

EmMeio#13

# CONTAMINAÇÕES

**PANORAMAS  
2021**

VIII SIIMI  
15 AL 18 JUNIO  
UNIVERSITAT POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA/ESPÀÑA

#20. ART  
8vo. Balance-  
Unbalance



**UnB**

MEDIA  
LAB/BR

1pm JEC

EmMeio#13.0

# CONTAMINAÇÕES

**Comitê Organizador PANORAMAS 2021**

Antenor Ferreira Corrêa (UnB)  
Bia Santos (ANIAV)  
Cleomar Rocha (Media Lab / BR e UFG)  
Emilio Martínez (UPV)  
Lilian Amaral (Media Lab / BR)  
Ricardo Dal Farra (Univ. Concórdia e UNTREF)  
Suzete Venturelli (UAM / UnB)

**Produção e Organização EmMeio#13.0**

Artur Cabral (Media Lab/UnB)  
Joenio Costa (Univ. Gustave Eiffel)

**Assistentes de produção EmMeio#13.0**

Equipe MediaLab/UnB

**Organização White Page Gallery**

Artur Cabral  
Lynn Carone (UnB)

**Projeto Gráfico**

Artur Cabral

**Imagens de Microscopia**

Jose Henrique Bezerra Candido (UnB)

*EmMeio#13.0 Contaminações : Catálogo de exposição  
[recurso eletrônico] / organização e curadoria, Artur Cabral  
Reis.  
\_ Brasília : Universidade de Brasília, 2020.  
48 p. : il.*

*Modo de acesso: World Wide Web:  
<<http://medialab.unb.br/>>.  
ISSN 2238-0272 (e-book).*

*1. Arte. 2. Web-arte. I. Reis, Artur Cabral (org.).*

*CDU 7*

# <SUMÁRIO>

## 01 APRESENTAÇÃO

## 01 OBRAS

08 @3`  
FERNANDO PERICIN, LYNN CARONE E PAULO VALERIANO

10 1MULHERporM2 em Pontos De Fuga  
1MULHERPORM2

12 AUTORRETRATOS  
SERGIO VENANCIO

14 B1/0\_tropismo  
ARTUR CABRAL

16 Biótica Celeste  
KRISHNA PASSOS

18 Bom Dia Pandemia  
PRAHLADA HARGREAVES

20 Ciclo do Manacá  
MONICA RIZZOLLIO

22 CODE  
REJANE CANTONI / MIRELLA X MUEP

24 Covid19\_Graves  
SUZETE VENTURELLI

26 c0n.t4ng3r3 4nt3.c3d3r3  
[/contangere antecedere/]  
LÉO PIMENTEL - MET[A]²RTiSTA TR[A]NSMÍDiA  
DA iNC[E]RTeZA

28 Elegie Pour Lars  
ANTENOR FERREIRA

30 Food and Social Webs  
AMANDA LAUBMEIER, FANQI ZENG,  
LUIS MATA, MARÍLIA BERGAMO E  
NAVEEN SRIVATSAV

32 Humanomania  
RAÍSA CURTY

34 InMemoriam  
GRUPO REALIDADES [ECA/USP]

36 La Verdad  
CECILIA VILCA

38 Lave as mãos  
PABLO GOBIRA E ANTÔNIO MOZELLI

40 Mangueira Desejo - O Duplo  
VAL SAMPAIO

42 Mauvaises Herbes, ou... sobre  
como semear uma floresta na paisagem  
SANDRA REY

44 Near grid / Quase grade  
ALEXANDRE VILLARES

46 O Enterro dos Deuses  
CIBERPAJÉ (A.K.A. EDGAR FRANCO)

48 S\_\_J\_S\_L\_\_R\_S  
JOSÉ LOURES

50 Sugesta #2  
AUTONOMIA DUVIDOSA

52 Tales Of An Older Future  
ALEXANDRE RANGEL

54 teleportation.com.ar  
TELEPORTATION STAFF

56 Vigília  
LILIAN AMARAL E FERNANDO FUÃO

## 57 PERFORMANCES

58 CicliCidades  
Ana Hoepfer, Antenor Ferreira, Belister  
Paulino, Guilherme Lazzaretti, Jackson  
Marinho, Fabricio Duarte, Lynn Carone,  
Rafael Turatti e Suzete Venturelli.

59 Janelas Afetivas: Enquadrar  
no vazio  
Coletivo COM.6

60 SPAMA (Saltos Plurais Atiçam  
Marés Amorosas)  
Camila Leite, Clara Acioli, Izadora  
Alves, Malu Fragoso, Nadine Nicolay  
e Sara Matos

61 Orquestra de Laptops  
de Brasília (BSBL0rk)  
BSBL0rk

## 63 WHITE PAGE GALLERY

# APRESENTAÇÃO

<Artur\_Cabral>

No contexto global da pandemia Covid-19, onde é questionado nossas organizações sociais, de saúde, econômicas, nacionais e transnacionais e que perturba nossas referências culturais, que papéis, possivelmente novos, a arte poderia desempenhar? A web-exposição EmMeio#13: Contaminações reúne uma miscelânea de trabalhos poéticos de artistas, coletivos e grupos acadêmicos, nacionais e internacionais, que respondem aos complexos problemas que surgiram durante a pandemia. A exposição propõe um tipo de contaminação pela cultura, à qual estamos suscetíveis de uma maneira ou de outra. As obras aqui apresentadas, explicitam a potência dos processos de fabulação da arte em explorar novas relações entre o humano e o mundo, em um planeta progressivamente contaminado, desde os mares, rios, solos e almas.

Nesse cenário, estas obras refletem a capacidade da prática poética em ficcionar o real e especular as virtualidades, por meio de imagens, vídeos, performances e aplicações interativas. Trabalhos que nos ajudam a sobreviver a esses tempos conturbados, no qual somos ameaçados constantemente com o risco de novas contaminações, sejam elas por vírus, por pensamentos ou por práticas nocivas à humanidade. Este evento online é uma oportunidade para a comunidade em geral interagir, ver, ouvir e se envolver com os artistas, pois eles apresentam uma ampla gama de reflexões e propostas, para discutir sobre o lugar da criatividade em relação ao momento em que vivemos em um contexto histórico, inédito, e contemporâneo.

# OBRAS



@3`

<Fernando Pericin, Lynn Carone e Paulo Valeriano> 2021

Este trabalho, concebido à distância, é resultado de uma colagem de vídeos captados por cada um dos 3 artistas em suas casas durante o período de isolamento social. Nesta construção imagética, percebe-se uma confluência de relações entre os objetos e os sujeitos estabelecendo diálogos autorreferenciais em circuito permeado por 3 objetos, 3 sujeitos, 3 subjetividades, 3 cenas. Mediado pelo ambiente computacional, discutem-se questões como o tempo, o espaço e a repetição de rotinas em um ambiente limitado, que leva à introspeção e a uma busca por saídas de si e do momento presente.



O coletivo @3 foi criado por Fernando Pericin, Lynn Carone e Paulo Valeriano em 2021, no contexto de isolamento social por conta da Covid-19, propondo experimentações artísticas em meios digitais e abordando questões sobre o íntimo e o coletivo, as paisagens internas e externas e a passagem do tempo.



## 1MULHERPORM2 EM PONTOS DE FUGA

<1MULHERPORM2>

2019 - 2020

Idealizado em março de 2019 por Lucrécia Couso, artista e curadora, 1MULHERporM2 é um grupo de mulheres artistas visuais que propõe discussões sobre arte contemporânea, onde cada uma, fazendo uso de seu próprio meio de expressão e deve ocupar um metro quadrado com sua obra, fazendo assim, uma relação literal com esse espaço físico e o ainda limitado espaço da mulher na sociedade. Essas artistas vêm, com suas poéticas, realizando obras e intervenções em espaços públicos e institucionais. Depois de um ano de exposições itinerantes, paralisada por conta da pandemia da Covid-19, o Coletivo manteve encontros virtuais, para produzir e propor novas formas de ocupações. Quando pensamos em pontos de fuga, trazemos para a chamada “nova realidade” uma expressão vinda do desenho renascentista, onde através de um ponto no espaço, criamos a ilusão de profundidade numa obra de arte. Através desta perspectiva visual, estamos fazendo um paralelo com a ideia da busca ou descoberta de um novo horizonte no tempo real. A exposição em versão virtual, é um convite para circular em um labirinto formado pelos trabalhos das artistas do coletivo e “entrar” em cada imagem para descobrir o ambiente imaginado e construído para aplicar cada lambe-lambe de acordo com o desejo de cada uma. Esses trabalhos também foram apresentados presencialmente na estação Clínicas do metrô em São Paulo e no Festiva de Fotografia de Paranaicaba.



O coletivo 1mulherporM2 é composto por um grupo de 16 artistas. Adriana Bertini, Ana Roberta Lima, Bia Parreiras, Cami Onuki, Carla Venusa, Fernanda Klee, Fulvia Molina, Iara Venanzi, Karen Caetano, Laura Corrêa, Lucrécia Couso, Lynn Carone, Marcia Gadioli, Melissa Haidar, Paula Marina, Tina Leme Scott.



## AUTORRETRATOS

<Sergio Venancio>

2021

O trabalho é uma provocação sobre a expressão 'autorretrato' e o fazer artístico contemporâneo, inegavelmente contaminado pelo digital. Vivemos em tempos de automação de tarefas cognitivas em escalas individual e coletiva. Proposições poéticas podem ser geradas pela expressão, presença e extensão algorítmicas do artista. O 'auto' é dúbio: o autorreferente se confunde com o autoprojeto e o automatizado, manifestados nas máquinas e nas múltiplas vivências digitais. São outros modos e momentos de ser e estar, outras ativações. Faça e seja feito seu autorretrato.



<https://sergiovenancio.art/>



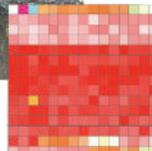
# B1/O\_TROPISMO

<Artur Cabral>

2021

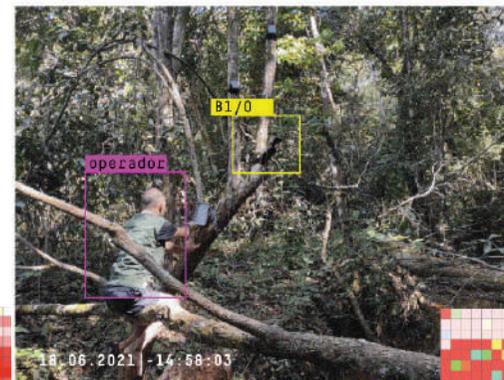
b1/0-tropismo um sistema que atua e interage dentro da natureza. Este sistema cinético é guiado por estímulos externos de luz e som. Ao converter esses estímulos (fotônicos e sônicos), captados em uma região de mata ciliar, para sinal digital, o sistema conduz o fenômeno percebido em um espaço-tempo específico, em uma paisagem natural, para um ambiente digital e vice-versa, oferecendo meios para propagar esses sinais, os quais antes eram externos à máquina. Durante o período de exposição, a cada início de dia, o operador humano "colhe" e transmite os dados desse/para o sistema e o expõe a um processo de decodificação, a qual foi diariamente publicado nesta página, dando continuidade à um ciclo propagação progressiva do fenômeno percebido pelo sistema.

17.06.2021 - 15.36.07



log-02.txt

18.06.2021 - 14.58.03



log-03.txt

<https://artur-cabral.com/>



## BIÓTICA CELESTE

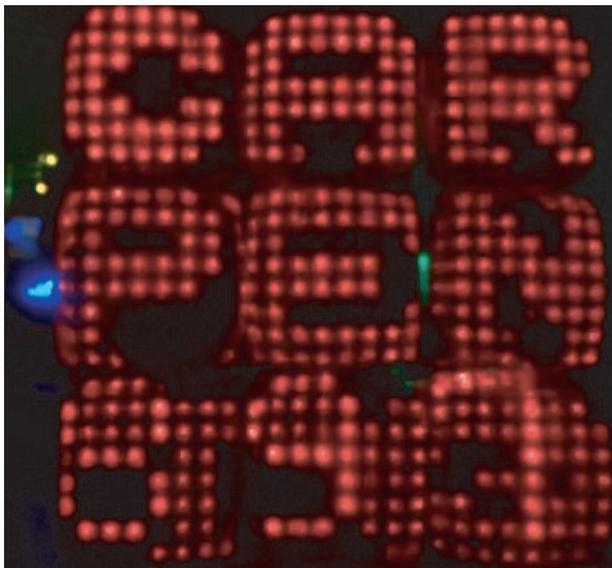
<Krishna Passos>

2019

Biótica Celeste é uma instalação sonora e visual, integrante da série Epicentros, composto por um sistema montado sobre um retroprojeto de transparência, dos anos 80, contendo alto-falante em seu interior, uma pequena ventoinha e placa de Petri (usada em laboratórios). Sobre o retroprojeto é colocada a placa com água. Quando o falante emite o som no interior do retroprojeto (um tom cíclico de 20Hz a 100Hz), ele provoca vibrações e efeitos cimáticos na superfície da água.



Krishna Passos é Mestre e Doutor em Arte pelo PPGAV/UnB. Desenvolve pesquisa artística desde o ano 2000 com participações em mostras, salões, residências artísticas e prêmios. Suas pesquisas são híbridas entre arte sonora, videoarte e paisagem sonora em que, enfatiza, a materialidade física dos elementos e suas propriedades, assim, investiga fenômenos vibratórios, possibilidades de gerar sons e imagens com as conjunturas materiais e as suas instabilidades.



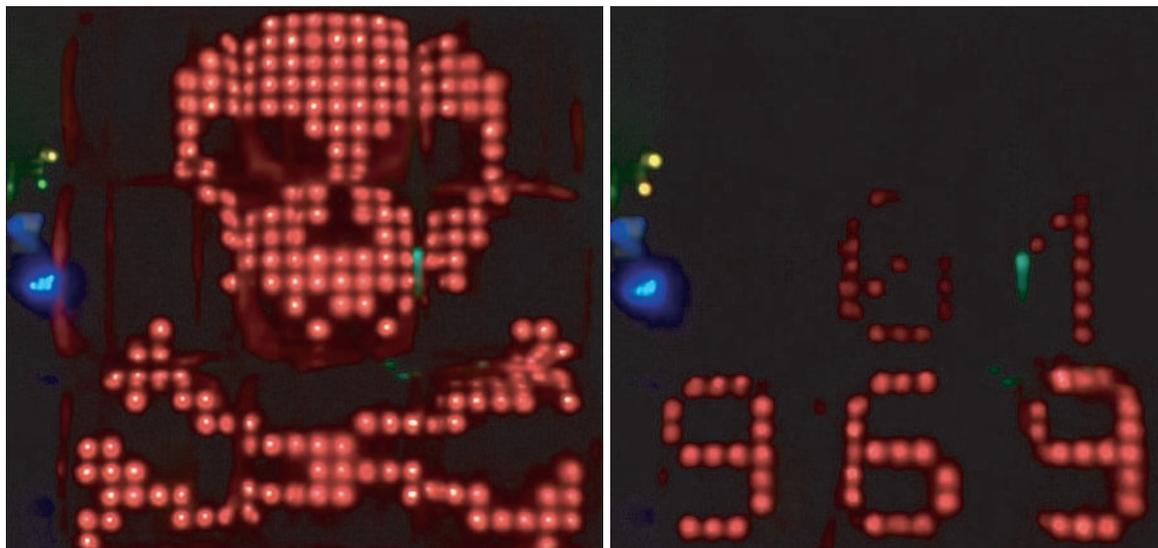
## BOM DIA PANDEMIA

<Prahlada Hargreaves>

2021

Bom Dia Pandemia é uma tela onde se vê um programa contando números, intercalados por imagens. Os números contam valores fixados durante a construção do objeto e representam a média móvel, o recorde e o total de mortos durante a pandemia da COVID-19. Estes valores foram captados até o dia 30 de abril de 2021. As imagens são recolhidas de uma lista de xingamentos inventados, que buscam criar adjetivos inéditos para descrever as pessoas que acompanham, apoiam e compõe o governo federal atual (2018-).

A tela é construída de uma maneira que atrapalha propositalmente o seu registro. Utiliza lentes de resina que refletem toda a luz, precisando ser vista no escuro. Sua estrutura e circuito, porém, localizada na parte de trás, é construída por delicados arames suspensos pelas soldas das ligações, e necessita de um ambiente iluminado para ser vista.



Prahlada Hargreaves, pralads, 1990, vive e trabalha em Brasília. Constrói coisas que utilizam a luz, o som, o movimento e a materialidade dos componentes eletrônicos que constroem o objeto. Suas pesquisas buscam explorar as relações entre artista, ferramenta, laboratório e a produção eletrônica. Estuda também jardinagem e o uso de sensores elétricos em plantas, utilizados para gerar formas 3D ou controlar funções de estufas. É membro da equipe de pesquisa MediaLab/UnB, e cofundador do coletivo m\_labio.



## CICLO DO MANACÁ

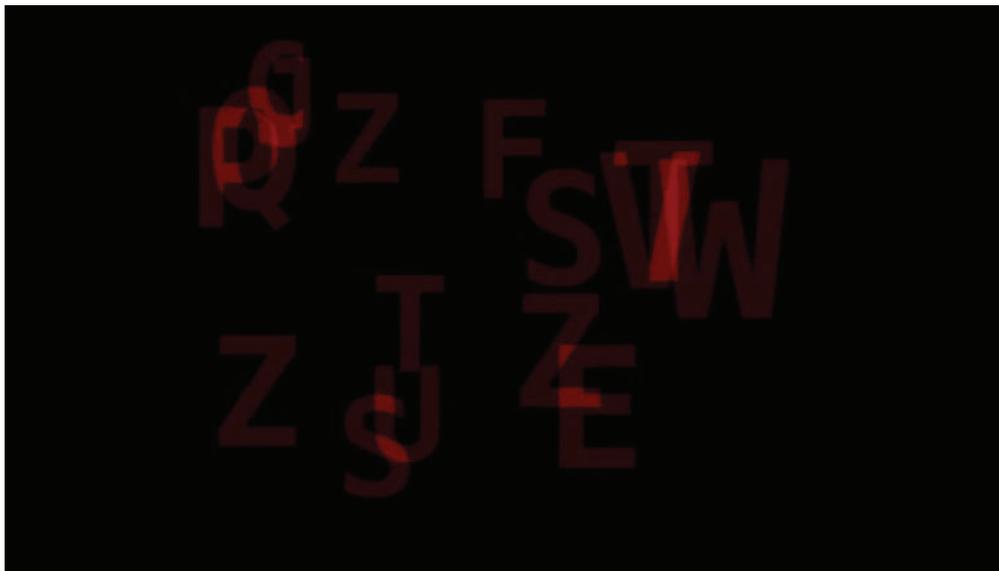
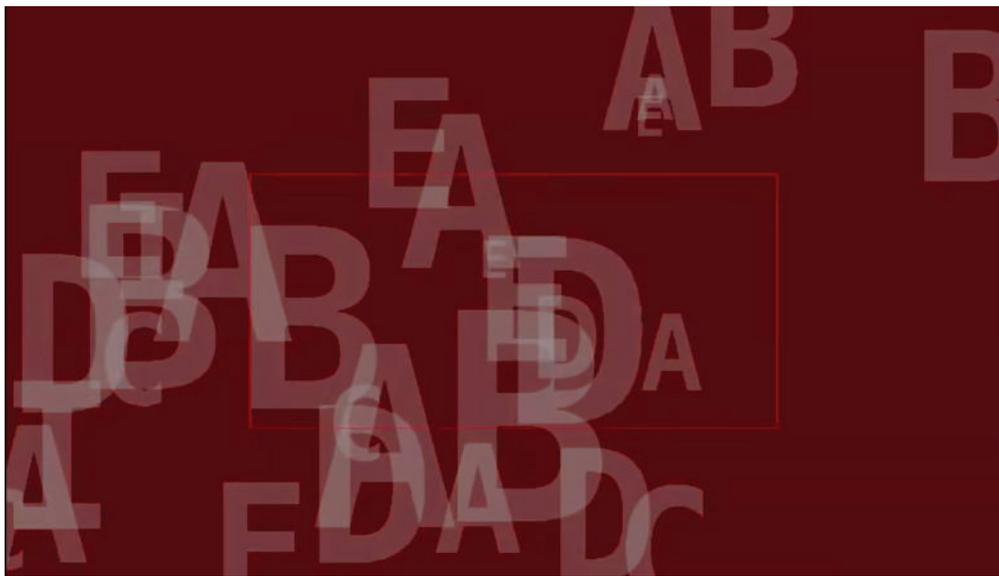
<Monica Rizzollio>

2021

O Tríptico "O Ciclo do Manacá" é composto por 03 GIFS e faz parte da série Jardim Tropical que explora a relação entre a flora brasileira e a geometria. O padrão de fundo foi feito com um algoritmo WaveFunctionCollapse Overlapping e a transformação da flor foi gerada usando um arquivo .svg (desenhado no Illustrator) modificado usando a biblioteca Geomorative no Processing.



Monica Rizzolli é artista-programadora, estudou no Instituto de Artes da UNESP e na Kunsthochschule Kassel (Alemanha). Participou de projetos internacionais como MAK Center Artists and Architects (EUA), Creatives in Residence (China), Sweet Home (Espanha) e A.I.R. DRAWinternational (França). Recebeu o prêmio MAK Schindler, do MAK – Museum of Applied Arts Vienna. É co-fundadora da Noite de Processing e co-organizadora do Processing Community Day BR, evento anual da Processing Foundation. É sócia da type foundry Just in Type e do estúdio de design Contrast – programação, tipografia e design. <http://contrast.parts>



## CODE

<Rejane Cantoni / Mirella x Muep>

2020

CODE é um aplicativo desenhado para traduzir sons em letras do alfabeto romano. CODE obedece às seguintes regras e configurações:

### frequência

1. todo som com frequência menor ou igual a minPitch é igual a 'A';
2. todo som com frequência maior ou igual a maxPitch é igual a 'Z';
3. qualquer frequência entre minPitch e maxPitch se transforma em uma letra entre 'A' e 'Z', em função de sua correspondência linear.

### intensidade

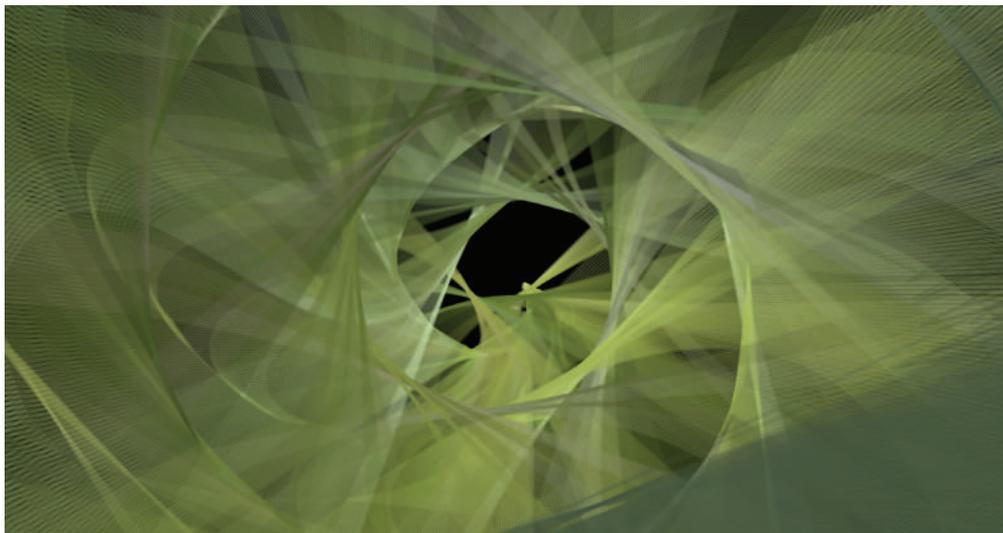
1. todo som com intensidade menor ou igual a minRMS, tem o menor tamanho de fonte;
2. todo som com intensidade maior ou igual a maxRMS, tem o maior tamanho de fonte;
3. qualquer intensidade entre minRMS e maxRMS se transforma em uma letra entre 'A' e 'Z', em função de sua correspondência linear.

### confiança

1. sons com confiança menor que minConfidence são ignorados. algorithm
2. o tipo de algoritmo usado na detecção de frequência produz resultados diferentes

insta: @pinkumbrellas.artresidency

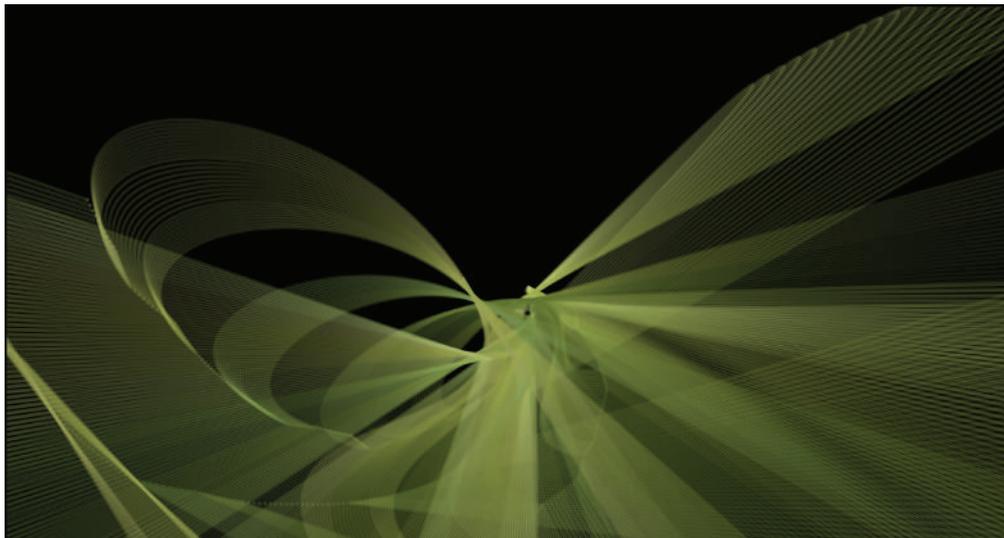
Rejane Cantoni [cantoni-crescenti.com.br](http://cantoni-crescenti.com.br)  
Mirella X Muep [mirellabrandixmuepetmo.com](http://mirellabrandixmuepetmo.com)



## COVID19\_GRAVES

<Suzete Venturelli>

2021



O tema contaminação perpassa a proposta Covi19\_Graves e sugere que a cada oportunidade de afetar corresponde a uma capacidade de ser afetado e sentir. Estimulada para apresentar a contaminação por meio dos dados por uma força poética que é o sinal de uma inquietude, a obra converte dados conceitualmente e emocionalmente, a partir de um olhar interno. Os dados, obtidos todos os dias, são convertidos em curvas de Bézier, que é uma curva paramétrica, como linha ou "caminho" usado para criar gráficos vetoriais. Ela consiste em dois ou mais pontos de controle, que definem o tamanho e a forma da linha. O primeiro e o último pontos marcam o início e o fim do caminho, enquanto os pontos intermediários definem a curvatura do caminho. As curvas de Bézier são usadas, nesta obra, para criar linhas curvas em espiral e podem ser redimensionadas para apresentar um caminho que se desenrola num plano regular e se afasta gradualmente. As cores têm como referência uma fotografia anônima de um enterro de vítimas fatais da doença que ocorreu em Brasília, no ano de 2021. O trabalho foi realizado com a participação de Francisco de Paula Barretto.

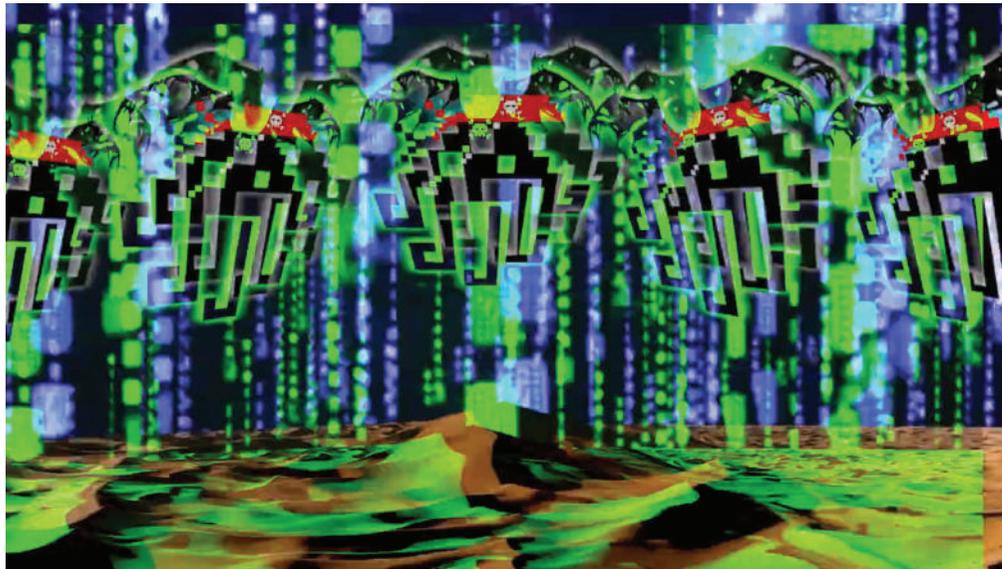
Professora titular, artista e pesquisadora da Universidade Anhembi Morumbi e Universidade de Brasília. Bolsista do CNPq.



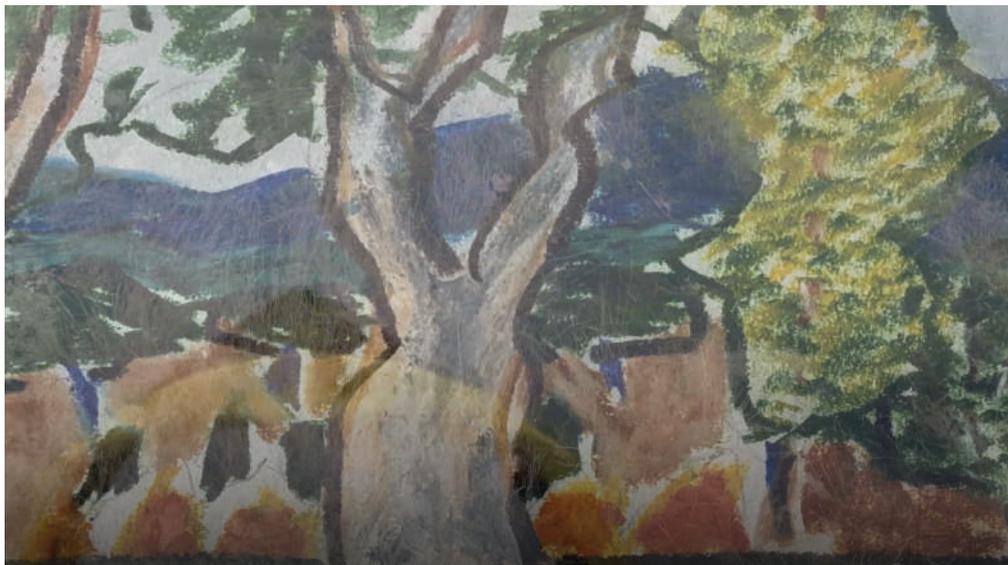
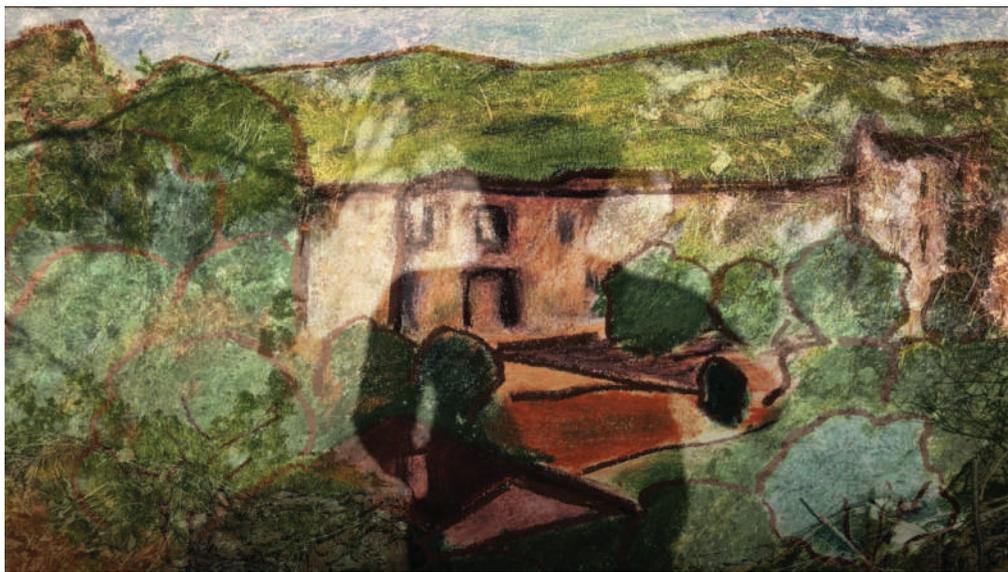
## CON.T4NG3R3 4NT3.C3D3R3 (/CONTANGERE ANTECEDERE/)

<LÉO PIMENTEL - MET[A]<sup>2</sup>RTiSTA TR[A]NSMÍDiA DA iNC[E]RTeZA>  
2021

Experimento poético-filosófico audiovisual de colagem, utilizando apenas softwares livres, inspirado no aforismo 341, "o peso mais pesado" de Nietzsche em seu livro "A Gaia Ciência". em minha experimentação trato da autoinfecção imaginativa da pessoa artista e seu duplo que se condenam mutuamente a um eterno retorno criativo: "infecte a ti mesmo! imagina-te!"



<https://amantedaheresia.blogspot.com/>



## ELEGIE POUR LARS

<Antenor Ferreira>

2021

Élégie pour Lars é uma criação áudio-visual baseada em pinturas de Lars Tyrenius. A obra é uma homenagem ao artista sueco, um dos pioneiros do abstracionismo na Suécia, falecido neste ano em meio à pandemia de Corona vírus. A obra mescla a paixão que ele cultivava pela arte e pela natureza. A música original foi composta inspirada em telas de Lars Tyrenius. As citações do poeta francês Paul Verlaine referenciam a predileção que Lars Tyrenius nutria pela poesia francesa (que ele fazia questão de traduzir em suas classes) e pela música impressionista.

Música: Antenor Ferreira

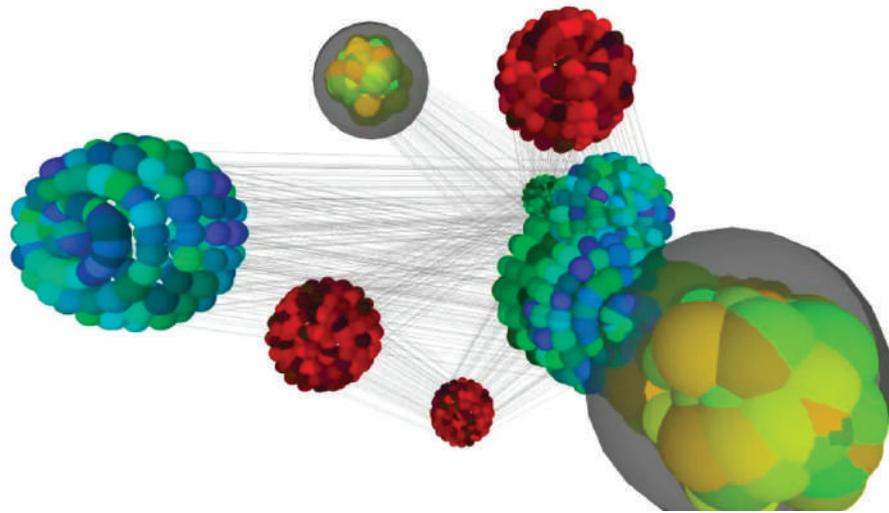
Piano: Kristina Tyrenius

Canto: Ingegerd Tyrenius

Narração: Emelie Tyrenius

Fotos e edição de vídeo: Antenor Ferreira

Antenor Ferreira é compositor, percussionista, pesquisador, produtor e professor associado da Universidade de Brasília (UnB). Possui doutorado em composição musical pela Universidade de São Paulo (USP). Realizou pesquisas de pós-doutorado na Universidade de Granada, Espanha (UGR) e na Universidade da Califórnia, Riverside (UCR). É autor de livros e diversos artigos, além de ter produzido DVDs e CDs. Atualmente, é coordenador do MediaLab-Unb (Laboratório em Arte Computacional).



## FOOD AND SOCIAL WEBS

<Amanda Laubmeier, Fanqi Zeng, Luis Mata,  
Marília Bergamo e Naveen Srivatsav> 2020-2021

O projeto Redes Sociais e Alimentares foi criado em outubro de 2020 durante o curso Complexidade Interativa do Instituto Santa Fé, no Novo México, com o objetivo de estudar a complexa relação entre Redes Sociais e Alimentares.

Esta visualização conceitual, criada para o EmMeio # 13.0 PANORAMAS, é o primeiro passo para criar uma arte generativa, e / ou uma visualização de dados com os resultados desta pesquisa. Nesta visualização, entendemos clados como um grupo de espécies. Este conceito é muito importante porque queremos provocar na visualização dessa informação a ideia de que são grupos compostos por indivíduos semelhantes, mas ainda indivíduos, e que tanto os clados quanto as ações dos indivíduos estão inter-relacionados com a visualização da rede inteira. As redes sociais foram desenvolvidas como grandes torus que pressionam clados, e que podem viajar de um clado para outro e, quando em ação, produzem fortes mudanças na biomassa do clado. Se a pressão for muito intensa, o evento pode até levar à extinção, um evento catastrófico e uma ruptura no equilíbrio ecológico.

Entendemos a poética por trás desse código como uma forma de apresentar tanto a estrutura complexa gerada pelas relações dos indivíduos e portanto, uma poética da complexidade.

Amanda Laubmeier <amanda.Laubmeier@ttu.edu>  
Fanqi Zeng <fanqi.zeng@bristol.ac.uk>  
Marília Bergamo <marilialb@ufmg.br>  
Naveen Srivatsav <naveen.srivatsav@pwc.com>





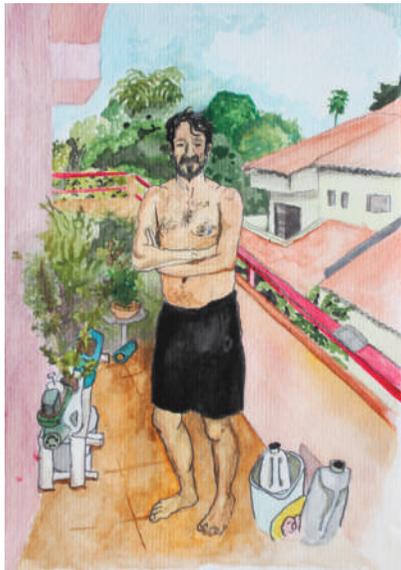
# HUMANOMANIA

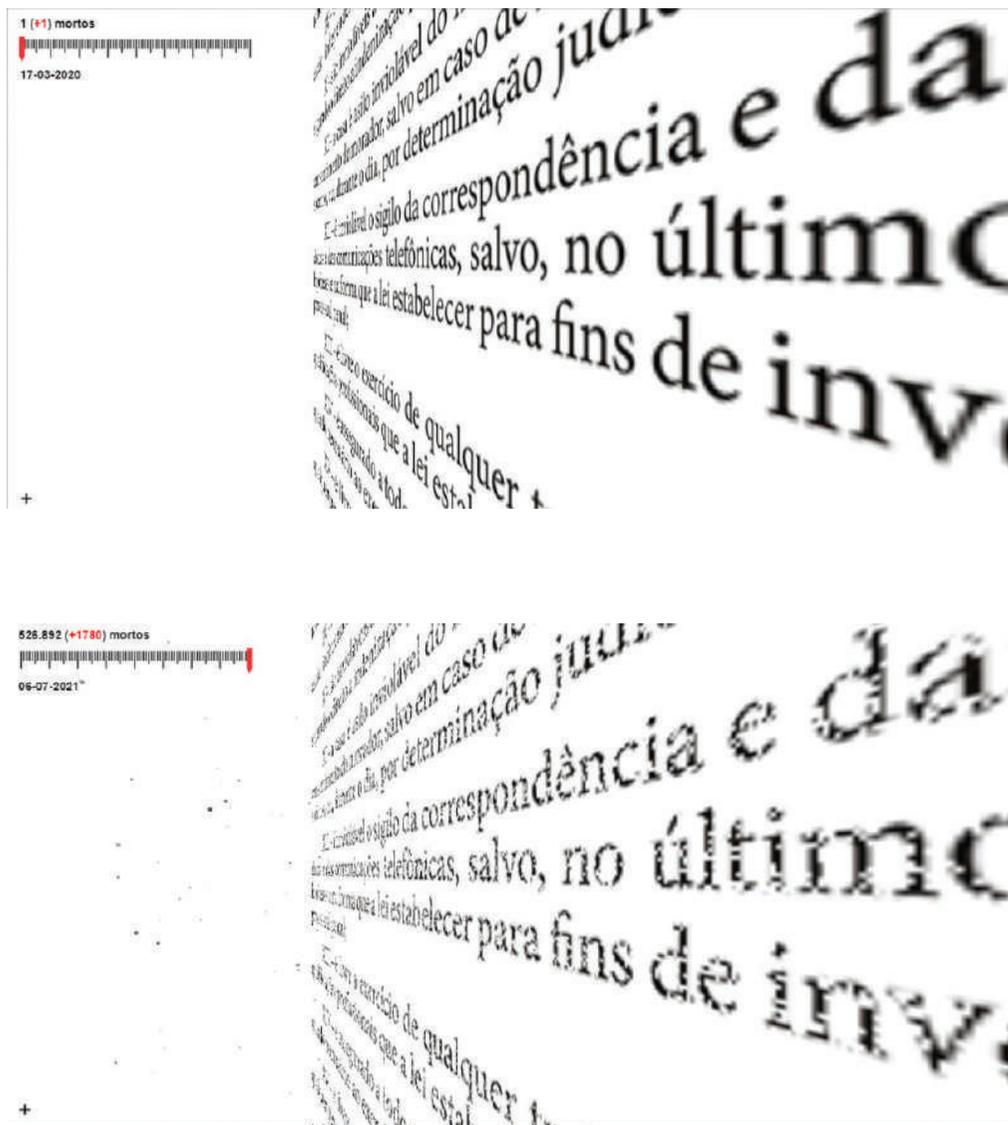
<Raísa Curty>

2021

Série de aquarelas feitas a partir de fotografias tiradas com o celular durante a pandemia.

<https://www.instagram.com/raisa.curty/>





## INMEMORIAM

<Grupo Realidades [ECA/USP]>

2020-2021

InMemoriam é uma homenagem às vítimas de covid-19 no Brasil. Os pixels que se desprendem da primeira página da seção “Dos Direitos e Garantias Fundamentais” presente na Constituição Federal de 1988 representam a quantidade de mortes, dia a dia, ao longo do período. O sequenciamento exponencial da pandemia associa o fracasso das políticas públicas e sanitárias nacionais à alienação dos direitos adquiridos.

Grupo Realidades (ECA/USP) - Bruna Mayer, Clayton Policarpo, Dario Vargas, Felipe Mamone, Lívia Gabbai, Letícia Brasil, Loren Bergantini, Luca Ribeiro, Miguel Alonso, Paula Perissinotto, Sergio Venancio, Silvia Laurentiz.

O Grupo de Pesquisa Realidades (ECA/USP), desde sua fundação em 2010, questiona como lidar coerentemente com sistemas de diferentes formatos de representação imagética. Explora as realidades aumentadas, virtuais e mistas, simulações e emulações, visualizações de dados e inteligência artificial, em amplo espectro contemplando games, sites, arte interativa e instalações que desafiam e redirecionam o termo realidade. O grupo Realidades busca examinar e experimentar as relações entre conhecimentos científicos e conceitos poéticos e filosóficos, em diferentes dimensões signícas, sempre provocados pela relação entre arte e tecnologia e a partir de uma experiência estética. É um grupo de pesquisa credenciado e sediado na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, licenciado pelo CNPq, e liderado pela Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Silvia Laurentiz.

[www2.eca.usp.br/realidades](http://www2.eca.usp.br/realidades)



"Yo, Keiko Fujimori, llamé error a tu madre, repetidas veces. Liz Rojas Valdez, negué su desaparición y con ella el dolor que desde tus doce años persiste hasta hoy.

Tu todo Liz, tu alegría se la llevaron quienes defendiendo y a quienes glorifico. Pero ese 17 de mayo del año 1991 si existió. Ese horror si sucedió, esa verdad que buscabas, siendo tan valiente, si existe, aquí está.

Soy la heredera del dictador genocida Alberto Fujimori, mi padre. Nunca he trabajado en mi vida. Lidero una agrupación mafiosa llamada Fujimorismo que tiene cepas nuevas estas elecciones."

IA de voz de Keiko Fujimori en entrenamiento para decir la verdad (sin completar). Período 11 de abril-9 de junio 2021, 352 audios y transcripciones depuradas, infinitas videos visualizados, 118/98 minutos de entrenamiento de nivel inferior, 23/68 minutos de nivel superior. 31 años, 3 elecciones, varias generaciones de peruanos.

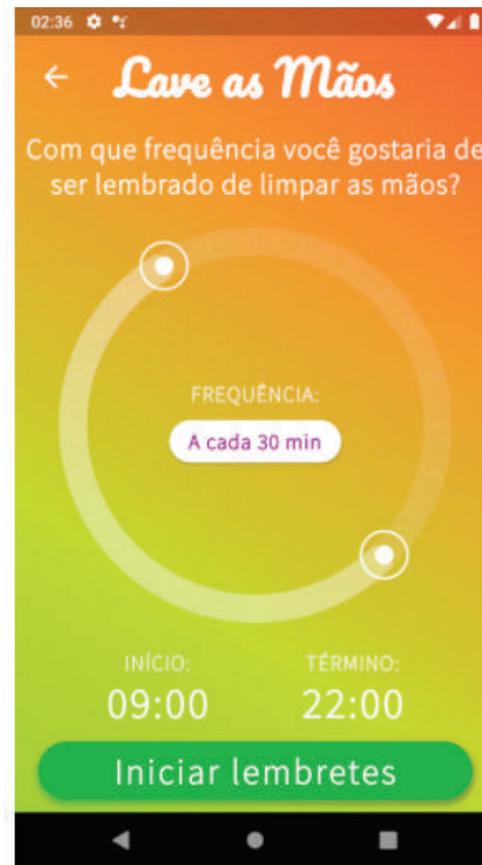
## LA VERDAD

<Cecilia Vilca>

2021

Dada a impossibilidade de Keiko Fujimori, herdeira do fujimorismo, para falar a verdade, crio uma inteligência artificial de voz para isso, concluo que é o único caminho. Isso acontece em meio às eleições às quais a eterna candidata concorre pela terceira vez. Aprendo o que significa treinar uma Inteligência Artificial, ouço todos os seus discursos-mentiras, de 2011 ao final da campanha de 2021. Uma tortura de arquivo que faço hipnoticamente na esperança de que aquele embrião de máquina aprenda a falar a verdade. Mas onde está a verdade, existe a verdade? Parte dela foi arrecadada pela Comissão de Verdade e Reconciliação (CVR). Lá junto com muitos outros, postados no YouTube, encontro o depoimento de Liz Rojas Valdez. Espero que de alguma forma esse confronto audiovisual entre tecnologias, que o projeto propõe, tenha alguma restituição. A dor não prescreve, a verdade existe, mesmo que seja artificial e em pleno aprendizado. Você pode aprender a ser decente / corrupto? Toda essa história familiar, essa dinastia da corrupção, penso no paralelo com a minha própria vida, sempre votando contra, sempre sentindo que minha voz não vale a pena. Liz, eu prometo a você, farei com que aquela voz artificial, que parece um robô do apocalipse ou um balbúcio de criança, diga a minha (nossa/a) verdade. K. F., se você tirou minha voz de mim, eu tirarei a sua, todos nós a tiraremos de você.

<https://www.ceciliavilca.com/>



## LAVE AS MÃOS

<Pablo Gobira e Antônio Mozelli>

2020-2021

“Lave as mãos” é um poema aplicativo, ou poem app, criado em Unity para ser instalado e acessado em SO Android. O poem app busca auxiliar a criação do hábito de se lavar as mãos tendo em vista ser essa uma importante medida de profilaxia após a declaração de pandemia de Sars-Cov-2 pela OMS. Ao mesmo tempo, pensando em promoção da enação (Francisco Varela e Humberto Maturana) criamos condições poéticas para a reflexão do interator. É um aplicativo que une a funcionalidade com a fruição poética tendo incluído em sua interface um poema elaborado por Pablo Gobira. Além da discussão sobre a união entre funcionalidade e poética, o aplicativo se relaciona com uma série de trabalhos desenvolvidos no grupo de pesquisa, desenvolvimento e inovação Laboratório de Poéticas Fronteiriças. Os trabalhos poéticos estão relacionados a intervenção na realidade através da relação com acontecimentos históricos ou por meio da criação de tensionamentos nessa realidade. Esta obra foi premiada no SHIFT: projetar o mundo após o fim do mundo, edital de 2020 organizado pelo Consórcio del Sur (Universidade Federal de Goiás, Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, Universidade de Brasília, Universidade Anhembi-Morumbi, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Universidad de Buenos Aires, Universidad de Chile e Universidad Jorge Tadeo Lozano).

Pablo Gobira é professor da Escola Guignard (UEMG), do PPGArtes (UEMG) e do PPGGOC (UFMG). Pesquisador Produtividade (CNPq). Membro pesquisador e gestor de serviços da Rede Brasileira de Serviços de Preservação Digital (IBICT/MCTIC). Coordenador do grupo de pesquisa (CNPq) Laboratório de Poéticas Fronteiriças [<http://labfront.tk>]. Escritor e editor dos livros: “Relações entre arte, ciência e tecnologia: tendências criativas contemporâneas” (LPF, 2021); “Jogos digitais: suas realidades lúdicas e múltiplas” (LPF, 2021); “A memória do digital e outras questões das artes e museologia” (EdUEMG, 2019); “Percurso contemporâneo: realidades da arte, ciência e tecnologia” (EdUEMG, 2018) dentre outros livros e artigos. Atua na curadoria, criação e produção no campo da cultura, artes digitais e ciências; como professor em cursos de fronteira como o Curso de Engenharia de Máquinas Biológicas (UFMG, UEMG, UFV e Newton Paiva) e Teatro digital (Rubim Produções); curadoria de bial, exposições e residências artísticas.

Antônio Mozelli é mestre em Artes (UEMG). Possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade FUMEC e graduação no Bacharelado em Artes Plásticas na Escola Guignard, UEMG. Atualmente desenvolve pesquisa e trabalhos no campo das artes digitais e explora a utilização de realidade virtual em ambientes de imersão interativa e inteligência artificial. É integrante do grupo de pesquisa (CNPq) Laboratório de Poéticas Fronteiriças [<http://labfront.tk>].

**MANGUEIRA DESEJO**

MANGUEIRA DESEJO é uma instalação/intervenção de arte que cria ambiente de interação nas mangueiras, pelo app de realidade aumentada. Para participar faça o download do app, abra o aplicativo MANGUEIRA DESEJO e aponte para o marcador.

E nos diga: Qual o teu Desejo?

**O DUPLO**

MANGUEIRA DESEJO instala um CLONE de realidade aumentada numa mangueira em Belém-Pará- Brasil.

O dispositivo instalado na Internet compartilha desejos simultaneamente entre mangueira em sitio físico, e este reflexo. O duplo permite que qualquer pessoa do planeta alimente esta máquina de desejos. Qual o teu desejo?

abrir o app    apontar pra árvore    escrever desejos    ler desejos

mais informações    acessar aqui download do app

**mangueira desejo**  
de val sampaio e lab techné

# MANGUEIRA DESEJO - O DUPLO

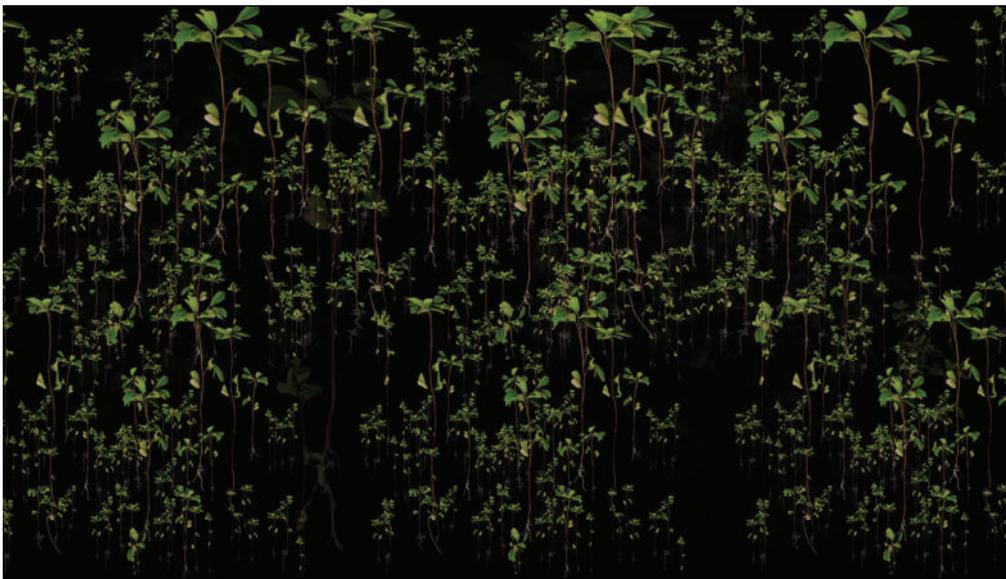
<Val Sampaio >

2021

“Mangueira Desejo” é uma instalação/intervenção de arte que cria ambiente de interação digital nas mangueiras, por intermédio de app para celular de realidade aumentada. Esse aplicativo possibilitará a inserção de objetos virtuais no ambiente físico que podem ser acessados em tempo real. Essas escritas alimentam uma nuvem virtual de desejos ao redor das mangueiras em realidade aumentada, in sito, em sítio físico e na internet por intermédio da geolocalização das mangueiras mapeadas.

<https://mangueiradesejo.com.br/>





## MAUVAISES HERBES, OU... SOBRE COMO SEMEAR UMA FLORESTA NA PAISAGEM.

<Sandra Rey>

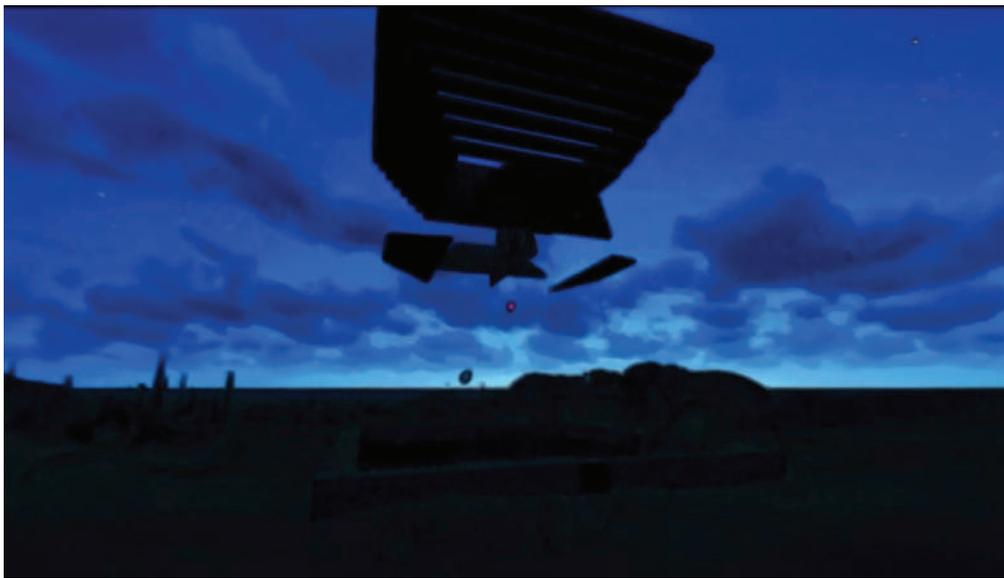
2021

O trabalho é uma provocação sobre a expressão 'autorretrato' e o fazer artístico contemporâneo, inegavelmente contaminado pelo digital. Vivemos em tempos de automação de tarefas cognitivas em escalas individual e coletiva. Proposições poéticas podem ser geradas pela expressão, presença e extensão algorítmicas do artista. O 'auto' é dúbio: o autorreferente se confunde com o autoprojeto e o automatizado, manifestados nas máquinas e nas múltiplas vivências digitais. São outros modos e momentos de ser e estar, outras ativações. Faça e seja feito seu autorretrato.



Artista Plástica. Pesquisadora CNPq. Professora no PPG Artes Visuais da UFRGS. Desenvolve projeto artístico conectando a arte e natureza em produções de imagens fotográficas de grandes e pequenos formatos, vídeos, instalações e livros de artista. Seu trabalho desenvolve-se a partir de caminhadas na natureza e pesquisas em fotografia e tecnologia. O processo artístico implica num vínculo estreito entre a noção de experiência junto à natureza, em articulação com o trabalho em estúdio envolvendo pesquisas formais com processos de montagem, questões técnicas, e reflexão teórica. Expõe, realiza curadorias. Publica textos e artigos sobre questões referentes à pesquisa em Artes Visuais e escritos de artista.





## O ENTERRO DOS DEUSES

<Ciberpajé [A.K.A. Edgar Franco]>

2021

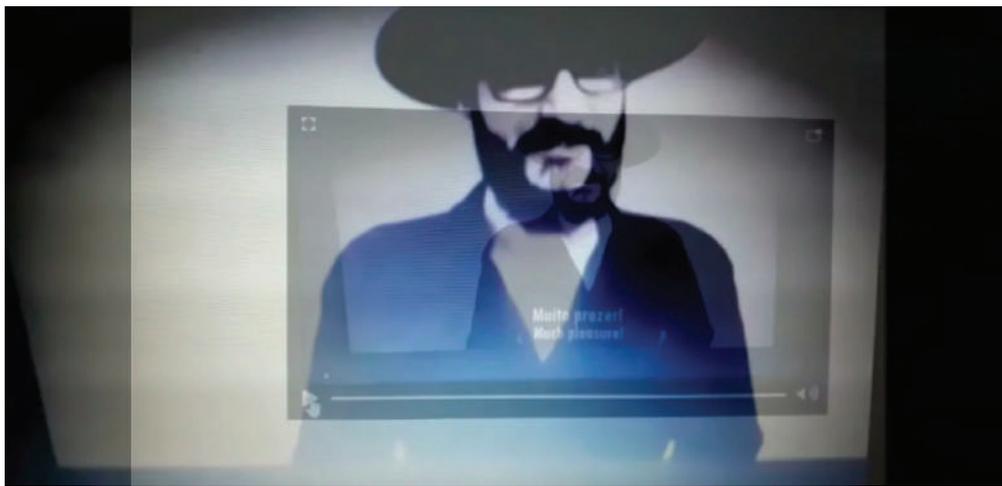
"O Enterro dos Deuses" é uma animação/videoarte experimental e singular por seu pioneirismo no Brasil na utilização da tecnologia Deep Dream, uma forma de inteligência artificial e rede neural que altera padrões identificados em imagens digitais, reorganizando-as para que sejam identificadas pelo olho humano, e gerando assim efeitos que remontam experiências visuais psicodélicas. O resultado na animação remonta a uma viagem psiconáutica digital e os criadores indicam assistir ao vídeo no escuro para melhor percepção dos efeitos visuais.

Concepção, roteiro, direção de arte, e música: Ciberpajé (a.k.a. Edgar Franco)

Direção geral, animação, e música: C.N.S. (a.k.a. Diogo Soares)

Uma produção do Grupo de Pesquisa Cria\_Ciber (FAV/UFG)

<http://ciberpaje.blogspot.com/>

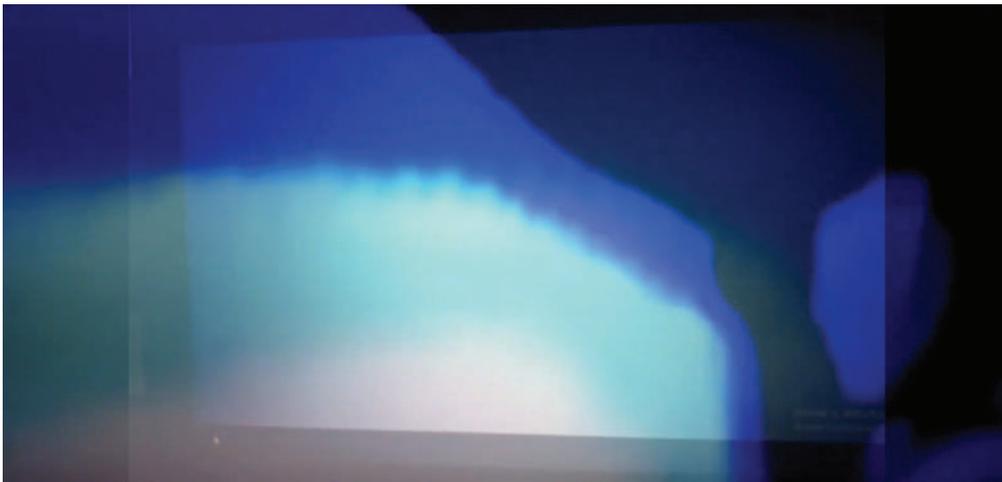


## S\_\_ J\_S\_ L\_\_R\_S

<José Loures>

2021

Qual a vida útil de uma mensagem? A imagem é contaminada ou contamina o ambiente? S\_\_ J\_S\_ L\_\_R\_S se debruça sobre essas questões. Uma determinada mensagem foi filmada por mim e refilmada várias vezes através do olhar do Outro. Nesse contexto, o meio escolhido para a realização do trabalho foi o WhatsApp – plataforma que ganhou o protagonismo nos últimos anos, sendo inclusive apontada como um dos principais meios de difusão das fake News no Brasil. O registro das tentativas de sobreviver em um meio sujeito a contaminação e desinformação.



José Lures é artista multimídia, professor de Histórias em Quadrinhos, e produtor cultural. Doutor em Artes pela Universidade de Brasília (UnB). Mestre em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Trabalha na linguagem da arte computacional, histórias em quadrinhos, webarte, fake arte e gamearte. Também pesquisa sobre transhumanismo, jogos de tabuleiro, cibercultura, sexualidade e práticas divinatórias. Membro do Coletivo Interdisciplinar de Pesquisa em Games (CIPEG) e professor de Artes no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP).



## SUGESTA #2

<Autonomia Duvidosa>

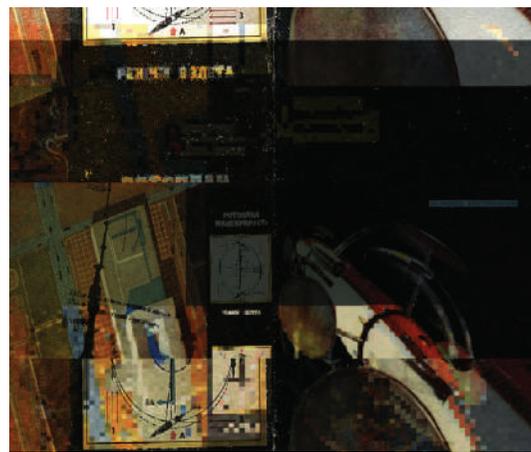
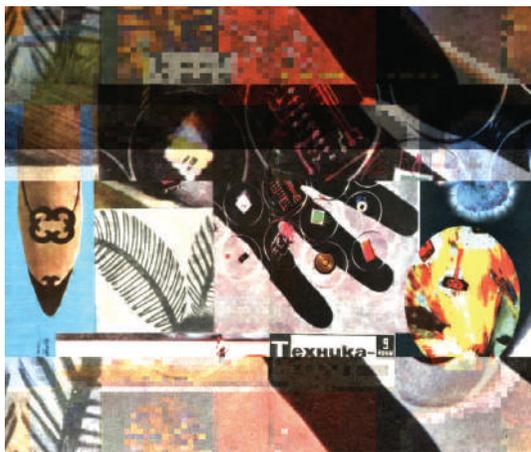
2021

A ação consiste em um encontro de tecnologias de resistência, vindas de um passado que permanece e de um presente que proclama o futuro. Nela, entendemos nossos corpos e presenças como tecnologias que atravessam o que se compreende como presente, passado e futuro, levados pela intenção de trazer à vista manifestações de resistência, diante de históricas opressões e apagamentos. Nossos corpos e presenças, neste trabalho, são também colocados como imagens:

- Femininas;
- Originárias, africanas em diáspora ou paridas dessas existências;
- De espiritualidades e práticas rituais sincréticas, originárias ou de matriz africana;
- Portadoras de intimidade com a natureza;
- Portadoras de saberes outros, e conhecedoras de outras formas de cura;
- Migrantes;
- Periféricas.

Existir, para a maioria minorizada, fricciona-se com resistir; infelizmente isso não é novidade. Diante disso, a ação que realizamos fricciona-se com reação, manifesto, ou sintonização de vibrações outras diante da privação e da sobrevivência cotidianas, sentidas na pele, no estômago, no útero e na alma da maioria das existências neste território chamado Brasil e neste continente chamado América do Sul. Os corpos diante disso sugerem, convocam, invocam, intimam, intimidam ou desafiam, a depender do que está por dentro do olhar do outro.

Autonomia Duvidosa é um coletivo de performance audiovisual multidisciplinar e novas tecnologias em atividade desde 2008, criado no IdA/UnB - Instituto de Artes da Universidade de Brasília (UnB). Composto por Ana Carolina Pinheiro, Aníbal Diniz (VJ Nibêra), Débora Passos, Jackson Marinho, Filipe Leroy, Joanna Ramos e Victor Valentim (Zivito).

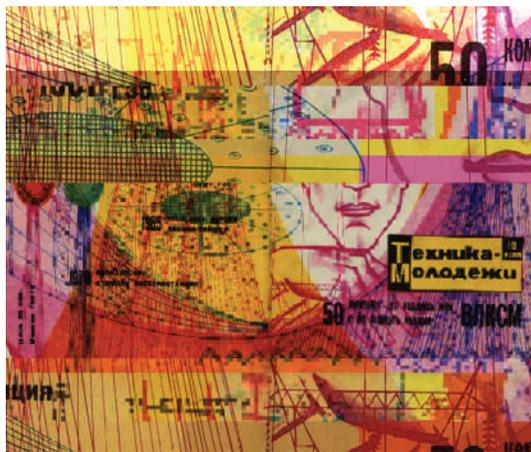


# TALES OF AN OLDER FUTURE

<Alexandre Rangel>

2020-2021

Composição audiovisual generativa.



<https://www.alexandrangel.art.br/bio.html>



## TELEPORTATION.COM.AR

<Teleportation Staff>

2020-2021

Teletransporte de seres humanos

Como os humanos são compostos de milhares de átomos, que são fenômenos de frequência eletromagnética - isto é, não coisas - é teoricamente e praticamente possível que essas frequências complexas possam ser decodificadas meticulosamente e transmitidas por meio de feixes no vácuo celestial para serem recebidas em alguns tempo e em algum lugar do universo. Ao cruzar o limiar quântico do dispositivo, os átomos são transformados em bits, os corpos são "desmaterializados" e as pessoas estão em posição de serem lançadas para explorar múltiplos universos paralelos.

A ideia de teletransporte - uma velha fantasia tecnocientífica - é baseada na formulação da Teoria das Cordas, onde o espaço-tempo não seria um espaço-tempo quadridimensional comum, mas um espaço em que quatro dimensões convencionais seis dimensões compactas são adicionadas.

Ideia e Design: Martín Groisman. Design Interativo, arte digital: Fabricio Costa, Dante Saez, Aimé Guzmán. Design Sonoro: Alejandro Kauderer. Pós-produção: Javier Pistani. Design Gráfico: Mica Schiaffino. Atuam: Lucila Sol, Bia Borges, Gustavo Luppi

# Mulheres trans vitimas de feminicidio em 2018

**Pardinho da Silva – Denise Rufino de Oliveira –  
Dilcilene C.F. – Dilma Silva Oliveira – Edilane de  
Holanda da Silva – Edilene Maria Ramos – Edilma  
Santos Barbosa – Edina Lima de Oliveira – Edneia  
Cordeiro Vieira – Ednusia Maria Anselmo da Silva –  
Elaine de Oliveira Bovo – Elaine Figueiredo  
Lacerda – Eli Rodrigues de Souza – Elisabete  
Aparecida Ribeiro – Elisabete Caum Machado –  
Ellen Bandeira – Ellen Nogueira – Elza Tiago da  
Silva – Emile Karine de Miranda Monteiro – Emily  
Vitória Germano Belao – Emily Karine de Miranda**

## VIGÍLIA

<Lilian Amaral e Fernando Fuão>

2021

8 de Março, 2021. 14'41".

Pesquisa e narração: LILIAN AMARAL

Musica: Sakafu. TEX (Tura)

Video: Fernando Fuão

Essa quase-oração é dedicada às mulheres Trans, vítimas do feminicídio, vítimas da violência (Lilian Amaral, 2021).

I.

Vigília – Substantivo feminino. Etimologia: a palavra vigília deriva do latim vigilia,ae, que significa guarda ou vigia, privação de sono.

1. Vigília é a ação de estar desperto. Trata-se, neste sentido, de um estado de consciência que antecede o sono;

2. Estado de quem permanece acordado durante a noite; vela;

3. Meditação ou trabalho intelectual nas horas destinadas ao repouso; lucubração;

4. Celebração noturna na véspera de festa importante;

5. Concentração em lugar público por um longo período (que geralmente se estende de modo a abarcar uma ou mais noites), efetuada como forma de protesto, homenagem, etc.;

6. Significado religioso: os romanos dividiam a noite em quatro vigílias, com 3 horas cada uma, correspondendo a cada um dos quatro períodos em que se divide a noite;

7. Desvelo; cuidado.

II.

VIGÍLIA – Vídeo-Vigília elaborado para integrar a VIGÍLIA ON LINE proposta por mulheres artistas iberoamericanas, como forma de denúncia e re-existência contra todas as formas de violência a que as mulheres são submetidas de modo contínuo, acentuado, crescente e naturalizado. Performance duracional coletiva em rede, proposta de prática poética-política, reflexão crítica em torno do "dia internacional da Mulher", realizada durante 24 horas entre 08 e 09 de maio de 2021.

Projeto de Vigília Audiovisual de Lilian Amaral (DIVERSITAS USP) em colaboração com Fernando Fuão (UFRGS)

# PERFOR- MANCES

## CICLICIDADES

por Ana Hoepfer, Antenor Ferreira, Belister Paulino, Guilherme Lazzaretti, Jackson Marinho, Fabricio Duarte, Lynn Carone, Rafael Turatti e Suzete Venturelli. [youtu.be/C7tuJ4IZ8eM](https://youtu.be/C7tuJ4IZ8eM)



A obra CicliCidades apresenta diversas percepções sobre o momento pandêmico que se abateu sobre o planeta em 2020. Diversos artistas, fazendo uso de distintas técnicas e poéticas, expressam suas perspectivas sobre o momento de afastamento social e da circularidade das situações causadas pelo confinamento. Nesse sentido, explicitam a farsa da necropolítica e a redução do indivíduo a um dado estatístico. CicliCidades é apresentada como performance ativista no espaço público e disponível em formato digital na web. Assim, efetiva-se a proposta de descentralização das instituições e dos espaços convencionais de exposição, democratizando o acesso à obra por meio da composição telemática ao vivo.

## JANELAS AFETIVAS: ENQUADRAR NO VAZIO

COM6 {Agda Carvalho, Clayton Policarpo, Daniel Malva,  
Miguel Alonso e Sergio Venancio} [youtu.be/9Z1qnmUgYFQ](https://youtu.be/9Z1qnmUgYFQ)



Esta performance online é um desdobramento da série Janelas Afetivas, iniciada em 2020. Apresentamos ao vivo, enquadramentos de ausências: sensações de vazio no cotidiano, nas rotinas, nos excessos, na repetição do confinamento e nas infinitas perdas. A cada nova tela aberta no navegador, em suas páginas, nas diversas funções delegadas aos softwares, enfrentamos a emergência de delimitar as ações e o tempo, que se convergem em enquadramentos que significam tudo e, por vezes, nada. As escolhas dos fragmentos de uma vivência anterior a esta condição atual, gera a potencialização dos rastros de uma existência, transforma a reunião online, exposta para o mundo, em uma nova experimentação do significado do vazio de cada um. Um encontro presente entre lembranças abertas, que se manifestam em detalhes, nos simples gestos, para não esquecer de lembrar de uma presença.

## SPAMA (SALTOS PLURAIS ATIÇAM MARÉS AMOROSAS)

por Camila Leite, Clara Acioli, Izadora Alves,  
Malu Fragoso, Nadine Nicolay e Sara Matos(labo-  
ratório NANO) [youtu.be/GDxAu3jR4E4](https://youtu.be/GDxAu3jR4E4)



Em meio asséptico e deprimido, a contaminação surge como potência criativa, uma turbulência que gera desconforto e, conseqüentemente, movimento. SPAMA (Saltos Plurais Atiçam Marés Amorosas) é uma intervenção performática colaborativa, multiespecífica e ciberespacial de investidas esporádicas que ocorre durante três dias nas redes sociais online. Além de explorar as redes como locais de convivência e geração comunitária de ideias, nosso objetivo é experimentar sobre como nos organizamos para uma emergência de cura nas paisagens virtuais, buscando mais consciência e propondo outros modos de olhar, sentir e agir: modos conectivos, simbióticos, ecológicos, que cultivem mais e consumam menos, para assim viver melhor. Queremos instigar meios de adiar o fim do mundo (KRENAK, 2019). A proposta de intervenção consiste em uma live com a presença das artistas realizando múltiplas provocações lançadas em tempo real e concomitantemente nas redes do Instagram, Facebook, Telegram e Whatsapp; durante as 24h seguintes da live, o material continuará a ser compartilhado entre as redes e perfis dos participantes, aumentando a abrangência e a diversidade de feedbacks. As interações serão coletadas, editadas e reunidas em uma única página web que servirá como repositório para seus resíduos virtuais, compondo um site-registro dos acontecimentos. Durante o streaming, o público pode acompanhar as várias telas dos dispositivos em atividade performática ao mesmo tempo que tem acesso aos links para poderem interagir. A proposta está alinhada com experimentações em laboratório aberto no formato de OpenLive do Hiperorgânicos 9. O trabalho constrói uma visualização de dados caótica destes encontros sensíveis, onde reside a potência das proposições, servindo como gatilhos geradores de pensamentos críticos acerca das urgências sociais, políticas e ambientais que se impõem sobre nossa realidade.

# ORQUESTRA DE LAPTOPS DE BRASÍLIA (BSBLORK)

BSBLORK{Anesio Neto [Stellatum\_], Eufrasio Prates [eu-Fraktus X], Philip Jones [Mentufacturer] and Victor Hugo [Lowbin]}

[youtu.be/lpa2g1g17hg](https://youtu.be/lpa2g1g17hg)



Insects Improvisation # 4 foi baseada em discursos de políticos e outras amostras de som de insetos usando Live Coding (TidalCycles), Inteligência Artificial Aumentada (Max / MSP Markov Chains) e outros algoritmos HITS ([holofractalmusic.wordpress.com](http://holofractalmusic.wordpress.com)). Imagem de fundo "Os Canalhas" de Lui Lobão Rodrigues.

WHITE  
PAGE  
GALLERY





14



14



14



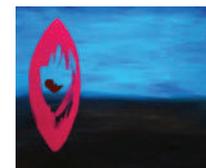
15



25



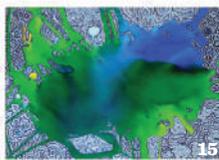
25



26



27



15



15



16



16



27



27



28



28



16



17



17



17



28



29



29



29



18



18



18



19



30



30



30



31



19



20



20



20



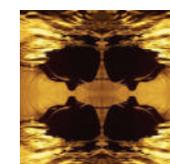
31



31



32



32



21



21



21



22



33



33



33



34



22



22



23



23



35



36



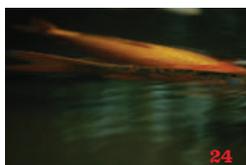
37



37



24



24



24



25



37



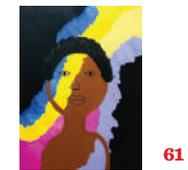
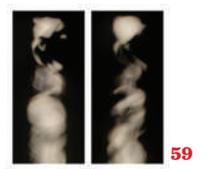
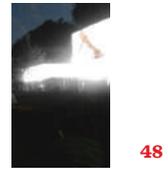
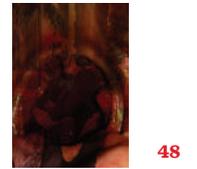
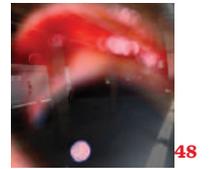
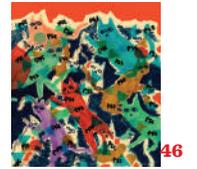
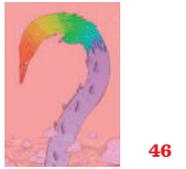
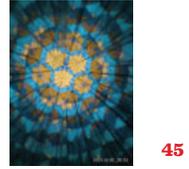
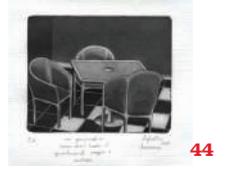
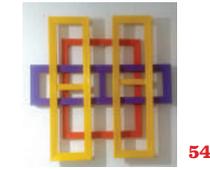
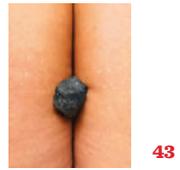
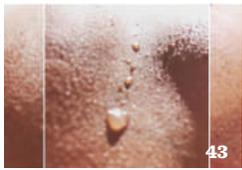
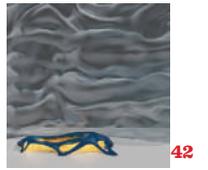
38



38

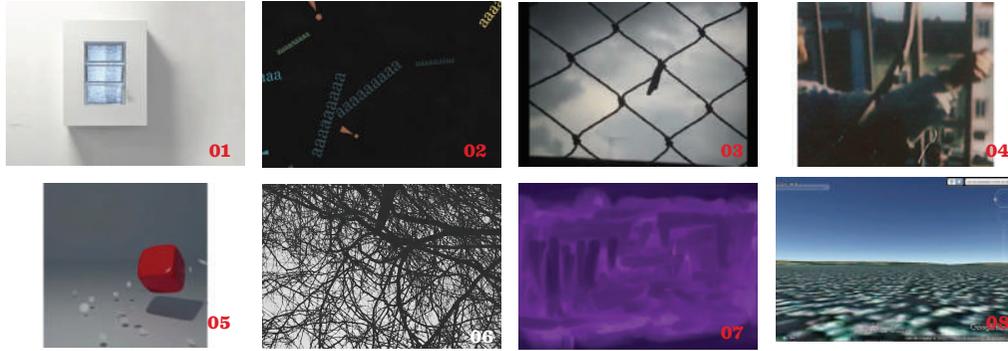


39





# //VÍDEOS



1- Ana Leticia Penedo | 2- Luana Silva | 3- Ana Paula Barbosa | 4- Denise Passos Dantas | 5- Marina Dutra | 6- Doug Firmino | 7- Luana Silva | 8- Victor Hugo Soulvier | 9- Fanny Feigenson | 10- Brenda Torres Lima Silvatt | 11- Daniele Rodrigues de Sousa | 12- Fernando Hisatoni Pericin | 13- Iara Venanzi | 14 - Lelo Tavares | 15 - Casli | 16- Márcia Bandeira | 17 - Natasha Barrichelli | 18 - Ramon Phanton | 19 - Brida Ribeiro (Abajur) | 20 - Fulvia Molina | 21- Leonardo Sá | 22- Lucrécia Couso | 23- Néle Azevedo | 24 - Tina Leme Scottt | 25 - Bianca Baeza | 26 - Bruna Araújo | 27 - Diogo Dourado | 28 - Gabriel Barbosa Soriano de Carvalhot | 29 - Júlia Fortunati | 30 - Leticia Silva | 31 - Lynn Carone | 32 - Pablo Salgado | 33 - Carla Venusatt | 34 - Juliana Léa | 35 - Lindemberg Vieira | 36 - Lysia Ramos | 37 - Mathê Avellar | 38 - Paula Marina | 39 - Vinicius Faraco De Freitas Lima | 40 - Felipe Santana Souza | 41 - Karen Caetano | 42 - Manoella Vale de Sousa | 43 - Melissa Haidart | 44 - Rafaella Lassance Lima | 45 - Ludmila Lima de Moraes | 46 - Vinicius Vinhal | 47 - Tatiana Reis | 48 - Naoh Altair | 49 - Luana Velosot | 50 - Izabel Salvi | 51 - Renato Medeiros | 52 - Laura Corrêa | 53 - Bia Parreras | 54 - Marcelo Brito | 55 - Martha Simões | 56 - Marta Mencarini | 57 - Bárbara Moreira | 58 - Ana Lúcia Canetti | 59 - Nivalda Assunção | 60 - GEPPA-Grupo de Estudos, Pesquisas e Práticas Artísticas | 61 - Gab Dias | 62 - Barbara Paz | 63 - Alexandre Frangionit | 64 - Pedro Alighieri | 65 - Gabriela Novaczinski(Novac) | 66 - Ravena Fontenele | 67 - Elvira Cachorra | 68 - Larissa Gomes | 69 - Ana Flavia Mendes | 70 - Arthur Camarão | 71 - Amelly Tschiedel | 72 - Cyra Moreira | 73 - Ana Roberta | 74 - Morgana Taro | 75 - Lais Pedrita Nascimento det Moraes | 76 - Victória Reis | 77 - Fernanda Klee | //VÍDEOS | 01 - João Carlos de Souza | 02 - Heloisa Barbosa | 03 - Mariana Rezende Monteiro | 04 - Paulo Valeriano | 05 - Nelson Caramico | 06 - Havane Melo | 07 - Guilherme Lazzaretti | 08 - Caio Sato

APOIO:

**UNIFESSPA**  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL  
E DO SUDESTE DO PARÁ

**PPG-FIC**  
Comunicação

**PPG-EMAC**  
Música

arte e cultura  
**visual**  
programa de pós-graduação

 **CNPq**  
Conselho Nacional de Desenvolvimento  
Científico e Tecnológico

**PPGIPC**  
PERFORMANCES CULTURAIS

  
UnB

**PPG-INF**  
Ciências da Computação

  
UFG  
UNIVERSIDADE  
FEDERAL DE GOIÁS



UNIVERSIDAD  
DE LA REPÚBLICA  
URUGUAY



**FAPEG**  
Fundação de Amparo à Pesquisa  
do Estado de Goiás

**Finep**  
INOVAÇÃO E PESQUISA



**ARTECHMEDIA.org**

  
ANIAV

ASOCIACIÓN NACIONAL  
DE INVESTIGADORES EN  
ARTES VISUALES



UNIVERSITÉ  
**Concordia**  
UNIVERSITY



**RNP**

**CEIARTE**  
Centro de Experimentación e  
Investigación en Artes Electrónicas  
UNTF



**GLOBALNETSI**  
GLOBAL NET SOCIETY INSTITUTE

  
UNIVERSIDAD  
DE CHILE

  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

  
CAPES

**PUC**  
CAMPINAS



**UBA, FADU.**  
Universidad  
de Buenos Aires Facultad de Arquitectura  
Diseño y Urbanismo