UMA CONCEPÇÃO SISTÊMICA DA OBRA DE ARTE NA CONTEMPORANEIDADE

Andréia Machado Oliveira
UFRGS-Brasil/UdM - Canadá

Hermes Renato Hildebrand
UNICAMP/PUCSP – Brasil

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 idéias 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.

ABSTRACT:

This article shows a systematic point of view in the artwork in contemporary, specially in digital art. Such approach is based on Gilbert Simondon´s idea of individuation process, Vilém Flusser´s idea of communication process and Complexity Theory. These theories are looking for a model which treats the artwork as a continuous process where natural and artificial, artwork and spectator (interactor), and art, science and technology are presented hybrid. In this sense, we seek a systematic approach which goes beyond the notion of isolated and individuated artefact and where the *artwork as a system* concept is influenced by science through new theoretical formulations which realize the phenomena observed under the systemic point of view and expose new physical, conceptual and poetic possibilities through media and technological interfaces.

Keywords: art, technology, system, individuation, communication.

Introdução

Hoje, os suportes digitais apoiados nos meios de produção permitem novas formas de conexão entre Arte, Ciência e Tecnologia. Tal dinâmica nos leva à concepção de *sistema como obra de arte*. Desloca-se o foco da obra circunscrita em si para abarcar as relações sistêmicas onde ela encontra-se inserida. Focar nos sistemas

em vez da obra de arte propriamente dita é dar ênfase, às conexões, aos nós, à fluidez das bordas e dobras, aos espaços vazios, à subjetividade, ao sujeito mediado pelo Outro na linguagem e na cultura e, de fato, às forças não visíveis do mundo que nos cerca. Consideramos que estas questões são vitais, em função da vertiginosa dinâmica que as tecnologias propiciam nos processo de mediação, cada vez mais densos, complexos, emergentes e adaptáveis ao ambiente.

Processo de Comunicação como Sistema

Nossas ferramentas, linguagens e sistemas, hoje, colocam-se diante de uma "crise de representação" generalizada (Plaza, 1991, p.45), portam-se como se estivessem esfacelados, mas, na verdade, deixam claro que, através de nossas observações dos fenômenos naturais e culturais organizam-se segundo modelos que às vezes não estão totalmente estruturados em nossos sentidos. Contudo, eles possuem características que possivelmente se organizaram a partir de novos modelos de observação que concebemos, num processo sistêmico e contínuo de produção de conhecimento; numa outra metodologia de investigação científica.

Os meios de comunicação geram novos signos, que, por sua vez, abrem novas possibilidades de significação, e, assim, se pretendemos viver intensamente esse momento, devemos buscar compreender como se organizam os signos que, cada vez mais, abrem suas portas à interação do homem com o mundo que nos cerca, e através de nossas mentes. Entre esses meios, destacamos as mídias digitais, que, com os "códigos de baixo nível", os píxeis e uma lógica binária, ordenam-se segundo o modelo de Boole. Esse modelo, seus algoritmos e o conhecimento matemático estão intrinsecamente relacionados aos meios de comunicação.

As imagens e ambientes gerados pelos sistemas computacionais simulam objetos, que as vezes não existem. São codificações matemáticas, conduzindo-nos aos novos paradigmas de percepção em que a questão digital se impõe. Este processo de elaboração de conhecimento como um sistema univocamente determinado reúne produção e distribuição das informações, num só princípio, criando ambientes que são simulacros de nossas mentes.

Atualmente, podemos olhar as produções como elos de um processo cognitivo único, onde mente e mundo fazem parte do mesmo ecossistema, convivemos,

intimamente, com a lógica binária e com o mundo digital e, assim, a arte, a matemática, ciência e tecnologia, e tudo mais, unem-se em busca de suas similaridades e diálogos. O perfil produtivo do momento em que vivemos, está apoiado nos conceitos e procedimentos lógicos matemáticos das ferramentas que são nossos artifícios e que usamos para produzir a comunicação humana. Segundo Flusser (2009) a comunicação foi criada pelo homem com o propósito de promover o esquecimento da falta de sentido e da solidão de uma vida para a morte, a fim de tornar a vida vivível. Ele afirma que

> *A comunicação humana é um artifício cuja intenção é nos fazer esquecer a brutal falta de sentido de uma vida condenada à morte. Sob a perspectiva da natureza , o homem é um animal solitário que sabe que vai morrer e que a na hora da sua morte está sozinho. [...] Sem dúvida não é possível viver com esse conhecimento da solidão fundamental e sem sentido. A comunicação tece o véu do mundo codificado, o véu da arte, da ciência, da filosofia e da religião, ao redor de nós [...]* (2009, p.91).

Para Flusser, esse propósito, na medida em que estabelece um mundo codificado, ou seja, um mundo construído a partir de símbolos ordenados tem como objetivo represar as informações adquiridas. E, assim, ao armazenar informações, estamos vivendo e negando a nossa natureza para a morte na solidão (2009, p.89-100), ou seja, a partir dos processos de comunicação criamos um mundo codificado e artificial que constrói e potencializa o mundo natural. Ou melhor, Flusser nos mostra que não temos como separar a produção do natural e do artificial na vida, e caso haja separação, nos leva à morte, ao isolamento ou à despotencialização da vida.

Sistema e Processo de Individuação

Deste modo, ao compartilharmos esses pontos de vista estamos dando vazão à pulsão de vida e de morte simultaneamente, formulada por Freud, na medida em que descobrimos novos padrões de representação cultural e natural. Esse fato não permite apenas a ampliação do conhecimento, como também estabelece a constituição de subjetividades, novos sentidos para a vida e novas percepções da realidade. Na perspectiva do *sistema como obra de arte*, Gilbert Simondon nos auxilia ao apontar a idéia de sistema como algo em contínuo movimento em processo de individuação. Para ele, a individuação não é um resultado, mas um processo contínuo através do qual o indivíduo se constitui como tal, construindo a

sua subjetividade no campo do pré-individual de singularidades e de potencialidades. Todo indivíduo é um processo dinâmico. Este processo acontece no diálogo entre as diferenças e na criação e dissolução das tensões, incompatibilidades e desigualdades em busca de um equilíbrio temporário e intrínseco aos sistemas, ao qual Simondon denomina metaestável.

Neste sentido, hoje, a obra de arte, produtor e observador (inter(ator)) constituem-se num sistema como um processo único. De acordo com Simondon, deve-se "conhecer o indivíduo pela individuação muito mais do que a individuação a partir do indivíduo" (2003, p.100). Ele concebe o indivíduo em sua subjetividade a partir da individuação, ou seja, a partir de uma ontologia que pondera o ser não como único, pronto e isolado, mas como algo que está sempre se tornando. Um processo dinâmico que não permite o congelamento das formas, corpos, espaços e tempo, uma vez que está num contínuo processo de saturação e transformação; numa permanente diferenciação de si mesmo. Simondon entende que "[...] primeiro, existe o princípio de individuação; em seguida, este princípio opera em uma operação de individuação; por fim, o indivíduo constituído aparece" (2003, p.100).

Os indivíduos – obra, produtor e inter(ator) – pertencem ao mesmo processo de individuação, estando em interatividade constante via relações de causalidade. Essa interação ocorre entre corpos em atividade relacional em sistemas de individuação, já que a interação, aqui, é vista como ressonância interna de um sistema (Oliveira, 2008). Os indivíduos vivos não são termos prontos de uma relação, mas, como Simondon nos diz, teatro e agente de uma relação em uma comunicação interativa em que não está em relação nem consigo mesmo nem com outra realidade, já que ele *"es el ser de la relación, y no ser en la relación, pues la relación es operación intensa, centro activo"* (1964, p.38).

Assim, a individuação não é resultado de forma e matéria, corpo e alma, mas sim expressão de uma resolução em constante (trans)formação. A interatividade, vista pela individuação, é uma experiência de presentificação, indo além da representação. Deleuze comenta que

> *dir-se-á tanto que ela (individuação) estabelece uma comunicação interativa entre as ordens díspares de grandeza ou de realidade; ou que ela atualiza a energia potencial ou integra as singularidades; ou que ela resolve o*

> *problema posto pelos díspares, organizando uma dimensão nova na qual eles formam um conjunto único de grau superior (1*969, p. 119).

Observa-se que a função do público é alterada nessa visão sistêmica das obras de arte. Segundo Milton Sogabe,

> *a interação propriamente dita, no sentido do público afetar os eventos que lá acontecem, dá ao público uma nova função ou característica, solicitando sua participação não só através da interpretação ou reflexão mental, mas também a sua atuação corporal na obra* (2008, p.1988).

Aqui, ressalta-se novamente, que esta atuação na obra não se restringe a uma ação definida *a priori*, como apertar um botão, mas uma ação de experimentação ao nível molecular dos corpos ou elementar dos objetos tecno-estéticos, uma ação de agenciamentos, "agenciar é estar no meio, sobre a linha de encontro de um mundo interior e de um mundo exterior" (Deleuze, 1969, p.131). Assim, o público inter(ator) pertence a obra, já que, por exemplo, "o espaço das instalações que era ocupado com elementos tridimensionais dá lugar ao público que precisa se movimentar e atuar dialogando com os elementos virtuais que se atualizam" (Sogabe, 2008, p.1990).

«Osmose», (1995) de Charlotte Davies,
Captura em Tempo Real. São 12 mundos em «Osmose»
que podem ser explorados em qualquer ordem.

Podemos observar tais relações em obras de realidade virtual, como "Osmose" (1995) e "Ephémère" (2000) de Charlotte Davies e Avraham Eilat respectivamente. "Osmose" propicia uma experiência sem contigüidade com o referente real e com outras situações espaço-temporais. Segundo Oliver Grau,

> *enquanto ambientes virtuais anteriores apresentavam portais que resultavam em transições abruptas, no mundo das imagens de "Osmose" o observador vivencia transições osmóticas de uma esfera a outra, vendo uma esfera esmorecer lentamente antes de se amalgamar à próxima* (2007, p.222)

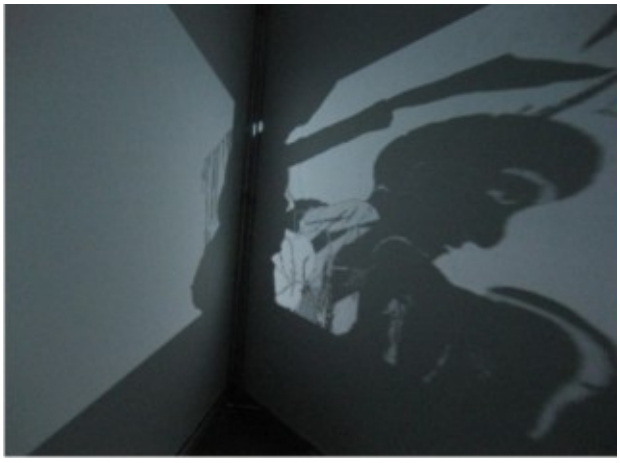
Nessa obra o inter(ator) atinge um estado de imersão através das transformações da paisagem digital, experimentando sensação de leveza, ausência de gravidade e movimento multidirecional. Em "Osmose" utiliza-se capacete de realidade virtual, recursos da computação gráfica 3D e sons interativos que são explorados sinestesicamente.

As relações entre obra e inter(ator) também são analisadas na videoinstalação *in process* "Jogo de Corpos" dos autores desse texto. Nesta obra, as figuras vão sobrepondo-se, movendo-se pelas paredes, aparecem, escondem-se, repetem-se, diluem-se, fragmentam-se, cortam o espaço, alteram seus tamanhos, misturam-se com os sons e com as sombras dos inter(atores). O meio digital oferece a possibilidade de movimento de animação àquelas figuras que estavam em repouso em imagens de xilogravuras e às sombras capturadas na obra.

Cria-se um meio híbrido de imagem e som que proporcionará um espaço imersivo na sala escura com ritmo de projeção das imagens que permitirá a interação (atuantes). Os inter(atores) agem na cena como personagens daquele drama, experimentam de maneiras não habituais, percebem seus corpos com as configurações dos corpos projetados. Todos interagem na obra, entretanto, a obra não é totalmente dada, fechada; pelo contrário, ela atualiza-se a partir da ação dos indivíduos naquele meio: os sujeitos atuam em cenas além-cotidiano propostas pela obra e tecnologia. As relações entre obra, tecnologia e humano pressupõem interação em processo de individuação.

O meio criado nesta videoinstalação abriga as deformações das imagens projetadas das figuras femininas da série "Avesso" e das sombras dos corpos dos inter(atores), visando construir um espaço não euclidiano, projetivo de imersão. As imagens das xilogravuras trazem um rebatimento do espaço, uma busca escheriana de uma construção paradoxal, um espaço que vai se esfacelando. As figuras femininas, antes fixas em seus lugares nas xilos, agora se misturam com os fundos, mostrando-

se com seus avessos, sem lado, assim como as Faixas de Moëbius e os desenhos de Escher. O meio criado pela tecnologia digital permite que estes rebatimentos repitam-se e espandam-se, gerando um espaço projetivo de representação na obra.



Videoinstalação «Jogos de Corpos», (2010),
de Andréia Oliveira e Hermes Renato Hildebrand

Assim, a videoinstalação, como um *work-in-process* é um "sistema como obra" e de fato, de acordo com o seu tempo, é uma obra inacabada e em processo, seguindo em direção a uma necessária busca pela expansão dos limites da arte, propondo novos caminhos para o entendimento do contemporâneo. O objetivo dessa pesquisa-criação é encontrar padrões emergentes, por isso mesmo novo nas relações entre os seres vivos e o meio.

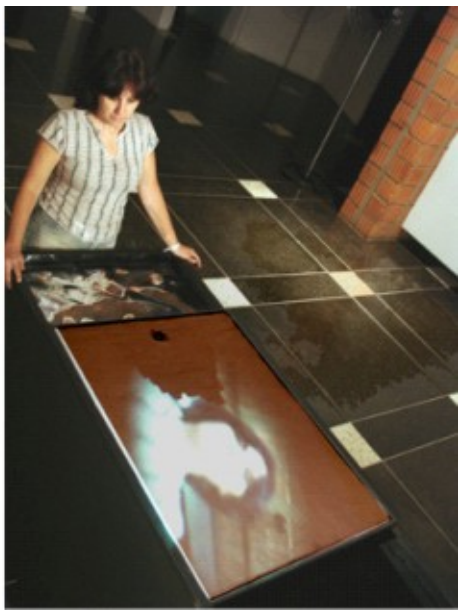
Sistema e Teoria da Complexidade

Tais relações também podem ser encontradas nas obras do grupo SCIArts – Equipe Interdisciplinar que desenvolve seus trabalhos na intersecção entre arte, ciência e tecnologia e a partir da idéia de *sistema como obra de arte* (Hildebrand, 2009). A produção do grupo procura exprimir a complexidade existente na relação entre estes elementos e a representação de conceitos artístico-científicos contemporâneos que demandem novas possibilidades midiáticas e poéticas. A obra "Por um Fio" prioriza as relações entre as diversas obras existentes em uma mostra de arte e opera com os processos paradoxais da observação humana onde interagem simultaneamente espaços virtuais e realidade, imagens em tempo real e pré-gravadas.

O estranhamento é provocado pela incerteza da observação. Ora temos a imagem em tempo real, ora ela apresenta-se pré-definida, em ambos os casos elas estão

mediadas por interfaces eletrônicas. O inter(ator) aciona sensores que vão produzir significados que o deixam inseguro a respeito do que se está vendo. Assim, nossa percepção sobre as outras obras da mostra e, consequentemente, nossas interpretações estão "Por um Fio".

Já em "Entremeios I e II" as obras operam nos espaços entre obras e transforma a individualidade das obras presentes nos eventos - Mediações: Arte-Tecnologia, na Fundação Itaú Cultural em 1997 e na II Bienal do Mercosul, no Rio Grande do Sul em 2000. São dois sistemas integrados que ganham significados com a presença dos inter(atores) no ambiente. Elas possuem como característica principal, não serem objetos um espaços definidos, mas sim sistemas onde tudo se torna parte de um organismo vivo e integrado. Buscam relações entre todos os elementos existentes, sejam as obras, os acontecimentos circundantes e as pessoas que interagem com as obras. As obras "Re-Trato", "Des-Espelho" e "Mar-Ciso" atuam com o sujeito mediado pelo Outro, pela linguagem e pela cultura.



Instalações Interativas do Grupo SCIArts,
«Entremeios», (1997) e «Mar-Ciso», (2006)

«Des-espelho», (1998), do Grupo SCIArts

Os sistemas são construídos de maneira que se produzam "espelhos bizarros" que reflitam outras faces de nós mesmos para a nossa própria contemplação. Essas obras propõem jogos de imagens no qual o indivíduo se reconheça a partir de outros pontos de vista, que não o de seu próprio, mas de outro externo e que causa estranhamento de si mesmo.

Por fim, "Atrator Poético", "Gira.S.O.L" e "MetaCampo" são produções que operam com as forças não visíveis da natureza. A instalação hipermídia interativa "Atrator Poético" constrói sua poética através do diálogo entre imagem, som, ferro-fluído (um líquido magnético que se conforma ao campo formado por bobinas eletromagnéticas) e a interação com o público e foi realizada em parceria com o músico Edson Zampronha. A obra "Gira S.O.L." - Sistema de Observação da Luz - utiliza-se de uma estrutura que possui a propriedade de se organizar diante de um estímulo ambiental tal como a flor girassol. A relação entre a natureza e a tecnologia, através da utilização da energia solar constrói a poética da obra. A idéia de "*sistema como obra de arte*" faz parte de uma visão processual e relacional do mundo que, cada vez mais, vem se afirmando em todos os campos do conhecimento.

Instalações Interativas do Grupo SCIArts
«Atrator Poético e Gira S.O.L.», (2005 e 2007),

Essa ideia faz referência à obra propriamente dita, que não se apresenta como um objeto ou um espaço físico delimitado e visível, mas como um sistema. "Metacampo" é uma instalação interativa que envolve sensores, sistema de controle digital com computador e microcontrolador e atuadores eletromagnéticos. A interação se dá pela ação do vento, externo ao espaço expositivo, e pela presença das pessoas no espaço interno da obra e opera com o conceito de autonomia. Hastes verticais são movimentadas através da ação do vento provocado artificalmente. Essa obra está sendo projetada para ser realizada no evento "Emoção Art.Ficial", em junho, no Itaú Cultural, em 2010. Consiste de um objeto artístico com características adaptáveis e virtualmente imprevisíveis, portanto, a autonomia do sistema implica no conceito de emergência de processos, bem como adaptabilidade a mudanças de condições ambientes, sejam elas reais ou virtuais

As instalações desenvolvidas pelo grupo SCIArts, desde o princípio, baseiam-se na idéia de um sistema interligando eventos, influenciado pelas teorias dos "sistemas complexos", dos "campos mórficos", da "teoria das redes" e do "efeito borboleta". Na Argentina, nos anos 60, o "Centro de Estudios de Arte y Comunicación" (CAYC), apontou para essas possibilidades criativas, trazendo a idéia da "arte de sistemas".

É preciso considerar o conteúdo semântico presente na expressão "arte de sistemas" e compará-lo com o conceito "sistema como obra de arte", aqui proposto. No primeiro caso, há uma generalidade artística que, de alguma maneira, se conforma em um sistema, enquanto, no segundo caso, é a natureza do sistema que permite vê-lo como obra artística. Há ainda uma diferença crucial no enfoque dado

ao conceito de sistema, hoje, as teorias consideradas fazem suas observações com base nos sistemas complexos.

De maneira simplificada podemos dizer que a "Teoria da Complexidade" define sistemas complexos a partir de modelos constituídos por muitas partes heterogêneas que interagem localmente sem interferências de um controle central. A partir dessa abordagem, afirmamos que o universo é sistêmico. A política, a economia, o tráfego nas grandes cidades e os sistemas inteligentes, inclusive o homem, pode ser descritos como sistemas que compartilham comportamentos ou dinâmicas semelhantes, e, apesar das particularidades, e das escalas, mantém similaridades em suas composições. O entendimento de tais dinâmicas sistêmicas requer a integração de inúmeras perspectivas oriundas das mais diversas áreas do conhecimento, partindo da física à química, da biologia à ciência da computação, da ciência social à economia, da matemática ás artes.

O tipo de abordagem que se realiza dentro da perspectiva da complexidade enfatiza aspectos da organização, da arquitetura dos sistemas em detrimento do estabelecimento de estados individuais, aproximando-se dos processos de individuação de Simondon. O objetivo da teoria da complexidade é buscar compreender como novas classes de entidades se estabelecem e permanecem, como por exemplo, sistemas químicos autônomos, organismos vivos, estruturas cognitivas e sociedades, modelando-as no contexto de uma abrangente teoria da evolução. Dentro de uma perspectiva de aplicação tão ampla, não é descabido supor que as Artes e suas práticas possam ser consideradas como objetos de estudo no campo de conhecimento configurado pelas teorias dos sistemas complexos.

Aventar tal possibilidade sistêmica de análise que reflete sobre a comunicação humana, não implica negar ou desconsiderar outras abordagens. Ao contrário, a utilização de um instrumental oriundo da teoria da complexidade, da individuação e da observação do porque comunicamos, coloca-se aqui como tentativas de contribuir para a ampliação do conhecimento crítico da Arte, principalmente quando se trata de refletir sobre características emergentes como as que se apresentam nas obras de Artes Contemporâneas com base nas Tecnologias. As práticas artísticas de hoje e as rupturas com padrões pré-estabelecidos representam, no contexto da Arte,

demandam novos paradigmas e, eventualmente, a reformulação de aspectos ontológicos de observação das Artes.

Referências

BOYER, C. B. *História da matemática.* Tradução: Elza F. Gomide. São Paulo: Edgard Blucher, 1974.

COSTA, N. C. A. *O conhecimento científico.* São Paulo: Discurso Editorial, 1997.

_____. *Ensaios sobre os fundamentos da lógica.* São Paulo: Hucitec, 1990.

CORNING, P. *The re-emergence of emergence: A venerable concept in search of a theory. Complexity.* Volume 7, Issue 6. Hoboken: Wiley Periodicals, 2002.

DEVLIN, K. *Matemática: a ciência dos padrões.* Portugal: Porto Editora, 2002.

DELEUZE, G. *Lógica do Sentido.* São Paulo: Perspectiva, 1969.

FLUSSER, V. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação.* Tradução de Raquel Abi-Sâmra. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

GRAU, O. *Arte Virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Editora UNESP: SENAC, 2007.

HILDEBRAND, H. R. *As Imagens Matemáticas: a semiótica dos espaços topológicos matemáticos suas representações no contexto tecnológico.* Tese de doutoramento apresentada no Programa de Comunicação e Semiótica de PUCSP, 2002.

HILDEBRAND, H. R.; SOGABE M. T.; FOGLIANO, F.; LEOTE R.; BLUMEINSHEIN, J. *SCIArts – Equipe Interdisciplinar.* Disponível em http://www.sciarts.org.br. Acesso em 4 de dezembro de 2009.

LORENZ, E. N. *Previsibilidade: o bater de asas de uma borboleta no Brasil desencadeia um tornado no Texas.* O artigo foi apresentado em 1972 em um encontro em Washington. Disponível em http://www.geocities.com/inthechaos/histo.htm. Acesso em 4 de dezembro de 2009.

OLIVEIRA, A. M. *Análise e Criação em Artemídia: Tecnicidade, Paisagem e Corpo nas dramáticas do acontecimento digital.* Projeto de Tese de doutoramento apresentada no Programa de Informática na Educação, UFRGS, POA, 2008.

EISELE, C. (ed.). *The New Elements of Mathematics by Charles S. Peirce.* Paris: Mouton Publishers, v. 4, 1976.

PLAZA, J. *A imagem digital.* Texto inédito. São Paulo: Tese de livre docência na Escola de Comunicações e Artes na Universidade São Paulo, 1991.

ROSENSTIEHL, P. Lógica Combinatória: Redes. In *Enciclopédia Einaudi - Volume 13*. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1988.

SHALDRAKE, R. *Sete Experimentos Que Podem Mudar O Mundo.* São Paulo:Cultrix, 1999.

SIMONDON, G. A Gênese do Indivíduo. In: *Cadernos de Subjetividade*. São Paulo: Hucitec - EDUC, 2003.

_____. *El individuo y su genesis Físico-Biológica – La individuación a la luz de las nociones de forma y de información.* Tradução Ernesto Hernández B. Universitaires de France, 1964.

SOGABE, M. *O espaço das instalações: objeto, imagem e público* O artigo foi apresentado em 2008 no 17° Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas: Panorama da Pesquisa em Artes Visuais, em Florianópolis. Disponível em http://www.anpap.org.br/2008/artigos/180.pdf. Acesso em 4 de dezembro de 2009.

Andréia Machado Oliveira

Professora e Artista Multimídia, Mestre em Psicologia Social e Institucional/UFRGS e doutoranda em Informática na Educação/UFRGS-Brasil e UdM-Canadá. Integrante dos grupos: Modos de Trabalhar, Modos de Subjetivar/UFRGS; e NESTA (Núcleo de Estudos em Subjetivação, Tecnologia e Arte)/UFRGS. Bolsista CNPQ.

Av. Otto Niemeyer, 2417-115
Porto Alegre – RS – Brasil - 91910 001
andreiaoliveira.br@gmail.com

Hermes Renato Hildebrand

Professor da UNICAMP/PUCSP e Artista Multimídia, Mestre em Multimeios/UNICAMP e Doutor em Comunicação e Semiótica/PUCSP. Desenvolve produções artísticas com o grupo de artistas SCIArts - Equipe Interdisciplinar. Integrante do Grupo de Estudos e Pesquisas - LIPACS – Laboratório Interdisciplinar de Pesquisa-Ação com Comunidades Saudáveis (Cultura, Sociedade e Mídia/UNICAMP/TIDIA-aE)

Rua Antonio Galvão de Oliveira Barros, 126
Barão Geraldo – Campinas – São Paulo
SP – Brasil - 13084-275
hrenatoh@gmail.com