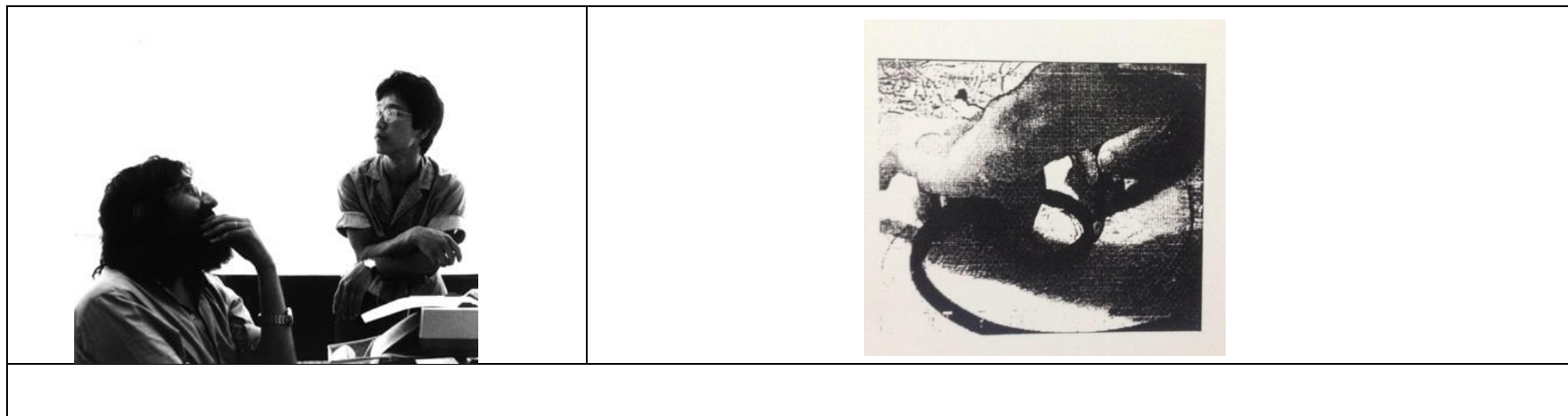


26. **Projeto POR UM FIO** - participei, em outubro de 1996, como artista pesquisador da exposição de trabalhos promovida pela ANPAP - Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas no Paço das Artes na Universidade São Paulo em comemoração aos 10 anos de sua existência. Na ocasião realizei uma instalação multimídia interativa com Milton Sogabe, Fernando Fogliano, Luiz Galhardo F. e Rosângela Leote. O projeto denominado “POR UM FIO” trata das questões das interatividades que ganham novos contornos com a tecnologia digital e possibilita criar espaços lúdicos, onde a relação homem-natureza-tecnologia se faz presente. Este projeto utilizou sensores de luz, som e movimento ligados a um computador. As imagens e sons foram produzidos de acordo com a interação das pessoas com as obras da exposição.



27. **Projetos de ARTES E FAC-SÍMILE** - Desde de 1989 até 1994 participei de vários eventos nacionais e internacionais de intercâmbio de imagens por telefone e por computador. Realizei experimentos de transmissão de desenhos via fac-símile e de imagens de computador via modem para vários lugares.





the collective forces build the street
as the crystal lattice like elastic springs.

115

12

1990

I

MPROMPTU EARTH DAY

Realizado em maio de 1990, este evento tinha como principal tema a comemoração do Dia da Terra, isto é, *Earth Day*. A poética que o envolvia era a de uma integração planetária entre diversas culturas e os diversos continentes. Buscávamos revelar os diferentes traços culturais a partir de propostas criadas pelos próprios integrantes dos grupos telemáticos que observavam

o princípio da acasualidade. Apenas a interatividade, o simples contato, é que interessavam nesse evento. Devemos notar que nem mesmo as diferenças culturais no sentido de se chegar a uma poética dos valores universais próprios da espécie humana foram realçados nesse intercâmbio. Buscou-se destacar somente as diferenças culturais enquanto fato curioso em si. O evento teve como curadores Bruce Breland - DAX Group no Carnegie Mellon University; Carlos Fadon Vicente e Eduardo Kac no The School of the Art Institute of Chicago e Paulo Laurentiz no Instituto de Artes da UNICAMP. Ele foi organizado pelos norte-americanos que deixaram evidenciado o seu desprezo pelo desenvolvimento de uma poética específica do meio, como em outros eventos dessa natureza. O interesse deles foi o de conectar o maior número de parceiros possíveis a grandes distâncias. Estiveram interligadas as cidades de Campinas e Rio de Janeiro, no Brasil; Sydney, na Austrália; Vancouver, no Canadá; Los Angeles, Chicago, Pittsburgh, Baltimore e Boston, nos Estados Unidos; Wales, na Inglaterra; Haifa, em Israel; Lisboa, em Portugal e Viena, na Áustria.

- **Em 1989 - Evento "CITY PORTRAITS"** realizado entre a UNICAMP e o Institut D'Esthetique et des Sciences de L'Art Universit de Paris. Experimento de transmissão de desenhos via *fax-símile* e de imagens de computador via modem para a cidade de Paris;
- **Em 1990 - Evento "EARTH DAY - IMPROMPTU"** realizado com transmissão de desenhos e imagens de computador por telefone de Campinas para as cidades de Los Angeles, Chicago, Boston e Pittsburg (EUA), Lisboa (Portugal), Vancouver (Canadá), Haifa (Israel) e Rio de Janeiro denominado. Este projeto foi realizado pelo Laboratório de Artes e Comunicação da UNICAMP;
- **Em 1990 - Evento "Fax-Arte I e II"** de intercâmbio de imagens por telefone. Este experimento de transmissão de desenhos via fac-símile foi realizado para a cidade de São Paulo entre a UNICAMP e a Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo.
- **Em 1990 - Exposição Coletiva** realizada na Companhia Paulista de Força e Luz em comemoração aos seus 78 anos de existência desta empresa. Apresentei vários trabalhos utilizando técnica mista em desenhos, pinturas e arte xerox e fax;
- **Em 1990 - Exposição Fax-Arte** realizada no Centro de Convivência Cultural de Campinas e Galeria Gestual denominada "POÉTICAS INSTÂNTANEAS". Mostra dos trabalhos realizados nos eventos Fax-Arte I e II entre UNICAMP e Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo;
- **Em 1991 - Evento "NO TIME"** realizado entre as cidades de Tóquio e Kyoto, no Japão, no Centro de Artes Eletrônicas de Tóquio e no Colégio de Artes de Kyoto e no Instituto de Artes da UNICAMP, em Campinas, no Brasil. O experimento ocorreu com a transmissão de desenhos via fac-símile e sons produzidos e transmitidos pelo telefone na passagem do ano de 1990 para 1991.
- **Em 1992 - Evento Reflux na Bienal de São Paulo** - realizado entre a UNICAMP - Departamento de Arte e a Bienal de São Paulo. O evento consistia de intercâmbio de imagens por telefone e por computador, seguido de exposição dos trabalhos realizado na Galeria de Artes da UNICAMP e na Bienal de São Paulo.
- **Em 1994 – Projeto Arte Cidade** - Intercâmbio de imagens por telefone através de um experimento de transmissão de textos e imagens por computador coordenado por Carlos Fadon Vicente, junto ao projeto Arte Cidade na cidade de São Paulo.
- **Trabalhos de Desenho e Pintura** - Participei de exposições coletivas e individuais de desenho e pintura. Em várias delas obtive prêmios. Iniciei minhas atividades como artista plástico em 1976 e participei dos seguintes atividades e eventos artísticos:
- **De 1976 a 1978** - Elaboração de Painéis de Artes para Centros de Aprendizagem Doméstica do S.E.S.I. das cidades de Jundiá, Taubaté, Paulínia, Limeira, São Carlos e São José do Rio Preto.
- **Em 1982** - I EXPO-ART do Clube dos Oficiais da Polícia Militar; Técnica: Desenho - Prêmio: 1º lugar na modalidade.
- **Em 1982** - X Salão Ararense de Artes Plásticas; Técnica: Desenho - Prêmio: ORPINELLI BEBIDAS.
- **Em 1983** - II EXPO-ART do Clube dos Oficiais da Polícia Militar; Técnica: Desenho.
- **Em 1983** - XI Salão Ararense de Artes Plásticas; Técnica: Desenho - Prêmio: Medalha de Prata.
- **Em 1983** - X Salão de Arte Jovem de Santos; Técnica: Desenho.

- **Em 1983** - Exposição Individual "Corredor de Arte" realizado no Prédio Sede da Companhia Paulista de Força e Luz em Campinas na Galeria Portinari; Técnica: Desenho e Pintura.
- **Em 1983** - I Mostra de Arte Plásticas da Fundação CESP realizada em São Paulo no Prédio da Companhia Energética de São Paulo; Técnica: Desenho - Prêmio: 1º lugar na modalidade;
- **Em 1983** - II Salão de Humor do Piauí; Técnica: Desenho de Humor.
- **Em 1984** - I Salão Nacional de Artes Plásticas de Alphaville em Barueri; Técnica: Pintura em Látex e Desenho.
- **Em 1985** - XVII Salão Ararense de Artes Plásticas; Técnica: Desenho.
- **Em 1986** - XVIII Salão Ararense de Artes Plásticas; Técnica: Pintura e Desenho - Prêmio: Menção Honrosa e Aquisição.
- **Em 1987** - Exposição Individual no Ateliê de AKIKO FUJITA realizado em Barão Geraldo – Campinas; Técnica: Pintura e Desenho.
- **Em 1987** - I Salão Regional de Arte Contemporânea realizado pela Prefeitura de Campinas; Técnica: Pintura.
- **Em 1988** - Exposição Individual na Galeria Balbina Blum realizada na Cidade de Campinas; Técnica: Pintura, Desenhos e imagens geradas por Computador.
- **Em 1988** - Salão de Arte Contemporânea de Piracicaba; Técnica: Pintura e Desenho.

6. OUTRAS ATIVIDADES E PRODUÇÕES

Outras Produções – de 1989 até 2004

- **Em Produção Multimídia**, de 1992 até 2000, desenvolvi trabalhos em multimídia para microcomputadores. Realizei projetos para várias empresas:
- **MS Imagem** - catálogo eletrônico para comercialização gerado a partir de exames realizados com médicos endoscopista, e colonoscopista. Este catálogo denominado Atlas Interativo de Colonoscopia foi coordenado por Marcelo Costa Souza e Artur Parada. Ele foi gravado em CD-ROM e apresentado no Congresso Brasileiro de Gastro-Endoscopia e de Colonoscopia, em Belo Horizonte, em 1.996 e 1.997 e está sendo comercializado até hoje.
- **EndoMed S/A.** - catálogo eletrônico sobre exame e temas relativos a colonoscopia realizada pelo Dr. Artur Parada, em 1996;
- **Prefeitura Municipal de São Paulo** - Catálogo eletrônico para o Projeto Cingapura em São Paulo, em 1995;
- **Produção de um Multimídia** para apresentação da minha dissertação de Mestrado, em 1994.
- **ItauTec do Brasil** - catálogo eletrônico de produtos comercializados, em 1994;
- **Em Produção de Web** - de 1.996 até hoje, desenvolvi e implementei projetos de sites: Em 2.001 e 2002 estou desenvolvendo o site de Educação e Conservação de Energia para a CPFL – concepção e implementação. Este site está na etapa de finalização e pretende dar suporte ao curso de Combate ao Desperdício de Energia Elétrica desenvolvido pela CPFL - Companhia Paulista de Força e Luz para os professores da rede municipal, estadual e particular de ensino de 1º e 2º graus. Ele traz informações sobre conservação de energia elétrica e foi patrocinado pelo PROCEL – Eletrobrás. O endereço eletrônico é: www.sciarts/cpfl/projetos.
- **Em 1.999 desenvolvi um site de Arte e Tecnologia** que está sendo divulgado pela provedora de internet “Estação Aleph” em Campinas. Este site, sob minha responsabilidade, apresenta os trabalhos do grupo de arte do qual faço parte – SCIArts e tem como objetivo mostrar o que se vem desenvolvendo na área de arte e tecnologia no Brasil. O endereço eletrônico é: www.aleph.com.br/sciarts.
- **Concepção e diagramação do site para a Fundação Síndrome de Down**, hospedado no endereço eletrônico: www.aleph.com.br/cdi/;
- **Concepção e diagramação de site para o poeta Mauro Silva** da Academia de Letras de Campinas hospedado no endereço eletrônicos: www.dglnet.com.br/users/santoppa/mauro0.htm .
- **Consultoria na Área de Computação Gráfica** de 1989 até 1993 -desenvolvendo consultoria em banco de dados para a empresa MS Imagem, que realizou trabalhos para a Citrosuco Paulista e Cargill do Brasil. Estes projetos relacionavam arquivos de banco de dados desenvolvidos em linguagem específica com arquivos de imagens de satélite para controle da produção de laranja das propriedades

compradas por estas duas empresas. Nesta área também desenvolvi um Sistema de Endoscopia Vídeo Computadorizado denominado ENDOSYS para exames médicos.

- **Em Produção de CD** - em julho de 1.997 realizei com o grupo SCIArts um curso de produção de instalações artísticas e desenvolvimento de multimídia nas oficinas do SESC - Pompéia em São Paulo. O produto final desse curso foi a elaboração de um CD-ROM para distribuição no próprio SESC. Realizamos, juntos com os alunos a matriz deste multimídia.
- **Em Produção de Vídeo** – Em 1994 - Produção de um Vídeo para a Dissertação de Mestrado de Evani Andreatta Amaral Camargo denominado "Era uma vez ... O Contar Estórias em Crianças com Síndrome de Down para apresentação na UNICAMP.
- **Em Produção Gráfica**, em 1993, desenvolvi a diagramação e produção visual de uma série de folhetos produzidos pela Fundação de Desenvolvimento da Criança com Síndrome de Down, publicados pelo Ministério da Saúde para orientação de pais e profissionais que atuam com esse tipo de síndrome.

7. PARTICIPAÇÃO EM SEMINÁRIOS, ENCONTROS E CONGRESSOS:

- Em 27 de novembro de 2.001 participei na qualidade de ouvinte do Fórum Permanente de Cultura realizado pela Prefeitura Municipal de Campinas. O evento foi realizado no Salão Vermelho da Prefeitura de Campinas e desenvolveu o tema "Incentivo à Cultura".
- De 27 de agosto a 6 setembro de 2.001 participei na qualidade de apresentador e expositor no **Seminário de Arte e Tecnologia em Curitiba** com o grupo SCIArts – Equipe Interdisciplinar. O evento foi realizado nas dependências da Fundação Curitiba, no Paraná, e contou com a participação de pesquisadores em Arte e Tecnologia.
- Em julho de 2.001 participei na qualidade de mediador da mesa de discussão com o tema **Produções Multimídias e as Redes Telemáticas** realizado no SENAC em São Paulo. A mesa contou com a participação dos artistas Gilberto Prado e Milton Sogabe.
- Em outubro de 2000 participei como palestrante do evento **Semana de Artes – Artes Plásticas e Educação Artísticas organizado pela Faculdade de Artes e Educação Artística Santa Marcelina**, em São Paulo. Participação como palestrante desenvolvendo o tema "Instalações Multimídia Interativas e os Trabalhos do SCIArts".
- Em agosto de 2000 participei como palestrante do evento **FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica organizado pelo MIS – Museu da Imagem e do Som**, em São Paulo. Palestra com o tema "Instalações Multimídia Interativas" junto com a Equipe Interdisciplinar – SCIArts cujo os integrantes são: Milton Sogabe, Fernando Fogliano, Rosângela Leote e eu.
- Em julho de 2000 participei como palestrante do evento **Imagens Criação & Produção organizado pelo SENAC**, em São Paulo. Participação como palestrante desenvolvendo o tema "Instalações Multimídia Interativas e os Trabalhos do SCIArts" com a Equipe Interdisciplinar - SCIArts.

- Em janeiro de 2000 realizei a ***Palestra de Abertura do evento A Arte e a Matemática organizado pelo SESC – Vila Mariana***, em São Paulo. Participação como palestrante desenvolvendo o tema "As Imagens Matemáticas" sobre a minha tese de doutorado.
- Em janeiro de 2.000 participei na qualidade de expositor do ***Seminário de Arte e Tecnologia da Bienal do Mercosul*** com o grupo SCIArts – Equipe Interdisciplinar realizado nas dependências da Bienal do Mercosul, em Porto Alegre pelo Governo do Estado do Rio Grande do Sul.
- Em agosto de 1999 participei com palestrante do evento ***Invenção: Thinking the Nest Millennium organizado pelo Instituto Cultural Itaú com colaboração do ISEA – Inter-Society for the Eletronic Arts, CaiiA-STAR – Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts, Leonardo/ISAST – Internacional Society for the Arts, Sciences and Technology e University of Wales College Newport***, em São Paulo. Desenvolvemos o o tema "Thinking the Next Millenium" com a Equipe Interdisciplinar - SCIArts. Na ocasião apresentamos o projeto "Gira S.O.L", que é uma escultura solar que se movimenta utilizando energia do sol e uma liga especial que possui efeito de memória.
- Em agosto de 1999 participei com palestrante do evento ***Invenção: Thinking the Nest Millennium organizado pelo Instituto Cultural Itaú com colaboração do ISEA – Inter-Society for the Eletronic Arts, CaiiA-STAR – Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts, Leonardo/ISAST – Internacional Society for the Arts, Sciences and Technology e University of Wales College Newport***, em São Paulo. Elaboramos uma palestra-ópera que é uma apresentação cantada em forma de opera. Desenvolvemos o tema "INFOBODIES: unfolding and possibilities" com o grupo de artistas formado por: Barbara Rauch, Daniela Kutschat, Denise Garcia, Fernando Fogliano, Lucila Tragtenberg, Milton Sogabe, Rafael Vasconcellos, Rejane Cantoni, Rosangella Leote.
- Em agosto de 1998 participei como expositor e ouvinte do ***I Seminário Avançado de Comunicação e Semiótica – Fundamentos Biocognitivos da Comunicação: Biosemiótica e Semiótica organizado pelo Instituto Cultural Itaú***, em São Paulo. O evento foi promovido pelo Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da PUC/SP e o Programa de Estudos Pós-Graduados em História da Ciência da PUC/SP. Nesse evento participei como artista pesquisador com a instalação "Re-Trato" elaborado pela Equipe Interdisciplinar – SCIArts.
- Em abril de 1.998 participei na qualidade de ouvinte do ***III Encontro Brasileiro Internacional de Ciência Cognitiva*** promovido pela Sociedade Brasileira de Ciência Cognitiva e Centro de Lógica, Epistemologia e História da Ciência da UNICAMP. O evento foi realizado em Campinas – São Paulo, na UNICAMP.
- Em outubro de 1997 participei com artista convidado e ouvinte do ***IX Encontro Nacional da ANPAP – Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas***, em São Paulo. Participei como artista pesquisador da exposição de trabalhos promovida pela ANPAP, no Paço das Artes, na Universidade São Paulo, em comemoração aos 10 anos de existência desta instituição. Na ocasião realizamos uma instalação multimídia interativa em conjunto com a Equipe Interdisciplinar–SCIArts.

- Em julho de 1997 participei do **VI Congresso Internacional de Estudos Semióticos - IASS-AIS-AMES**, em Guadalajara, no México. No evento apresentei o tema “Acerca de las relaciones entre artes y matemática” baseado na minha dissertação de mestrado. Minha proposta foi aceita para a mesa Vídeo, Televisão e Estética e este trabalho, assim como minha dissertação de mestrado. Ela apresentava alguns pontos de similaridades entre artes e matemática. O texto apresentado também foi publicado nos Anais do Congresso.
- Em julho de 1997 participei como palestrante do evento **Arte em Movimento - Oficinas Interativas no o Serviço Social do Comércio – SESC**, em São Paulo. Ministrei o curso de Arte Digital e Produção de Multimídia com a Equipe Interdisciplinar – SCIArts. O evento Arte em Movimento foi promovido pelo SESC Pompéia de São Paulo.
- Em janeiro de 1997 participei como ouvinte do **Colóquio Internacional Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias**. O evento foi realizado pela ANPAP – Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas e pelo Programa de Comunicação e Semiótica da PUCSP.
- Em junho de 1.996 participei na qualidade de ouvinte do **III Encontro para o Desenvolvimento das Energias Solar, Eólica e de Biomassa no Brasil**. O evento foi realizado no Palácio dos Bandeirantes e no Museu de Arte Moderna no Parque Ibirapuera, em São Paulo.
- Em 30 de agosto, 1 a 3 de setembro de 1.996 participei como palestrante do **III Congresso Internacional Latino-Americano de Semiótica e IV Congresso Brasileiro de Semiótica**. O evento foi realizado na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e organizado pelo Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da PUCSP. O título do trabalho apresentado foi “*Umatemar - Uma Arte de Raciocinar*” baseado na minha dissertação de mestrado que busca os eixos de similaridade entre matemática e artes plásticas.
- De 22 a 25 de outubro de 1.996 participei como expositor do **VII Congresso Brasileiro de Energia e II Seminário Latino Americano de Energia no Rio de Janeiro**. Em conjunto com outros colegas, nós apresentamos o texto Plano de Gestão de Energia na CPFL - Implantação do Gerenciamento pelo Lado da Demanda (DSM) e do Planejamento Integrado de Recursos (IRP). O trabalho visou discutir as questões relativas as atividades de DSM - Demand-Side Management que constituem de ações no lado da demanda de energia - relativas ao consumidor- implementadas diretamente ou estimuladas indiretamente pelas concessionárias de energia elétrica do país. Essas atividades incluem o gerenciamento de carga, a conservação de energia, a eletrificação e o crescimento estratégico do mercado elétrico brasileiro.
- De 13 de abril a 18 de maio de 1996 participei como ouvinte do evento **Laboratório de Marketing & Comunicação**. Ele foi realizado em Campinas no Colégio Sagrado Coração de Jesus e apresentou palestrantes de várias empresas abordando temas sobre estratégias de marketing e comunicação e a tendência das novas mídias.

- Em outubro de 1995 participei como ouvinte do **Encontro Energético Regional sobre Eficiência Energética** realizado pela CPFL na cidade de Ribeirão Preto, no Auditório do SENAC.
- Em 15 de setembro de 1994 participei como ouvinte do **I Seminário de Marketing Empresarial** realizado pela empresa CPFL – Companhia Paulista de Força e Luz.
- De 27 a 30 de abril de 1993 participei do **Curso da Associação Brasileira de Comunicação Empresarial – ABERJ** sobre “As novas tendências da produção gráfica”.

8. OUTROS CURSOS

- Curso do Software **Director** para desenvolvimento de multimídia em julho de 1997 na empresa Principia – Tecnologia da Informação na cidade de São Paulo, com carga horária de 32 horas.
- Curso de **Fox Pro para Banco de Dados** em agosto de 1996 na empresa Compucenter em Campinas – São Paulo, com carga horária de 32 horas.
- Curso de **Visual C++ Básico e Avançado** em abril de 1996 na empresa People Computação – Centro de Treinamento em Informática na cidade de Campinas – São Paulo, com carga horária de 32 horas.
- Curso de **Delphi Avançado** em março de 1996 na empresa People Computação – Centro de Treinamento em Informática na cidade de Campinas – São Paulo, com carga horária de 32 horas.
- Curso de **Desenvolvimento de Multimídia** pela empresa MSImagem em Campinas – São Paulo, com carga horária de 32 horas.
- Curso de **Computação Gráfica e na área de vídeo** na AT&T - Graphics Software Lab's Reseller Training em Indianápolis nos EUA, em agosto de 1991.
- Curso de **DbaseIII/Clipper - Modo Interativo e Programado** em setembro e dezembro de 1986 na empresa CPFL, na cidade de Campinas – São Paulo.
- Curso do **Software Open Access** realizado pela empresa SPI – Tecnologia em Informática, em outubro de 1986, na CPFL – Campinas – São Paulo.

9. PROJETOS DE PESQUISA

1. Arte e Tecnologia: Interfaces e Mediações – fase II

Período: 2018-2021

Ementa do projeto

O tema situou-se na intersecção entre Arte, Ciência e Tecnologia, visando problematizar questões que envolvem a área de estéticas tecnológicas aplicadas às produções artísticas, os jogos eletrônicos e educacionais através de elaboração de trabalhos artísticos e comunicacionais teóricos e práticos.

Relato da pesquisa

Foram desenvolvidos trabalhos teóricos e práticos dando ênfase ao desenvolvimento de interfaces para a construção de narrativas digitais nas áreas de artes, jogos eletrônicos e cartografias dos espaços urbanos. Os trabalhos trataram de questões sobre as interfaces tecnológicas de mediação utilizando as tecnologias emergentes (computadores, laptops, celulares e tablets). O projeto contou com a participação de rede de pesquisadores e artistas de universidades do Estado de São Paulo.

2. Tecnologias Assistivas – Em Desenvolvimento

Hermes Renato Hildebrand

Período: 2016- ATÉ O MOMENTO

Descrição

As tecnologias assistivas são uma área de conhecimento interdisciplinar e prático, envolvendo projetos capazes de preencher vários graus de deficiências, desde dificuldades de aprendizagem até deficiências mentais e físicas. Para isso, os projetos envolvem o desenvolvimento de metodologias, estratégias, recursos, práticas e serviços de natureza tecnológica para aumentar a qualidade de vida e a inclusão social participativa de pessoas cujas habilidades estão comprometidas em maior ou menor grau. Sob o nome de “Kit Facilita”, focado na produção de interfaces físicas e digitais baseadas em código aberto, em intercâmbio com universidades espanholas, o presente projeto já realizou uma interface assistiva por rastreamento ocular de baixo custo que utiliza software livre para ampla distribuição e acesso social.

Atualmente, o projeto visa estudar as tecnologias emergentes de produção, consumo e distribuição de informações especificamente relacionadas a interfaces corporais, órteses e próteses e *open source*. Em seguida, objetiva analisar interfaces e sistemas entre dispositivos e serviços digitais, bem como identificar ferramentas tecnológicas e sistemas de código aberto que possibilitem produções protéticas e educacionais.

As bases teóricas desta proposta são encontradas nas teorias biossemiótica e cognitiva e nas teorias de sistemas complexos, mais especificamente, baseadas em métodos cartográficos. Na esfera técnica, trabalhos recentes serão utilizados, assim como informações on-line de referências técnicas, como Udell em seu trabalho “Iniciando Mashups do Google Maps com Mapplets, KML e GeoRSS: Do Novato ao Profissional”; e “Golding with Connected Services: um guia para as tecnologias da Internet que moldam o futuro dos serviços e operadores móveis”. A produção de interfaces de computadores, órteses e próteses será concluída por meio de impressoras 3D de alto desempenho. Levando o conceito e a prática de tecnologias assistiva um pouco mais longe do que se costuma, este projeto também visa otimizar a utilização de aplicativos e recursos digitais facilitadores para o ensino em várias áreas do conhecimento.

2. ZL Vórtice – Em Desenvolvimento

Coordenador:

Nelson Brissac

Participantes:

Hermes Renato Hildebrand

Marcus Bastos

Período: 2018-2022 (Projeto em andamento)

Descrição:

No campo complexo do atravessamento da arte, ciência e tecnologia por questões urgentes em estados permanentes de emergência no mundo contemporâneo, o objetivo do projeto de arte, arquitetura e intervenção urbana que, desde 2013, sob a coordenação de Nelson Brissac, se denomina ZL Vórtice, e que, no seu escopo de interferência ou militância em zonas urbanas em condições extremas, coloca-se frente a frente com a voragem dos abismos sociais.

Assim, o projeto ZL Vórtice busca gerar modelos de participação, de negociação e de novos instrumentos para a condução de projetos e processos urbanos, voltados para a recuperação de espaços civis degradados. Muito longe da mera e muitas vezes sensacionalista estetização da ruína, da marginalização, da negligência, do abandono e da vulnerabilidade da miséria, Vórtice é, acima de tudo, disruptivo, proativo e estético, no sentido de atração pelo admirável.

Nas ambivalências da dinâmica urbana, ambiental e social, o objetivo é explorar a possibilidade de promover sistemas inovadores de drenagem urbana e manejo de águas em áreas críticas, com participação e capacitação técnica dos moradores. Situações emergenciais apresentam o potencial para alavancar transformações nas práticas e políticas públicas, favorecendo uma maior articulação entre os agentes públicos, universidades, organizações sociais, artistas participativos e moradores.

Visa-se, portanto, contribuir para a orientação de políticas públicas baseadas na convergência de agentes e ações. Alimentado por esses ideais, ZL Vórtice vem se desenvolvendo como um canteiro de experimentação de novos procedimentos e técnicas para condições extremas. Portanto, um projeto de investigação e práticas urbanas e ambientais experimentais com o objetivo de formular alternativas estratégicas e desenvolver protótipos de dispositivos concretos que contribuam para recuperar o meio ambiente e revalorizar os recursos hídricos.

Na sua agenda de ações, encontram-se projetos e programas tecnicamente inovadores:

- a) uso de sistemas naturais como infraestrutura, integrados aos ciclos de vazão do rio;
- b) dispositivos de manejo de águas e drenagem sustentável;
- c) infraestrutura integrada de esgoto e fornecimento de água e eletricidade;
- d) novas tecnologias de sistemas de drenagem, fabricados localmente pelas comunidades;
- e) design e produção de espaços públicos e capacitação dos moradores para monitorar e preservar o meio ambiente. Isso envolve, por sua vez, pesquisar e testar materiais e procedimentos construtivos em terrenos à beira de rios e córregos; dispositivos sustentáveis de drenagem; métodos de fabricação digital de moldes e composições de concreto e pigmentos adequadas para a fabricação local em larga escala na várzea.

Para viabilizar seus objetivos, a proposta dispõe de quatro eixos de atividades:

- a) o desenvolvimento de projetos estratégicos de recuperação sustentável da área da várzea e de dispositivos alternativos de drenagem, que possibilitem organizar e urbanizar as ocupações nas áreas críticas;
- b) o desenvolvimento (em conjunto com as comunidades) de novas tecnologias de manejo de águas urbanas (calçadas drenantes e permeáveis) e criação de espaços públicos;

- c) a capacitação dos moradores para conservar a infraestrutura urbana e monitorar e preservar o meio ambiente (prevenção de enchentes, reciclagem de resíduos);
- d) a realização de um levantamento geomorfológico e urbano-ambiental da área, com um diagnóstico do território, incluindo aspectos das dinâmicas socioeconômicas e os projetos públicos existentes.

Trata-se, portanto, de um projeto altamente interdisciplinar que se desenvolve em colaboração com outras universidades e laboratórios, em especial a USP.

10 INICIAÇÃO CIENTÍFICAS REALIZADAS

HILDEBRAND, H. R. (Orientador); TOMAZ, C. S. "Website fora do ninho: um estudo de caso para metodologia de design de interação";. In: 21o. Encontro de Iniciação Científica da UNICAMP/2013. (23/10/2013 a 25/10/2013), Campinas, São Paulo, BRASIL, 2013.

HILDEBRAND, H. R. (Orientador); GONCALVES, N. Z. "Estudo de casos do uso das mídias sociais em campanhas de marketing ",. In: 22o. Encontro de Iniciação Científica da UNICAMP/2014. (22/10/2014 a 24/10/2014), Campinas, São Paulo, BRASIL, 2014.

HILDEBRAND, H. R. (Orientador); BATAGINI, N. C. "O uso do corpo em campanhas publicitárias visando abordar as diferenças entre os gêneros",. In: 22o. Encontro de Iniciação Científica da UNICAMP/2014. (22/10/2014 a 24/10/2014), Campinas, São Paulo, BRASIL, 2014.

HILDEBRAND, H. R. (Orientador); RODRIGUES, L. A.; "Narrativas transmídias e as instalações publicitárias: novos formatos de veiculação de campanhas de comunicação de marketing",. In: 22o. Encontro de Iniciação Científica da UNICAMP/2014. (22/10/2014 a 24/10/2014), Campinas, São Paulo, BRASIL, 2014.

HILDEBRAND, H. R.; CRUZ, Flávia Pereira. REVISTAS: PASSAGEM DO GRÁFICO PARA O DIGITAL – IC 2011, Científico Nacional, (Bolsista PIBIC/PUCSP).. In: 21o. Encontro de Iniciação Científica da PUCSP/2013. Departamento de Artes – FAFICLA, Vol. 1, p.200, São Paulo, SP, BRASIL, 2013.

HILDEBRAND, H. R.; DIAS PINTO, J. F.; “A evolução das imagens no processo de elaboração dos jogos digitais independentes e de artes: um estudo de caso do gameart”; In: 22o. Encontro de Iniciação Científica da PUCSP/2014. Departamento de Artes – FAFICLA, Vol. 1, p.200, São Paulo, SP, BRASIL, 2014.

HILDEBRAND, H. R.; SILVA, F. A.; “O avanço e estudo do processo imagético-sonoro interativo na elaboração de jogos eletrônicos: Estudo de caso do jogo “Journey””; In: 22o. Encontro de Iniciação Científica da PUCSP/2014. Departamento de Artes – FAFICLA, Vol. 1, p.200, São Paulo, SP, BRASIL, 2014.

11. COORDENADOR MESA REDONDA

HILDEBRAND, H. R.; (coordenador mesa); FRANCO, E. S.; NUNES, F. O. “As produções artísticas contemporâneas sistêmicas nas redes”,. In: 24o. Encontro da ANPAP – Compartilhamento na Arte: Redes e Conexões. Santa Maria, RS, BRASIL, (21/09/2015 a 26/09/2015).

HILDEBRAND, H. R.; (coordenador mesa); “GT1: Cultura Digital, Comunidades Virtuais e Jogos Digitais. In: IX Seminário Internacional Imagens da Cultura e Cultura das Imagens, São Paulo, SP, BRASIL (28/08/2013 a 30/08/2013).

HILDEBRAND, H. R. (Autor); CUPERSCHMID, A. R. M. (Autora); Heurísticas de jogabilidade: usabilidade e entretenimento em jogos digitais (Livro On-line); Campinas; São Paulo, BRASIL, Editora Marketing Aumentado, p.123, 2013.

OLIVEIRA, F. M. (Autora); HILDEBRAND, H. R. (Autor); CUPERSCHMID, A. R. M. (Autora); Jogos digitais destinados ao intercâmbio social, cultural e econômico: Rompendo Barreiras Territoriais (Livro); Campinas; São Paulo, BRASIL, Novas Edições Acadêmicas Editora Marketing Aumentado, p.104, 2016.

12. DISSERTAÇÕES E TESES DEFENDIDAS (Orientador: Hermes Renato Hildebrand)^D

Adeline Gabriela Silva Gil	Projeto e processo criativo em um contexto colaborativo: cartografias das atuais condições de criação em arte digital interativa.	DOUTORADO NA PUCSP
Amanda Porto De Oliveira	Uma abordagem sobre a experiência do usuário para aplicativos	MESTRADO NA PUCSP
Ana Carolina daa Cunha	Os buracos negros na arte social digital – recepção, participação e abrangência no ciberespaço	UNIV. BARCELONA
Ana Lúcia Nakamura	Jogos na Velhice	BOLSA EXT.
Ana Regina Mizrahy Cuperschmid	Heurísticas de jogabilidade: usabilidade e entretenimento em jogos digitais	CAPES/EXT.
André Luis Reis Santos	Design de Infografia: do Conceito a Hipermissão	MESTRADO NA PUCSP
Beatriz Blanco	A multisemiotica e a interatividade	MESTRADO NA UNICAMP
Bruna Mazzer Nogueira	A Educação no Contexto Contemporâneo e o Pensamento Complexo	MESTRADO NA PUCSP
Bruno G. Rodilha	Experiência dos usuários com deficiência visual	MESTRADO NA PUCSP
Claudir Segura	Internet das Coisas, Design Thinking e os Novos Paradigmas de Consumo Singularidade e Planejamento	DOUTORADO NA PUCSP

Cristina Vasto Madureira	Fala comigo: uma proposta para desenvolvimento da linguagem verbal de pessoas com transtorno do espectro autista.	MESTRADO NA PUCSP
Cristina Barreto De Menezes Lopes	Distúrbios Eletrônicos e Mídias Locativas: política, tecnologia e arte	DOUTORADO NA UNICAMP
Daniel Paz De Araújo	Paraty.io: cibridismo artístico e sociocultural propagados em camadas de realidade aumentada na cidade de Paraty/RJ	DOUTORADO NA UNICAMP
Daniel Paz De Araújo	Mídias Locativas em Narrativas Urbanas Artísticas e Culturais”	MESTRADO NA PUCSP
Daniela Paes de Castro Giorno	Análise das novas possibilidades sintáticas e semânticas do design editorial no suporte dos tablets	MESTRADO NA PUCSP
Darwin Rodrigues Mota	Interfaces Gráficas Digitais em Ambientes Virtuais de Aprendizagem, Usabilidade e Experiência do Usuário como Fatores de Melhoria no Processo de Ensino e Aprendizagem	MESTRADO NA UNICAMP
Edjane Madza de Almeida Cunha	Radioweb PUCPR articulada pelas redes sociais: uma experiência inovadora no Ensino Superior	MESTRADO NA PUCSP
Fabiana Martins de Oliveira	Criação de narrativas interculturais em formato de jogos digitais educacionais destinados ao intercâmbio social, cultural e econômico	DOUTORADO NA PUCSP
Fabiana Martins De Oliveira	Jogos digitais educacionais destinados ao intercâmbio social, cultural e econômico: rompendo barreiras territoriais.	MESTRADO NA PUCSP

Fabricio Mario Maia Fava	Jogabilidade	MESTRADO NA PUCSP
Francisco Carneiro Da Silva Filho	Acting do Personagem Animado Evolução, Singularidade e Planejamento	DOUTORADO NA PUCSP
Gabrielly Del Carlo Richene	Estudo de caso sobre logomarca para empresa de jogos digitais	MESTRADO NA PUCSP
Gislaine Regina Pozzetti	Jogos Teatrais em Ambientes Digitais	DOUTORADO NA PUCSP
Grazielle Bruscatto Portella	Objetos Conectados: um olhar sobre usabilidade e design de interfaces tangíveis	MESTRADO NA PUCSP
Heloisa Caroline de Souza Pereira Candello	A Semiótica de Revistas Digitais	MESTRADO NA UNICAMP
Izana Weber Vieira	O uso de produções e jogos digitais para o ensino e a aprendizagem das artes no contexto escolar do ensino fundamental	MESTRADO NA PUCSP
José Neres De Almeida Junior	Uma Proposta de Desenvolvimento de um Protótipo de	MESTRADO NA PUCSP
José Roberto Mureira Jr.	Um estudo das oportunidades e desafios envolvidos na utilização de serviços de Cloud Computing	MESTRADO NA PUCSP
Maíra Valencise Gregolin	Mobilidade e cultura participativa: transformações da ação social contemporânea	DOUTORADO NA UNICAMP
Maíra Valencise Gregolin	Machinima	MESTRADO NA UNICAMP
Mateus Macedo Pires	Distribuição de músicas na cultura digital	MESTRADO NA PUCSP

Michele Eguchi	Proposta de Avaliação Heurística para Jogos em Ambientes de Realidade Virtual	MESTRADO NA PUCSP
Paula Andrea González Rodríguez	Os processos criativos na trajetória inicial da Companhia Chilena “Teatro Imagen” de 1974 a 1984	MESTRADO NA UNICAMP
Priscila Julie De Oliveira	CRIARE - Construção de um ambiente de ensino e aprendizagem utilizando o vídeo digital como ferramenta para constituição do usuário gerador de conteúdo	MESTRADO NA UNICAMP
Raissa Gonçalves Caselas	Ficção e realidade a estética de próteses de membro superior	MESTRADO NA PUCSP
Raquel Maia Mattos	Função Simbólica das Máscaras Inteiriças do Ritual Tikuna na Exposição de Longa Duração do Museu Amazônico em Manaus/AM.	MESTRADO NA UNICAMP
Reinaldo Augusto De Oliveira Ramos	O uso de mídias interativas na compreensão de conceitos de lógica computacional	DOUTORADO NA PUCSP
Reinaldo Augusto De Oliveira Ramos	Criando ambientes educacionais para suporte de projetos de desenvolvimento de jogos digitais	MESTRADO NA PUCSP
Renata Massignan Ruiz	O fenômeno dos blogs de moda. Um estudo de caso - Blog “Moda Para Usar”	MESTRADO NA PUCSP
Renato Kimura Da Silva	Interfaces de uso natural: reconhecimento de gestos humanos e sua aplicação na área educacional	MESTRADO NA PUCSP
Renato Medeiros	A GAMIFICATION NO ENSINO SUPERIOR: Projeto aplicada como incentivo na educação	MESTRADO NA PUCSP
Rose Mary Lousada Gomes	Abraham Palatnik, O Coreógrafo das Formas e das Cores	DOUTORADO NA UNICAMP

Sandra Muniz Bozolan	Desenvolvimento de aplicativos para mídias digitais como interface para o processo de ensino e aprendizagem	MESTRADO NA PUCSP
Sibele Sachie Matsubara	A comunicação de pessoas surdas através de aplicativos – o que utilizam e propostas de melhorias	MESTRADO NA PUCSP
Silvia Tentrin Gomes	Jogo de cartas adaptado e personalizável para a interpretação de imagens no contexto do ensino de artes	DOUTORADO NA PUCSP
Stella Marina Yuri Hiroki	Cidade Inteligente	DOUTORADO NA PUCSP
Stella Marina Yuri Hiroki	A construção da informação de moda nas redes sociais: o caso Polyvore.	MESTRADO NA PUCSP
Tamires Cardoso dos Santos	TV Paraty	DOUTORADO NA PUCSP
Tamires Cardoso Dos Santos	Web Streaming e as Novas Tendências.	MESTRADO NA PUCSP
Tarcisio Torres Silva	O Blog e o Ativismo	DOUTORADO NA UNICAMP
Tarcisio Torres Silva	Blogs a Artes	MESTRADO NA UNICAMP
Tatiane Colevati Dos Santos	O processo criativo em quadrinhos humorísticos: Um estudo de caso do desenvolvimento da série "Hellpets".	MESTRADO NA PUCSP
Yedda Carolina Piccoli Tomazeli	Produção de Histórias em Quadrinhos para Multiplataformas	MESTRADO NA PUCSP

Aperfeiçoamento		
Simone Silva Cardoso de Aguiar	A eficácia e adequação da utilização de objetos de aprendizagem com alunos especiais	
Marcio Afonso Abip	A gestão político-pedagógica da mediação das tecnologias da informação e comunicação no processo ensino-investigação-aprendizagem	
Fabiane Urquhart Duarte	Audiovisual e educação: produzindo vídeo com alunos de escola	
Flávia Cristina Martins Knebel	O uso das redes sociais para o ensino-aprendizagem na disciplina de língua portuguesa: refletindo distanciamentos e aproximações	

Pós-Doutorado

Orientando	Ingresso	Situação	Título do Projeto	Local
Julia Stateri	01/02/2018	Concluído	Projeto “Apropriar para democratizar: usando os princípios do design na criação de videogames narrativos anti-opressão”.	PUCSP – TIDD – Tecnologia da Inteligência e Design Digital
Silvia Maria Guerra Anastácia	01/08/2014	Concluído	A Guerra dos Mundos: Proposta de uma Tradução da Obra de H. G. Wells para Peça Radiofônica	Universidade Federal da Bahia
Roselita Lopes de Almeida Freitas	01/08/2015	Em desenvolvimento	Consumo cultural e imaginário	PUCSP – TIDD – Tecnologia da Inteligência e Design Digital

INICIAÇÃO CIENTÍFICA

Orientando	Ingresso	Situação	Título do Projeto	Agência
Jéssica Francielle Dias Pinto	01/08/2013	Concluído	A evolução das imagens no processo de elaboração dos jogos digitais independentes e de artes: um estudo de caso do gameart.	PIBIC/CNPq/PUCSP
Felipe Aguenta da Silva	01/08/2013	Concluído	O avanço e estudo do processo imagético-sonoro interativo na elaboração de jogos eletrônicos: Estudo de caso do jogo "Journey".	PIBIC/CNPq/PUCSP
Natália Zeferino Gonçalves	01/08/2013	Concluído	Estudo de Casos do Uso das Mídias Sociais em Campanhas de Marketing.	SAE/UNICAMP
Luísa Andrade Rodrigues	01/08/2013	Concluído	Narrativas transmídias e as instalações publicitárias: novos formatos de veiculação de campanhas de comunicação de marketing.	SAE/UNICAMP
Camila Souza Tomaz	01/08/2013	Concluído	Website Fora do Ninho: Um Estudo de Caso para Metodologia de Design de Interação.	SAE/UNICAMP
Naryan Cioffi Batagini	01/08/2013	Concluído	O uso do Corpo em Campanhas Publicitárias visando abordar as Diferenças entre os Gêneros.	SAE/UNICAMP
Taís Bastos Gogorza	01/08/2015	Concluído	Imersão: A Suspensão da Realidade em Jogos de Terror.	SAE/UNICAMP

13. DISSERTAÇÕES E TESES DEFENDIDAS (Outros Orientadores – Participação de Bancas)

Nome do Candidato	Instituição	Tipo da Defesa	Título Participação
Priscila Duarte Guerra	Universidade Estadual de Campinas	Trabalho de Conclusão na	
Verônica Güdde Beutner	Universidade Estadual de Campinas	Exame de qualificação Geral (MESTRADO)	
Renata Almeida Fonseca	Universidade Estadual de Campinas	Exame de qualificação de Área (DOUTORADO)	
Flávia de Andrade Tonelli	Universidade Estadual de Campinas	Exame de qualificação Geral (MESTRADO)	
Felipe Orsini Martinelli	Universidade Estadual de Campinas	Exame de qualificação Geral (MESTRADO)	
Júlia Stateri	Universidade Estadual de Campinas	Exame de qualificação Geral (DOUTORADO)	
Aryane Santos Nogueira	Universidade Estadual de Campinas	DOUTORADO NA UNICAMP	
Lillian Bento de Souza Valler	Universidade Estadual de Campinas	Exame de qualificação Geral (DOUTORADO)	
Rodrigo Corrêa Gontijo	Universidade Estadual de Campinas	MESTRADO NA UNICAMP	
Elaine Corsi	Universidade Estadual de Campinas	DOUTORADO NA UNICAMP	

Felipe Orsini Martinelli	Universidade Estadual de Campinas	MESTRADO NA UNICAMP	
Flávia de Andrade Tonelli	Universidade Estadual de Campinas	MESTRADO NA UNICAMP	
Adriana Camargo Pereira	Universidade Estadual de Campinas	MESTRADO NA UNICAMP	
Talita Mendes	Universidade Estadual de Campinas	MESTRADO NA UNICAMP	
Renata Almeida Fonseca	Universidade Estadual de Campinas	DOUTORADO NA UNICAMP	
Bruno Henrique de Paula	Universidade Estadual de Campinas	MESTRADO NA UNICAMP	
Winna Hita Iturriaga Zansavio	Pontifícia Universidade Católica	MESTRADO NA PUCSP	
Gabriel Cavalcanti Marques	Pontifícia Universidade Católica	MESTRADO NA PUCSP	
Grazielle de Lima Cianfra	Pontifícia Universidade Católica	MESTRADO NA PUCSP	
Silvia Tetrin Gomes	Pontifícia Universidade Católica	MESTRADO NA PUCSP	
Alexandre Vieira da Silva.	Pontifícia Universidade Católica	MESTRADO NA PUCSP	
Ricardo Borovina Balija	Pontifícia Universidade Católica	MESTRADO NA PUCSP	

Edwaldo Costa	Pontifícia Universidade Católica	MESTRADO NA PUCSP	
Marcio José Santos Nagy	Pontifícia Universidade Católica	MESTRADO NA PUCSP	
Marcel Casarini	Pontifícia Universidade Católica	MESTRADO NA PUCSP	
Leila Ali Sanchez	Universidade Estadual de São Paulo	MESTRADO NA USP	
Priscyla Bettim	Universidade Estadual de Campinas	MESTRADO NA UNICAMP	
Cássia Takahashi Hosni	Universidade Estadual de Campinas	MESTRADO NA UNICAMP	
Marcos Cichelero	Universidade Federal de Santa Maria	MESTRADO NA UFSM	
Edgar Roberto Luiz Pereira.	Universidade Tecnológica Federal do Paraná.	MESTRADO NA UTFP	
Soraya Cristina Braz Nunes.	Universidade Estadual de São Paulo	MESTRADO NA UNESP	
Maria Valeria Espinós Guerra Martins	Universidade Anhembí Morumbi	MESTRADO NA ANHEMBI MORUMBI	
Valeria Cristiane Aprobato	Pontifícia Universidade Católica	MESTRADO NA PUCSP	

Miguel Valione Junior	Pontifícia Universidade Católica	MESTRADO NA PUCSP	
Felipe Raizer Moreira	Pontifícia Universidade Católica	MESTRADO NA PUCSP	
Paula Marques de Carvalho.	Pontifícia Universidade Católica	MESTRADO NA PUCSP	
Rodrigo Corrêa Gontijo.	Universidade Estadual de Campinas	MESTRADO NA UNICAMP	
Beatriz Blanco	Universidade Estadual de Campinas	MESTRADO NA UNICAMP	
Oscar da Silva Alves	Universidade Anhembi Morumbi	MESTRADO NA ANHEMBI MORUMBI	
Adriana Camargo Pereira.	Universidade Estadual de Campinas	MESTRADO NA UNICAMP	
Antonio Carlos Bento.	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo	DOUTORADO NA PUCSP	
Pablo Souza de Villavicencio	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo	DOUTORADO NA PUCSP	
Aryane Santos Nogueira	Universidade Estadual de Campinas	DOUTORADO NA UNICAMP - Banca	

Renata Almeida Fonseca	Universidade Estadual de Campinas	DOUTORADO NA UNICAMP	
Gustavo Rick Amaral	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo	DOUTORADO NA PUCSP	
Elaine Corsi	Universidade Estadual de Campinas	DOUTORADO NA UNICAMP (Banca)	

13. ORIENTAÇÃO ESPECIAL DE ESTUDANTE (BOLSA DE TRABALHO SAE) E ESTÁGIOS DE CAPACITAÇÃO DOCENTE

Daniel Paz de Araújo 01/03/2014 a Apoio ao Ensino

Sara Martin Rojo 01/03/2014 a Apoio ao Ensino

Jaqueline de Freitas 01/03/2007

Katharine Rafaela Diniz Nunes 01/03/2007

Orientação no Programa de Estágio de Capacitação Docente (PED)

Orientando	Período	Disciplina	Grupo
Daniel Paz de Araújo	01/01/2015 a 01/07/2015		B
Yedda Carolina Piccoli Tomazeli	01/01/2015 a 01/07/2015		C
Daniel Paz de Araújo	01/08/2014 a 30/11/2014		B

Meghie de Sousa Rodrigues	01/08/2013 a 30/11/2013		C
Bruno Henrique de Paula	01/03/2013 a 30/07/2013		C

14. AVALIAÇÕES, PRÊMIOS, ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS, PROJETOS DE PESQUISA E MINHA ATUAÇÃO

Gostaria de destacar, em minhas atividades, o trabalho que venho realizando com os alunos da graduação para desenvolvimento de sistemas computacionais e jogos digitais que estão disponíveis em website na Internet. Essas produções são jogos, websites (institucionais e artísticos), weblogs (portfólio e produtos com fins específicos) e sistemas digitais que começam a ser desenvolvidos nas disciplinas de Introdução ao Pensamento Computacional (antigamente a disciplina chama-se Elementos Fundamentais de Matemática), Multimídia, Web e Internet, Redes de Convergência Projetos Multimídia, Narrativas Digitais I e II que tenho ministrado em todos os semestres no Curso de Comunicação com ênfase em Midialogia na UNICAMP. Esses produtos digitais também estão sendo implementados fora da disciplina através de estágios com os alunos que possuem projetos interessantes e que querem dar continuidade aos seus trabalhos. Por exemplo, os trabalhos desenvolvidos nas disciplinas foram utilizados em um projeto com alunos surdos no CEPRE – Centro de Estudos e Pesquisas em Reabilitação, na Faculdade de Ciências Médicas, da UNICAMP. Os jogos desenvolvidos na disciplina foram adaptados para surdos e apresentados em artigos de um livro e em um evento internacional. Vários produtos multimídias desenvolvidos nas disciplinas são utilizados pelos alunos no ambiente externo da Universidade. Também gostaria de destacar que a nossa participação no II Edital Santander onde fomos visitar cursos de graduação de excelência internacional resultou na modificação de algumas disciplinas do Curso de Midialogia.

14.1 ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NA GRADUAÇÃO DA UNICAMP E DA PUCSP

Destaco que venho desenvolvendo atividades nas áreas de ensino, administração e pesquisa. Destaco a ênfase que tenho dado ao ensino, pesquisa e administração. Ministro várias disciplinas na graduação e pós-graduação e tenho orientado projetos de pesquisa de iniciação científica, dissertações de mestrado e teses de doutorado, tanto na UNICAMP quanto na PUCSP. Tenho publicado vários textos em periódicos indexados e não indexados, capítulos de livro e artigos em anais de eventos nacionais e internacionais. Também tenho conseguido verba nas instituições de fomento de pesquisa para apresentar meus trabalhos nos eventos em que envio artigos, inclusive em eventos internacionais. Tenho realizado exposição de meus trabalhos artísticos, junto com o Grupo SCIArts – Equipe Interdisciplinar, e realizado palestras sobre a

minha produção artística e sobre as pesquisas que desenvolvo com as comunidades em que atuo. Acrescento que, dada as características complexa dos trabalhos artísticos que desenvolvemos: Instalações Artísticas Interativas com sensores eletrônicos, que demanda muito tempo de concepção e elaboração, não tenho conseguido realizar muitas obras por ano. O trabalho do Grupo – SCIArts Equipe Interdisciplinar: Metacampo foi desenvolvido para um Evento realizado no Instituto Itaú Cultural. Depois disso, realizamos a instalação mais três vezes. As duas últimas vezes foram realizadas em 2015 e 2016 e foi elaborada em função dos 20 anos de criação do coletivo artístico. Ela foi instalada em Santa Maria no evento da ANPAP no ano passado e agora está exposta na Universidade Federal de Goiás – UFG no evento acadêmico SIIMI. Os trabalhos que produzimos utilizam sistemas computacionais que são desenvolvidos com a placa Arduino e linguagem de programação Processing para produção de sistemas e interfaces computacionais para ambiente on-line e off-line. A opção por esse tipo de pesquisa acontece em função da disciplina Introdução ao Processamento Computacional que, agora, vem sendo ministrada, levando em consideração a necessidade se desenvolver softwares e hardwares nas áreas artísticas, multimidiáticas e de jogos eletrônicos. Esses produtos computacionais são do tipo “*open-source*” e permitem implementar sistemas computacionais que complementam a disciplina acima citada. Eles permitem o desenvolvimento de minhas produções artísticas e possibilitam o desenvolvimento de trabalhos com meus alunos da graduação que passam a desenvolver produções hipermediáticas sem ter que aprender muita programação. Ainda em relação a disciplina estou escrevemos um livro que tem como objetivo ensinar programação para os alunos da graduação sobre as relações de similaridade entre arte e matemática. **O livro tem como função permitir que os alunos de graduação possam conhecer a linguagem matemática e de programação associada as questões artísticas. O livro está sendo realizado para uma das disciplinas que estou propondo para essa Livre docência (Pensamento Computacional).** Assim, pretendo realizar com textos teóricos, linguagem de programação do software Processing e uso da placa Arduino e uma série de exercícios práticos para que os alunos e as pessoas interessadas no assunto possam tratar dos conceitos sistêmicos para desenvolvimento de projetos artísticos e jogos eletrônicos e digitais. Apesar de ser professor RTC (24 horas na UNICAMP e 20 horas na PUCSP) tenho dedicado muitas horas de atividade para o Curso de Graduação em Midialogia e para o Curso de Multimeios na PUCSP. Pela minha produção acadêmica e produção artística constato que tenho dedicado muito tempo para minhas pesquisas tanto na UNICAMP quanto na PUCSP. Venho ministrando muitas disciplinas regulares, tópicos especiais e também venho orientando vários projetos de iniciação científica, estágios e monitorias na graduação. Por fim, quero destacar que tenho focado minhas atividades na área de educação, pesquisa, particularmente em arte contemporânea em desenvolvimento de projetos artísticos utilizando as novas tecnologias. Tenho emitido vários pareceres de projeto de pesquisa acadêmica, especialmente para FAPESP e CAPES.

14.2 MINHA ATUAÇÃO NA ACADEMIA

Em função de estar desenvolvendo meu trabalho de pesquisa e educação em duas instituições de ensino (UNICAMP e PUCSP) tenho dedicado o meu tempo ministrando disciplinas na graduação, pós-graduação e em atividades de pesquisa e de administração. Na área de administração eu venho atuando como coordenador e vice-coordenador do Curso de Estudos Pós-Graduados em Tecnologia da Inteligência e Design Digital, na PUCSP – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, de 2012 a 2013 (vice-coordenador) de 2014 a 2017 (coordenador) e de 2018 a 2021 (vice-coordenador). Na PUCSP eu também venho ministrando disciplinas e orientados projetos de mestrado no Curso de Estudos Pós-graduados e Desenvolvimento de Jogos Digitais. Recentemente fui eleito para atuar como coordenador do Curso de Desenvolvimento de Jogos Digitais (o mandato entra em vigor em 2022 e vai até 2024). Na UNICAMP, na área administrativa eu fui Coordenador Associado do Curso de Graduação em Comunicação Social - Midialogia de 2013 a 2015. Por fim, destaco que realizo pesquisas nas áreas de artes, em educação, desenvolvimento de aplicativos computacionais, web e internet e, mais recentemente na área de jogos digitais. Também tenho focado meus projetos e pesquisa, nas áreas de ensino, aprendizagem. No Grupo de CSGames – Computação, Semiótica e Games, onde sou coordenador, pela PUCSP temos como objetivo desenvolver pesquisa em jogos digitais e desenvolvimento de soluções e interfaces que viabilizem atividades de comunicação (Processing, Arduino e AppInventor). O grupo de pesquisa também tem o objetivo estudar soluções computacionais que podem ser utilizadas, propiciando a formação continuada e dos membros das comunidades onde atuamos. Com isso, nosso trabalho de pesquisa está sendo desenvolvido por meio do “Método Cartográfico” desenvolvido por Deleuze e Guattarri e a Teoria da Complexidade de Edgar Morin. Estas metodologias são utilizadas com os atores sociais, a fim de produzir e distribuir conteúdo artístico, cultural e de saúde utilizando recursos interativos das múltiplas plataformas e mídias emergentes, propiciando assim a constituição de narrativas digitais. A temática central dessa proposta é o desenvolvimento de um método e identificação de sistemas e interfaces computacionais que permitam o uso dos meios digitais para produção e distribuição de conteúdo artístico, cultural e utilizando tecnologias assistivas para pessoas com necessidades especiais. Com estas atividades de pesquisa pretendemos gerar conteúdo computacional utilizando as Tecnologias Emergentes. Nossa base teórica são as Teorias Semiótica e relativas ao Design de Interação. Com a utilização dessas referências teóricas e metodológicas, estamos envolvendo os usuários, participantes e as comunidades nestas ações e atividades onde os projetos são desenvolvidos. Até recentemente atuamos na cidade de Paraty no LEPAC – Laboratório de Estudos e Pesquisas em Artes e Ciências, da UNICAMP em Paraty que era ligado à Pró-Reitoria de Extensão e Assuntos Comunitários. No momento, o Laboratório deixou de existir porque o Prof. Fernando que era o coordenador do Laboratório aposentou-se. Também estamos desenvolvendo um projeto de desenvolvimento de interfaces junto com o aluno de Doutorado Daniel Paz de Araújo para pessoas com necessidades especiais (surdos e pessoas que tiveram AVC) em parceria com o Grupo de Pesquisa da UNESP (GIIP– Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte Ciência e Tecnologia). Por fim, destaco que todas essas produções estão sendo disponibilizadas na Internet onde estou documentando todo o meu trabalho no website pessoal

14.3 ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NA PÓS-GRADUAÇÃO DA UNICAMP E DA PUCSP

Até 2020, na UNICAMP eu vinha ministrando disciplina na pós-graduação e orientado uma média de 4 projeto de mestrado e doutorado por ano. Já na PUCSP continuo desenvolvendo disciplinas para a pós-graduação todos os semestres, pelo menos 2 disciplinas por ano. Os meus orientandos estão desenvolvendo pesquisas na área de Jogos Digitais no Grupo de Pesquisa registrado no CNPq pela PUCSP (CSGames – Computação, Semiótica e Games) onde sou líder. Em função desse trabalho os meus orientandos têm publicado vários artigos em eventos específicos da área e, com isso, tenho conseguido obter bolsas de auxílio pesquisa de outras instituições como a FAPESP Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, FAPEAM - Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas. Também quero destacar que tenho participado de muitas bancas de qualificação, dissertação de mestrado e de qualificação e defesa de tese de doutorado na UNICAMP, na PUCSP e fora dessas duas universidades que atuo. Por fim, quero destacar que a partir do Edital do Santander, quando fomos visitar cursos que se envolvem com as Tecnologias Emergentes, pudemos organizar as Disciplinas Narrativas Digitais I e II que estamos ministrando com alunos da Graduação e Pós-Graduação. Esta experiência tem sido muito interessante pois permite a troca de conhecimento entre alunos de graduação e pós. Com isso, estamos atendendo uma demanda levanta pelos alunos, principalmente da graduação, que solicitaram disciplinas que atualizem os conteúdos ministrados, pois nesta área interdisciplinar, esta tem sido uma demanda constante. Os alunos estão solicitando atualizações constantes.

14.4 ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS CIENTÍFICOS, CULTURAIS E ARTÍSTICOS

Título	Local	Período	Cargo
Organização do 30º. Evento da ANPAP – Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas em 2021	UFG – Cidade de Goiânia O evento está sendo organizado na cidade de João Pessoa. Ele deverá acontecer online	27/09 a 01/10 de 2021	Tesoureiro da ANPAP

Organização do 29º. Evento da ANPAP – Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas em 2020	UFG – Cidade de Goiânia O evento aconteceu online	28/09 a 02/11 de 2020	Tesoureiro da ANPAP
Organização do 28º. Evento da ANPAP – Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas em 2019	UFG – Cidade de Goiás/GO	16/09 a 20/09 de 2019	Tesoureiro da ANPAP
Organização do 27º. Evento da ANPAP – Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas em 2018	UNESP – São Paulo/SP	24/09 a 28/09 de 2018	Tesoureiro da ANPAP
Organização do 26º. Evento da ANPAP – Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas em 2017	Campinas – PUCCAMP - Pontifícia Universidade Católica de Campinas	25/09 a 29/09 de 2017	Tesoureiro da ANPAP
Encontro de Pesquisa 2015 do Programa de Estudos Pós-Graduados TIDD	Auditório da PUCSP – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo	10/09/2015	Organizador
Simpósio da ANPAP - Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas - Simpósio: Arte e Tecnologia	Universidade de Federal de Santa Maria	22/09 a 26/09/ de 2015	Organizador

14.5 PROJETOS DE PESQUISA SEM FINANCIAMENTO

Título	Área	Situação
Processo Criativo em um Contexto Colaborativo na Contemporaneidade: Cartografias das Atuais Condições de Criação em Arte Digital Interativa. (Pesquisa Básica)	Artes	Em Andamento
O potencial educativo da cognição lúdica em mídias locativas e games	Interdisciplinar	Em Andamento
Instalações e sistemas interativos com desenvolvimento de interfaces e aplicativos computacionais para processos de mediação em redes.	Interdisciplinar	Em Andamento
Do grotesco e do cômico: um estudo de caso do processo de criação de quadrinhos humorísticos hellpets e sua divulgação pelas redes sociais na internet. (Pesquisa Básica)	Artes	Concluído em 2016
Estéticas políticas da tela: ativismo e o uso da imagem em redes de comunicação digital (Pesquisa Básica)	Artes	Concluído em 2018
Interior e Exteriores: Abraham Palatnik, o coreógrafo das formas (Pesquisa Básica)	Artes	Concluído em 2015

A multisemiose e a interatividade como ferramentas expressivas na criação de multimídia on-line (Pesquisa Básica)	Artes	Concluído em 2015
--	-------	-------------------

14.6 PROJETOS DE PESQUISA COM FINANCIAMENTO

Título do Projeto (tipo do projeto)	Início	Situação	Agência (tipo do financiamento, complemento) /	Valor
8th inclusive and supportive education congress - ISEC 2015 (Pesquisa Básica)	07/2015	Situação: Concluído	Agência: FAPESP (Auxílio para participação de	R\$ 12.289,43
Processo criativo em um contexto colaborativo na contemporaneidade: cartografias das atuais condições de criação em arte digital interativa. (Pesquisa Básica)	02/2015	Situação: em andamento data de conclusão: 2015	Agência: Fapesp (bolsa doutorado bolsa no exterior - estagio Processo: # 2014/24632-9	R\$ 85.550,85
Bolsista(s): Adeline Gabriela Silva Gil				
Processo criativo em um contexto colaborativo na contemporaneidade: cartografias das atuais condições de criação em arte digital interativa (Pesquisa Básica)	08/2014	Situação: em andamento data de conclusão: 2016	Agência: Fapesp (bolsa doutorado fora do país) processo: # 2014/04168-6	R\$ 116.017,20

Bolsista(s): Adeline Gabriela Silva Gil				
Construção de materiais para o ensino de libras (Pesquisa Aplicada)	05/2011	Situação: Em Andamento Data prevista de conclusão: 2016	Agência: UNICAMP/FAEPEX (Auxílio Pesquisa) Processo:	R\$ 10.000,00

14.7 PROJETOS DE PESQUISA COM FINANCIAMENTO

Título do Projeto (tipo do projeto)	Início	Situação	Agência (tipo do financiamento, complemento) / Processo	Valor
Viagem para apresentação de trabalho no III Encontro Anual da AIM realizado em Coimbra – Portugal de 9 – 11 de Maio de 2013. Apresentação realizada pelo mestrando Bruno Henrique de Paula.	06/2013	Situação: Concluído Data de conclusão: 2013	Agência: UNICAMP/FAEPEX (Auxílio Participação em Congresso no Exterior.	R\$ 3.000,00

Aircity – Research – arte#ocupasm/2013 – Evento de ocupação artística organizado por Rebeca Stum (Instalação Artística)	06/2013	Situação: Concluído Data de conclusão: 2013	Agência: Universidade Federal de Santa Maria – UFSM (Auxílio viagem e Estadia)	R\$ 2.500,00
Processo Criativo em um Contexto Colaborativo na Contemporaneidade: Cartografias das Atuais Condições de Criação em Arte Digital Interativa	08/2014	Situação: Em andamento Data Prevista de Conclusão: 2018	Agência: UNICAMP/FAPESP – (Bolsa de Doutorado no País)	R\$ 107.748,03
Bolsista(s): Adeline Gabriela Silva GIL				
Processo Criativo em um Contexto Colaborativo na Contemporaneidade: Cartografias das Atuais Condições de Criação em Arte Digital Interativa	08/2015	Situação: Concluído Data de conclusão: 2016	Agência: UNICAMP/FAPESP – (Bolsa Estágio de Pesquisa no Exterior / BEPE - Doutorado	R\$ 9.456,00
Bolsista(s): Adeline Gabriela Silva GIL				
Programas Regulares e Auxílios a Pesquisa: Participação no evento 8th Inclusive and Supportive Education Congress - ISEC 2015 e Visita à Universidade de Barcelona, Espanha.	07/2015	Situação: Em andamento Data Prevista de Conclusão: 2015	Agência: UNICAMP/FAPESP – Participação em Reunião Científica ou Tecnológica / Reunião no Exterior	R\$ 12.600,00

Programas Regulares e Auxílios a Pesquisa: Participação na ANPAP – Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas 2013 – Belém - Pará	03/2013	Situação: Concluído Data de conclusão: 30/11/2013	Agência: FAPESP – Participação em Reunião Científica ou Tecnológica / Reunião no País	R\$ 2.395,00
Programas Regulares e Auxílios a Pesquisa: Participação na ANPAP – Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas 2014 – Belo Horizonte, Minas Gerais	03/2014	Situação: Concluído Data de conclusão: 30/11/2014	Agência: FAPESP – Participação em Reunião Científica ou Tecnológica / Reunião no País	R\$ 1.500,00
Programas Regulares e Auxílios a Pesquisa: Participação na ANPAP – Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas 2015 – Santa Maria – Rio Grande do Sul	03/2015	Situação: Concluído Data de conclusão: 30/11/2015	Agência: FAPESP – Participação em Reunião Científica ou Tecnológica / Reunião no País	R\$ 1.461,00
O uso do corpo em campanhas publicitárias visando abordar as diferenças entre os gêneros. (Pesquisa Básica)	08/2012	Situação: Concluído Data de conclusão: 30/7/2013	Agência: SAE/UNICAMP (Auxílio Publicação)	R\$ 4.320,00
Bolsista(s): Naryan Cioffi BATAGINI				
Revistas: passagem do gráfico para o digital. (Pesquisa Básica)	03/2012	Situação: Concluído Data de conclusão: 31/08/2013	Agência: SAE/PUCSP (Auxílio Publicação)	R\$ 4.320,00

Bolsista(s): Flávia Pereira CRUZ				
Web site: “For a do Ninho”. (Pesquisa Básica)	08/2012	Situação: Concluído Data de conclusão: 30/7/2013	Agência: SAE/UNICAMP (Auxílio Publicação)	R\$ 4.320,00
Bolsista(s): Camila Souza TOMAZ				
A evolução das imagens no processo de elaboração dos jogos digitais independentes e de artes: um estudo de caso do gameart (Pesquisa Básica)	08/2013	Situação: Concluído Data de conclusão: 30/7/2014	Agência: CNPq/PUCSP (Auxílio Publicação)	R\$ 4.200,00
Bolsista(s): Jéssica Francielle Dias PINTO				
O avanço e estudo do processo imagético-sonoro interativo na elaboração de jogos eletrônicos: Estudo de caso do jogo “Journey” (Pesquisa Básica)	08/2013	Situação: Concluído Data de conclusão: 30/7/2014	Agência: CNPq/PUCSP (Auxílio Publicação)	R\$ 4.200,00
Bolsista(s): Felipe Agüena da SILVA				
10o. Simpósio de Arte Contemporânea - Homenagem ao SCIArts - Equipe Interdisciplinar de Arte e Tecnologia - 18 de setembro 2015.	09/2015	Situação: Concluído Data de conclusão: 30/10/2015	Agência: Universidade Federal de Santa Maria – RGS - (Auxílio Publicação)	R\$ 8.000,00

14.8 PREMIO

- 2016** Homenagem ao Coletivo Artístico SCIArts - Equipe Interdisciplinar, organizado pela UFG - Universidade Federal de Goiás, UFG - Media Lab - Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas
- 2015** Homenagem ao Coletivo Artístico SCIArts - Equipe Interdisciplinar de Arte e Tecnologia, Universidade Federal de Santa Maria - UFSM - 10o. Simpósio de Arte Contemporânea
- 2013** II Edital Santander para visita a cursos de graduação de excelência internacional., FUNCAMP / UNICAMP / SANTANDER
- 2009** Prêmio de Incentivo Cultural da Prefeitura Municipal de Amparo, Secretaria Municipal de Cultura e Esportes de Amparo
- 2008** Mérito Científico pela Orientação da Iniciação Científica Estudos de Metodologias de Roteirização para Hipermedia de Enric Granzollo Liagostera XVI Congresso Interno de Iniciação Científica da UNICAMP, UNICAMP - XVI Congresso Interno de Iniciação Científica da UNICAMP
- 2006** Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia - 1o. Lugar, Governo do Estado de São Paulo
- 2002** Prêmio Intercom 2002 - Honra ao Mérito, Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
- 2002** Top Social - Marketing Social - Programa de Eficiência Energética da CPFL, ADBV - Associação dos Dirigentes de Vendas e Marketing do Brasil
- 2000** Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia - Menção Honrosa, Governo do Estado de São Paulo
- 1986** Menção Honrosa e Aquisição, XVIII Salão Ararense de Artes Plásticas
- 1983** I Mostra de Artes Plásticas, Fundação CESP
- 1983** Medalha de Prata, XI Salão Ararense de Artes Plásticas
- 1982** I Expo Art, Clube dos Oficiais da Polícia Militar

15. DISCIPLINAS PROPOSTAS PARA A OBTENÇÃO DO TÍTULO DE LIVRE DOCÊNCIA

Para a obtenção do Título de Livre Docente para a Área de Multimeios e Artes, foram propostas as disciplinas CS107 – Introdução ao Pensamento Computacional, CS073 – Projetos em Narrativas Digitais I e CS074 – Projeto em Narrativas Digitais II. Desse modo, nossa proposta de atuação nestas disciplinas é a seguinte:

Disciplina CS107 – Introdução ao Pensamento Computacional

Disciplina CS073 – Projetos em Narrativas Digitais I

Disciplina CS074 – Projetos em Narrativas Digitais II

Desde que entrei na UNICAMP, no Curso de Midialogia, estive ministrando a disciplina Elementos Fundamentais de Matemática, que foi a primeira ideia da disciplina que agora chama-se Introdução ao Pensamento Computacional. Em 2004, quando comecei a dar aulas no curso de Midialogia, me foi proposto ministrar tal disciplina, em relação à qual não tínhamos ideia do conteúdo a ser dado. Assim, em um primeiro momento, dada a minha formação acadêmica, propus algo relativo às questões matemáticas. No entanto, identifiquei que dar cálculo diferencial e integral ou qualquer outro conteúdo matemático, voltado ao ensino superior, não auxiliaria em nada a criatividade dos alunos e a produção de conteúdo para a possível criação de narrativas ou para o desenvolvimento de interfaces comunicacionais. Os alunos da área de comunicação não tinham interesse nesse conteúdo abstrato. Por outro lado, sabemos que a matemática está presente em quase tudo que fazemos. De fato, ela é apresentada nos cursos de ensino fundamental, ensino médio e, mesmo nos cursos de graduação, sem trazer elementos significativos para o aprendizado dos alunos. Foi aí que, junto com o Prof. Dr. José Armando Valente, especialista na área de educação, passamos a pensar qual seria a estratégia para envolver esses alunos.

De fato, utilizamos várias estratégias teóricas e práticas para adequar essa disciplina ao nosso curso. Trabalhamos com a Linguagem LOGO, desenvolvida pelo Massachusetts Institute of Technology (MIT), dos EUA; utilizamos o software “Flash,” para realizar animações e produzir websites em movimento; lançamos mão do aplicativo “appinventor”, também desenvolvido pelo MIT, nos EUA. Enfim, testamos várias ferramentas computacionais e todas exigiam um certo conhecimento de programação, que é uma grande barreira para aqueles que querem programar sem se aprofundar na lógica e na matemática. Por fim, descobrimos a linguagem de programação “Processing”, também criada pelo MIT – EUA, que ajudou a resolver parte de nosso problema. No texto do Conjunto de nossa Produção Acadêmica e Artística, que acompanha esse Memorial, apresentamos de forma detalhada as vantagens de transformar a disciplina “Elementos Fundamentais de Matemática” em

“Introdução ao Pensamento Computacional”. A descoberta da linguagem “Processing” modificou profundamente a disciplina em questão, que introduziu elementos do conhecimento matemático de forma mais lúdica e imersiva. Foi aí que passamos a estudar o que hoje é denominado de Metodologia Ativa, metodologia na qual o ensino e a aprendizagem ocorrem quando o aluno enfrenta problemas e precisa resolvê-los. Todos esses aspectos, teóricos e metodológicos, foram aprofundados no texto do conjunto de minha produção que acompanha a proposta para essa Titulação. Tais aspectos atingiram profundamente meu trabalho na academia e minhas produções artísticas e midiáticas. Inclusive, o último capítulo de reflexão sobre meu percurso acadêmico e artístico tem o título “O pensamento Computacional e os Jogos Digitais”. Ao longo da elaboração das disciplinas, em conjunto com o Prof. Valente, refletimos a respeito de como seria interessante introduzir no curso de Graduação em Midialogia, uma disciplina que permitisse o desenvolvimento de narrativas com ferramentas computacionais que, hoje, se multiplicam por todos os cantos. Atualmente, as linguagens de computação que trabalham com programação visual não necessitam de conhecimento de linguagem de códigos; como exemplo temos o “scratch” e muitas outras que estão surgindo, e que possibilitam a realização de aplicativos para computadores, tablets e celular.

Isso nos remete às outras duas disciplinas que fazem parte dessa proposta para titulação de Livre Docência. Pensar na programação sem se ter um objetivo claro não é produtivo. Refletindo sobre tais aspectos, entramos em contato com pessoas que estavam fazendo trabalhos nessa mesma linha e, assim, participamos de um edital do Banco Santander, o que nos levou até os EUA para observar trabalhos de doutores que usam esses conceitos e Jogos Digitais. Reunimo-nos com o grupo do MIT (Leo Burd e Mitchel Resnick) e com o Ian Bogost, na Georgia. Entramos em contato com grupos que estavam usando os Jogos Digitais Educacionais (*Serius Games*) para ensinar, por meio do conceito de DIT (ou seja, faça você mesmo). A programação nos levou aos jogos e, conseqüentemente, à produção de narrativas digitais. Desse modo, temos total relação entre as disciplinas “Pensamento Computacional” e “Projetos em Narrativas Digitais I e II”. Desenvolver programas computacionais elaborando jogos e interfaces digitais foi a solução para essas disciplinas. Inclusive, quando éramos coordenador associado do curso de graduação em Midialogia, fizemos a proposta de trocar a disciplina de “Elementos Fundamentais de Matemática” por “Introdução ao Pensamento Computacional” e alterar a disciplina de “Projeto Multimídia” para “Projetos em Narrativas Digitais”, pois acreditamos que isso ampliaria as possibilidades de desenvolvimento de projetos. Finalizando a reflexão a respeito de tais disciplinas, gostaríamos de acrescentar o trabalho que estamos fazendo para implantar a Metodologia Ativa no conjunto das três disciplinas.

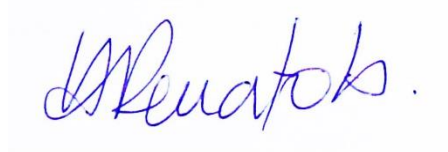
No website <http://www.hrenatoh.net> podem-se encontrar todas as nossas produções acadêmicas (os artigos de revistas e anais, os capítulos de livros, livros completos, nossa Dissertação de Mestrado e Tese de Doutorado), além das obras artísticas realizadas com os diversos coletivos artísticos dos quais fazemos parte. Optamos por deixar esse material no website, considerando que as imagens e os textos relativos às produções aumentariam em muito esse material. Tudo que está exposto no website pode ser comprovado.

CONHECIMENTO DE IDIOMAS

INGLÊS	SIM	BOM
ESPAÑHOL	SIM	BOM

Atesto a veracidade das informações contidas neste documento, podendo ser comprovadas quando requisitado.

Campinas, 29 de julho de 2021.



Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand