

ILUMINANDO COM ARTE AS CENAS DE USO DE DROGAS: O VIDEOMAPPING “LUX PULSAMUS”¹

ENLIGHTENING WITH ART THE SCENES OF ADDICTION: THE VIDEO PROJECTION “LUX PULSAMUS”

Pablo Gobira / UEMG
Daniela Ramos Garcia / UEMG

RESUMO

Lux pulsamus é um *videomapping* realizado nas cenas de uso de drogas na capital mineira, Brasil. O título do *Lux pulsamus* vem da sincronicidade entre o som do funk e do hip hop associado às imagens digitais projetadas nos lugares mais escuros e mais estigmatizados da cidade. A pulsação de luz onde a morte pulsa vigorosamente visa interagir com a luz dessas cenas heterotópicas, como descrito por Foucault (1997), em que a luz está concentrada na pedra de crack em chamas. Adicionar luz às cenas de drogas pode ser um desafio, mas é uma proposta eficaz quando se considera os elementos que circulam nas cenas, como cachimbos, pedras de crack em seu estado molecular e combustão. O trabalho é inspirado nas obras de Ryoji Ikeda e é resultado de uma pesquisa realizada no Programa de Pós-Graduação em Artes da UEMG, no grupo de pesquisa Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://labfront.tk>) e contou também com o apoio do Consultório de Rua da cidade de Belo Horizonte/MG/Brasil.

PALAVRAS-CHAVE

Arte interativa; Performance; Impacto social; intervenção urbana.

ABSTRACT

Lux pulsamus is a video projection accomplished in the scenes of drug use in the capital of Minas Gerais state, Brazil. The *Lux pulsamus* title comes from the synchronicity between the sound of funk and hip hop beats associated with digital images projected in the darkest and in the most stigmatized places of the city. Pulsate light where death pulsates vigorously aims to interact with the light of these heterotopic scenes as described by Foucault (1997), in which light is concentrated on the burning crack stone. Adding light to the scenes of addiction can be a challenging but it is an effective proposition when considering the elements that circulate in the scenes, such as pipe, stone in their molecular state and combustion. The work is inspired by Ryoji Ikeda's pieces, and it is the result of a research at Graduate Program in Arts (UEMG) in the group of research Laboratory of Front Poetics (<http://labfront.tk>) and it also had the support of the Health Street Office of Belo Horizonte city (Brazil).

KEYWORDS

Interactive art; Performance; Social impact; Urban media.

Introdução

Este trabalho pretende tratar de uma ação artística que aconteceu em 2017 e que se relaciona com uma série de questões das cidades contemporâneas, sobretudo as dimensões do espaço, do uso de drogas, dos movimentos que acontecem nesse cenário. O seu desenvolvimento ocorreu dentro do grupo de pesquisa Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://labfront.tk>) com o apoio de seus membros. Além disso, contou com a parceria do Consultório de Rua.

Para tratar dos resultados desse trabalho, este texto foi estruturado em duas seções, além desta introdução e das considerações finais. A próxima seção apresenta os pressupostos teóricos da pesquisa artística que fundamentam a relação entre a obra desenvolvida e o espaço urbano. A segunda seção traz o aprofundamento da pesquisa para o desenvolvimento do trabalho *Lux pulsamus*. Ao final do trabalho apresentamos o alcance do trabalho de pesquisa artística.

A OBRA *LUX PULSAMUS*

Lux pulsamus é um *videomapping* realizado por Daniela Ramos Garcia, no ano de 2017², em cenas de uso de drogas do município de Belo Horizonte, capital de Minas Gerais, Brasil. O trabalho consiste na projeção de imagens relacionadas ao circuito de objetos utilizados para o uso efetivo do crack como, por exemplo: dinheiro, isqueiro, tabaco, cachimbo e a pedra de crack. Cada objeto relacionado ao uso do crack foi explorado durante a projeção do *videomapping*, a fim de experimentar seus significantes estéticos e sociais, aplicados ao contexto das cenas de uso de drogas onde ocorreram o *videomapping*.

Para tanto, foi realizado o estudo prévio sobre o conceito de heterotopias, em Michel Foucault (1997), para a compreensão do fenômeno das cenas de uso de drogas, em sua dimensão territorial, cuja violência se expressa de maneira peremptória. Em Foucault as heterotopias se diferem das utopias na medida em que são localizáveis

GOBIRA, Pablo; GARCIA, Daniela Ramos. Iluminando com arte as cenas de uso de drogas: o videomapping “Lux pulsamus”, In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. Anais [...] Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2019. p. 1538-1550.

no espaço. Enquanto as utopias são não lugares, ou lugares não localizáveis no espaço, uma vez que são concebidas no plano ideal. Já as heterotopias se concretizam no espaço, são lugares que operam de modo extraordinário em relação à realidade vigente. Para o autor, “é evidente, no entanto, que as heterotopias assumem uma grande variedade de formas, na medida em que uma única forma absolutamente universal pode não existir” (FOUCAULT, 1997, p.3. Tradução nossa).

Foucault divide as heterotopias em dois tipos: as heterotopias de crise e as heterotopias de desvio. As heterotopias de crise estão relacionadas às sociedades chamadas “primitivas” em que há períodos ou situações que demarcam as crises ou transições de determinados grupos dentro de um determinado sistema social. Um exemplo são os espaços exclusivos para as mulheres, quando estão no período menstrual em determinadas sociedades tribais; ou o período de isolamento absoluto de adolescentes na floresta, em que sua sobrevivência significa a transição definitiva para a vida adulta. Estes lugares heterotópicos, gerados pelas situações de crise ou transição, estão se extinguindo mediante os modelos de vida da sociedade contemporânea, na qual se despontam as heterotopias de desvio. As heterotopias de desvio são destinadas aos indivíduos que se comportam de maneira transgressora em relação às normativas sociais vigentes.

São os lares de repouso, as clínicas psiquiátricas e, sejamos claros, as prisões, numa lista que, sem dúvida, deve ser estendida para cobrir os lares dos idosos, de um modo na fronteira entre a heterotopia da crise e a do desvio. Isso porque, em uma sociedade como a nossa, onde o prazer é a regra, a inatividade da velhice constitui não apenas uma crise, mas um desvio. (FOUCAULT, 1997, p. 4. Tradução nossa).

A inatividade/improdutividade dos sujeitos se torna uma mácula na sociedade contemporânea, demandando a gestão de espaços heterotópicos para aqueles que se desviam do projeto de uma sociedade produtiva. Os doentes crônicos, os senis, os insanos, os “potencialmente perigosos”, os usuários de drogas em situação de rua, são exemplos de indivíduos que transgridem a produtividade do Estado; e, por

tanto, são destinados aos espaços institucionalmente heterotópicos como, por exemplo, os sanatórios, os manicômios, as penitenciárias. Também há aqueles espaços que se constituem heterotópicos pelo contexto das atividades que ali ocorrem, como no caso das cenas de uso de drogas. Tais espaços não são materialmente desarticulados da estrutura das cidades, mas são transpostos na medida em que há privação do direito fundamental à liberdade.

As leis e as regras operam de outro modo nesses espaços heterotópicos. A aplicação do rigor da lei, no caso dos usuários de drogas em situação de rua nas cenas de uso de drogas, assume contornos ainda mais radicais, uma vez que tais indivíduos expressam a incapacidade social de serem produtivos associada à imagem de seres potencialmente perigosos. Esta equação resulta em políticas repressivas que correspondem à tanatopolítica, conceito que define quem são os sujeitos matáveis pela sociedade. Os altos índices de violência e de assassinatos nas cenas de uso e suas mediações demonstram que

De modo algum é possível pôr em dúvida que existem seres humanos viventes cuja morte significaria para eles mesmos uma salvação, e para a sociedade e para o estado especialmente a liberação de uma carga, cuja manutenção não produz o menor benefício exceto unicamente o de um exemplo de grande altruísmo. Existem de fato vidas humanas sobre as quais já há desaparecido todo interesse em sua conservação (BINDING; HOCHÉ *apud* ZACCONE, 2015, p. 125-126. Tradução nossa)

O descaso com que a violência se concretiza nos corpos dos usuários de drogas nas cenas de uso se fundamenta na comparação de seus corpos com os zumbis, verdadeiros mortos vivos, em que pouco importa a passagem de sua morte social para a morte real. Por outro lado, simultaneamente, os mesmos experimentam os efeitos da construção da figura do usuário de drogas em situação de rua como inimigo da ordem pública, potencialmente perigosos; e, portanto, extermináveis mediante o discurso da declarada “Guerra às Drogas”. “As estruturas policiais, no contexto de ‘guerra às drogas’, assumem um papel fundamental na política de

extermínio dos 'inimigos', a qual é viabilizada pelos 'autos de resistência'" (LIMA, LIMA, 2016, p. 1). Os autos de resistência são documentos gerados toda vez que há mortos num confronto com a polícia, seja civil ou militar. Tais mortes são justificadas como efeito da legítima defesa, ou consequência do cumprimento do dever. E, nessas condições, sequer são investigadas, abrindo precedentes para o extermínio de determinados grupos sociais.

O processo de criminalização parece ser, portanto, nada mais do que um artifício do qual se vale o Estado a fim de estigmatizar a figura do criminoso, legitimando o seu extermínio do convívio social. O encarceramento e os assassinatos em massa praticados pela polícia são instrumentos desse processo de criminalização. Ocorre que esses assassinatos, por estarem cobertos pelo manto da "legítima defesa" e pelo "estrito cumprimento do dever legal", sequer são considerados homicídios. Os "autos de resistência" são uma verdadeira afronta aos Direitos Humanos. (LIMA, LIMA, 2016, p. 6)

Tudo isso ocorre, para sustentar uma série de interesses que culminam no controle do capital gerado pelo comércio ilegal que movimenta 17 bilhões³ de reais por ano, no Brasil. É notável que não há interesse do Estado pela legalização das drogas, o que eliminaria a figura do inimigo e prejudicaria negócios tão lucrativos que, do narcotráfico, se desdobram naturalmente em lavagem de dinheiro. É por isso que, em *Lux pulsamus*, o objeto dinheiro recebe uma leitura simbólica baseada na noção de tanatopolítica, quando as cenas de uso de drogas de Belo Horizonte são comparadas ao Texas. Portanto, a compreensão da gênese das cenas de uso de drogas como fenômeno urbano cujo espaço heterotópico é ideal para operações tanatopolíticas. Essa visão conduz à apreensão dos desdobramentos significantes que *Lux pulsamus* pretende lançar nas cenas de adicção às drogas, através da arte tecnológica.

Os resultados da pesquisa artística

Como dito acima, a pesquisa para a elaboração do *videomapping Lux pulsamus* teve como ponto de partida o estudo sobre as cenas de uso de drogas enquanto

GOBIRA, Pablo; GARCIA, Daniela Ramos. Iluminando com arte as cenas de uso de drogas: o videomapping "Lux pulsamus", In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. Anais [...] Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2019. p. 1538-1550.

fenômeno urbano, bem como a observação dos objetos mais significativos que circulam nesse espaço: cachimbo, tabaco, crack, isqueiro e dinheiro. A identificação dos objetos levaram a análise de sua relação com aspectos sociais que envolvem o seu uso, de modo que durante o *videomapping* foram experimentados diferentes modos de tratar conteúdos relacionados a esses materiais.

Na abertura do trabalho o dinheiro é tratado pelo prisma da tanatopolítica. Foram projetadas imagens do episódio *Wild and woody*⁴ do desenho animado Woody Woodpecker, como alusão às ações da polícia ao som de “BH é o Texas”⁵, um rap do MC Papo que narra a violência da periferia das cidades de região metropolitana de Belo Horizonte. Em seguida, foram projetadas imagens do sol no espaço sideral em comparação à pedra de crack em estado de combustão. O nome dessa droga é uma referência ao som de estalo quando está sendo derretida, podendo chegar a espirrar nos olhos do usuário. Inclusive, essas pequenas explosões da pedra de crack podem ser vistas como uma analogia das explosões solares.

Outro momento é a projeção da molécula de crack. Durante a projeção percebeu-se que a superfície plana da rua não contribuiu para a sensação de profundidade para a molécula, a princípio, desenhada em 3D, por isso o redirecionamento da projeção para a quina entre a calçada e o muro mais próximo, o que criou condições ideais para uma experiência tridimensional da molécula. Também foram exibidas uma coletânea de imagens de cachimbos de crack dos próprios usuários das cenas, coletadas ao longo da pesquisa, criando assim uma diversidade de modelos para compor um grande cachimbo digital. A característica do objeto exercer o efeito de extensão dos corpos dos usuários se mostrou evidente durante o trabalho, quando houve a maior participação dos usuários dançando sobre o cachimbo digital.

Durante as transições, entre um ponto e outro das cenas, foram projetadas imagens aleatórias como a constelação de gêmeos que figura duas pessoas de mãos dadas, vídeo de adolescentes dançando o passinho de Miami⁶ e o planeta Terra girando ao

GOBIRA, Pablo; GARCIA, Daniela Ramos. Iluminando com arte as cenas de uso de drogas: o videomapping “Lux pulsamus”, In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. Anais [...] Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2019. p. 1538-1550.

som de trechos da poesia de Augusto dos Anjos que fala sobre arte e seres subterrâneos. Todas as imagens receberam tratamento de diversos filtros de cor, textura, movimento e ritmo durante a execução do trabalho.

Com a exceção da abertura, todas as imagens foram exibidas em sincronia com os *beats* de funk e hip hop, sem as letras das músicas, com a finalidade de enfatizar a contribuição do ritmo para a interação com os conteúdos das imagens projetadas pelo *videomapping*.

O título composto para a obra com a expressão “*Lux pulsamus*” surgiu a partir da percepção da importância da escuridão das cenas de uso de drogas para a uma projeção satisfatória de *videomapping*, em que a luz do trabalho projetada no espaço pulsasse em sincronia com os *beats* de funk e hip hop promovendo um diálogo com a sonoridade predominante nas cenas de uso. “*Lux*” foi o termo escolhido como mais adequado para o título do trabalho em comparação com o termo “lúmen”. Uma vez que, segundo terminologia luminotécnica⁷, lúmen se refere à medida de luz emitida da fonte, enquanto “*Lux*” mensura a quantidade de luz refletida na superfície.

Como o trabalho *Lux pulsamus* se desenvolveu na produção de uma cena dentro de outra cena; ou de um espaço dentro de outro espaço, a escolha pelo termo “*Lux*” se mostrou mais coerente ao se considerar sua relação intrínseca com a projeção de imagens contextualizadas com as cenas de uso no espaço urbano. O alcance da luminescência do trabalho é o que promove os seus desdobramentos subjetivos, mais do que a análise dos modelos de sua emissão, algo que também é importante, mas que opera de maneira instrumental. Portanto, quantificar os lúmens emitidos pelo projetor garante a emissão adequada de luz suficiente para a qualidade das imagens digitais no espaço. Atentar para a superfície iluminada viabiliza aferir, através de “*Lux*”, a potencialidade poética da luz projetada em espaços estigmatizados da cidade.

Adicionar luz a esses espaços, onde a escuridão e a pulsão de morte (Thanatos) vigoram, tanto em relação ao uso abusivo de drogas quanto em relação às operações tanatológicas, significa incorporar luz às interfaces da cena ainda inexploradas na sua tridimensionalidade. Ou seja, quando *Lux pulsamus* foi projetado no perímetro da rua, a sua superfície concreta se tornou suporte para o trabalho, onde geralmente se realizam as relações abusivas de adição às drogas e onde se encontram os corpos exaustos estendidos pelo chão.

Considerar a luminescência que toca a materialidade da superfície da rua, através da subjetividade das imagens projetadas do *videomapping*, é se referir de algum modo ao *fiat lux*, ao “faça-se a luz”, que se concretiza no instante em que o espaço apreende a luz para se fazer uma outra maneira de interagir com a existência desse espaço. Afinal, mesmo nas cenas de uso de drogas cuja escuridão é mais intensa, há luz concentrada na faísca furtiva de um isqueiro, na brasa de um cigarro incandescente riscando o ar, na pedra de crack em completa combustão tal como figura o sol ígneo no espaço sideral.

Conhecer o *videomapping Radar* (2012), do artista contemporâneo Rioji Ikeda⁸, realizado na Praia do Diabo no Rio de Janeiro, Brasil, trouxe grandes contribuições para o processo de elaboração do *videomapping Lux pulsamus*. Uma vez que a obra de Ikeda busca sintetizar relações micro e macrocósmicas do espaço. Sobre as referências para a criação de *Radar*, durante entrevista à *Epoch Times*, Ikeda conta que se inspirou na frase de

William Blake “ver o mundo num grão de areia e um céu numa flor selvagem é ter o infinito na palma da mão e a eternidade em uma hora”, a obra foi projetada especialmente para a Praia do Diabo. “Me senti provocado por um dos fatos mais incompreensíveis da Natureza: a dualidade onda-partícula, que pode ser também interpretada como ‘o contínuo e discreto’ problema do analógico versus digital, que é discutido em filosofia e matemática desde a época de Pitágoras ou Aristóteles até hoje”, explica Ikeda, que teve a ideia ao observar um ritual na areia da praia quando visitava o local. (*EPOCH TIMES*, 2012)

GOBIRA, Pablo; GARCIA, Daniela Ramos. Iluminando com arte as cenas de uso de drogas: o videomapping “Lux pulsamus”, In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. Anais [...] Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2019. p. 1538-1550.

Através de dados fornecidos pela NASA Ikeda projetou, na areia, estrelas que correspondiam ao posicionamento exato do céu acima da praia. Com isso, agregou à projeção a imagem de uma grade e uma faixa de luz em movimento, tal qual um radar escaneando o espaço. Além da justaposição do espaço sideral aos grãos de areia da praia o trabalho ganhou sonoridade com a emissão de ondas senoidais associadas ao som das ondas do mar quebrando na margem. Assim, analógico e digital, macro e microcosmos, céu e grãos de areia, luz projetada e treva (sideral e terrena), interagiram entre si e com o público que circulava pela orla. Partículas de areia e corpos humanos eram identificados a partir do contato com o feixe de luz em movimento. A revelação e o desaparecimento desses corpos davam lugar à certa constância da luminescência sutil dos corpos celestes em seu duplo sítio (céu e praia).

Rioja Ikeda explora a relação entre mecânico, elétrico e eletromagnético, a dualidade entre luz e treva, etéreo e matéria, o universo e a partícula, assim como o eterno e o efêmero de maneira que a potencialidade poética dessas forças e qualidades ganharam proporções ainda mais amplas mediante a interação entre o espaço e os participantes, que corriam, permaneciam, saltavam, reagiam de inúmeras maneiras ao trabalho.

A escolha de Ikeda pela emissão de ondas senoidais em sincronia com a projeção, também serviu de inspiração para *Lux pulsamus* que elegeu as batidas sonoras do funk e hip hop em sincronia com o movimento do cachimbo de crack digital projetado nas cenas de uso de drogas. Esses estilos musicais são notáveis nas cenas de uso quando se observa a constante presença de usuários ouvindo funk e hip hop em caixas de som portáteis e em carros com potentes amplificadores que circulam nas ruas. Para a maior parte do trabalho foram extraídos os *beats* e variações melódicas de tais estilos, a fim de contribuir para a interação entre os conteúdos das imagens do *videomapping* com os conteúdos sonoros das cenas de uso, efeito que

foi observado com a participação dos corpos dos usuários que dançaram e performaram com a projeção ao ritmo dos *beats*⁹.

Algumas das funções dos *beats* na música são a contribuição para sua textura de timbres e a produção do pulso que garante a sua estruturação rítmica. É justamente a atenção para o pulso dos *beats* em sincronia com o pulso luminoso de *Lux pulsamus* que deu origem ao título do trabalho. A menção dos recursos técnicos (luz e som) também contribui para a construção de sentido do trabalho ao se considerar as referências filosóficas a respeito desses fenômenos.

Pensar a luz conduz a vários significantes construídos referentes à luz ao longo da história do conhecimento. A luz, como expressão do divino ou do Bem (a luz de Deus), também se apresentou de maneira filosófica associada à ideia de verdade (a luz do conhecimento), posteriormente se torna objeto de estudo da física enquanto fenômeno natural (luz do sol, luz do dia). Já o termo “treva”, simultaneamente, atravessou a construção de sentidos que acompanharam a oposição à palavra “luz”, como, por exemplo, as trevas do inferno, trevas do mal, trevas da ignorância, e, claro, trevas enquanto fenômeno natural como a escuridão, sombra, noite, ou seja, tudo que indica ausência de luz no ambiente. Segundo a metafísica da luz de Parmênides “todas as coisas são luz e noite, e como luz e noite estão presentes nisto e naquilo, segundo suas possibilidades, o todo é pleno de luz e ao mesmo tempo de invisível treva; luz e trevas são iguais, pois nenhuma prevalece sobre a outra” (PARMÊNIDES *apud* ABBAGNANO, 2000, p. 634).

A teoria de Parmênides se difere das demais ao não enaltecer a luz em detrimento da treva, considerando que ambas “reconhecidas como ‘ser’, luz e noite (e os opostos em geral) deviam perder qualquer caráter diferenciador e tornar-se idênticas, precisamente porque ambas são ‘ser’ e o ser é ‘todo idêntico’. O ser, para Parmênides, não admite diferenciações quantitativas e nem qualitativas”. (REALE, 1990, p.55-56). Reale explica que a questão da dualidade levantada por Parmênides

GOBIRA, Pablo; GARCIA, Daniela Ramos. Iluminando com arte as cenas de uso de drogas: o videomapping “Lux pulsamus”, In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. Anais [...] Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2019. p. 1538-1550.

consegue abranger a ideia do “ser”, imóvel, imutável e, portanto, eterno, mas não consegue aplicar de maneira consistente os fenômenos quando se leva em consideração sua multiplicidade¹⁰ e mobilidade no devir ou, neste caso, no espaço.

No entanto, a teoria de Parmênides nos interessa na medida em que confere igualdade de importância a ambos os fenômenos. Em *Lux pulsamus*, a luz interage com as trevas da cena buscando pulsar com o cotidiano dessas cenas e não eliminar a cena. Tecnicamente, eliminar a escuridão do espaço resulta na supressão da possibilidade de projeção do trabalho. O objetivo é aproveitar os recursos que o espaço oferece (objetivos e subjetivos) de modo que se possa realizar uma intervenção em arte tecnológica que garanta a percepção tanto da cena de uso como espaço tal como ele é, quanto do espaço em interação com o trabalho. E, assim, descobrir os interstícios das cenas de uso por onde o trabalho possa pulsar.

Considerações finais

É importante ressaltar que a relação entre máquina, espaço e corpo, presente em *Lux pulsamus*, expressam, através da linguagem digital, tanto os meios quanto a finalidade do trabalho, sendo a interatividade aspecto fundamental para a execução dessa tríade. A máquina performa através do gerenciamento do pulso luminoso e sonoro relacionados aos objetos e sonoridade que compõem o espaço das cenas de uso de drogas, cujos corpos que frequentam as cenas performam com a máquina no espaço. No entanto, o espaço atua não apenas como suporte para os corpos que dançam ou para a projeção da máquina, mas como um sítio para onde todos os conteúdos estéticos se convergem.

A investigação sobre o contexto que engendra a dinâmica de determinado espaço urbano, assim como uma possível arqueologia dos objetos das cenas de uso, foram essenciais para a compreensão do contexto das cenas de uso de drogas. Ao longo da história os “artistas passaram a dar uma importância enorme ao contexto da apresentação dos trabalhos relacionados com a instalação, criando de uma maneira

GOBIRA, Pablo; GARCIA, Daniela Ramos. Iluminando com arte as cenas de uso de drogas: o videomapping “Lux pulsamus”, In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. Anais [...] Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2019. p. 1538-1550.

explícita um ambiente que pudesse se integrar na obra em sua totalidade. O contexto devia estar contido no conteúdo da obra” (VENTURELLI, 2011, p. 50). Desse modo, é viável pensar não só a concepção de uma obra, mas a criação de um espaço que faz parte da obra.

Portanto, *Lux pulsamus* é resultado da articulação dos significantes que permeiam as relações sociais gerenciadas pela tanatopolítica e pelas atividades espaciais que cada objeto alude a partir das experiências dos corpos que vivenciam a adição nas cenas. Assim, o instante performático de cada corpo coincide com o instante performático do *videomapping*, cuja efemeridade promove um evento artístico e tecnológico em cenas de uso de drogas sem precedentes.

Notas

1 Este trabalho é resultado de uma investigação desenvolvida no grupo de pesquisa Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://labfront.tk>) e deriva de projetos financiados pelo CNPq, FAPEMIG e PROPPG/UEMG, a quem agradecemos o apoio.

2 É importante salientar que a obra foi exposta também em 2019 na exposição “Panorama” (23 de abril a 10 de maio, tendo sido realizada em 25 de abril de 2019) vinculada à programação do Congresso de Arte, Ciência e Tecnologia: 5º Seminário de Artes Digitais em Belo Horizonte/MG. Ver mais: <http://expopanorama.tk>

3 Vide em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2018/12/21/trafico-de-droga-move-r-17-bi-porano-diz-general-que-defende-legalizacao.htm>. Acesso em <03/01/2019>

4 Vide em: <https://www.youtube.com/watch?v=70mw3wNTPDM>

5 BH é uma abreviação para o nome da cidade de Belo Horizonte.

6 Estilo de dança inventado por jovens de periferia, que estava no auge naquele período.

7 Ver: <https://www.vivadecora.com.br/pro/iluminacao/conceitos-luminotecnicos/>. Acesso em <30/01/2018>.

8 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=s8IR1q9NAdc>. Acesso em <26/05/2019>.

9 “Beats são um exemplo de superposição. Dois sons de quase mesma frequência vão criar uma variação distinta de amplitude de som, a qual nós chamamos beat” (Site Vernier Physics lab 32-1). Disponível em: <<https://www.vernier.com/products/books/pwv/>> Acesso em: <26/05/2019>

10 No entanto, seu discípulo Zenão, assumiu a tarefa de defender a teoria parmenidesiana da imobilidade e imutabilidade do “ser” refutando, através da lógica, as teorias que defendiam a multiplicidade e o movimento do “ser”.

Referências

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

ANDRADE, Carlos Durmond. Eterno. In: **Fazendeiro do Ar**. Nova reunião: 23 livros de poesia. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

FOUCAULT, Michel. Of other spaces: Utopias and Heterotopias. In: **Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory**. Edited by Neil Leach. NYC: Routledge, 1997.

GOBIRA, Pablo; GARCIA, Daniela Ramos. Iluminando com arte as cenas de uso de drogas: o videomapping “Lux pulsamus”, In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. Anais [...] Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2019. p. 1538-1550.

LIMA, Igor Frederico Fontes de; LIMA, Larissa Leilane Fontes de. Autos de Resistência: como instrumento legitimador da política de extermínio dos “indígnos de vida”. In: **Revista de Criminologias e Políticas Criminais**. Curitiba. v. 2. | n. 2 . p. 1 - 15. Jul/Dez. 2016.

REALE, Giovanni. **História da Filosofia**: Antiguidade e Idade Média. São Paulo: Paulus, 1990.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço_tempo_imagem**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2011.

ZACCONE, Orlando D’Ellia Filho. **Indígnos de vida**: a forma jurídica da política de extermínio de inimigos da cidade do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Revan, 2015.

EPOCH TIMES. Radar do universo e da matéria projetado nas areias do arpoador no Rio. Disponível em: <<https://m.epochtimes.com.br/radar-do-universo-e-da-materia-projetado-nas-areias-do-arpoador-no-rio/>> Acesso em: <03/01/2019>

Pablo Gobira

Professor doutor da Escola Guignard e do PPGArtes (UEMG). Membro pesquisador e gestor de serviços da Rede Brasileira de Serviços de Preservação Digital do IBICT/MCTI. Coordenador do grupo de pesquisa (CNPq) Laboratório de Poéticas Fronteiriças [<http://labfront.tk> - CNPq/UEMG]. Organizador dos livros: “A memória do digital e outras questões das artes e museologia” (2019), “Percursos contemporâneos” (2018), “Configurações do pós-digital” (2017) dentre outros. Atua na curadoria, criação e produção no campo da cultura, artes digitais e ciências e como professor em cursos de fronteira como o Curso de Engenharia de Máquinas Biológicas (UFMG, UFV e UEMG).

Daniela Ramos Garcia

Mestre em Artes pelo Programa de Pós-Graduação em Artes da UEMG (2017). Graduada em Filosofia pela PUC Minas (2008) e Graduada Artes Plásticas pela UEMG (2016). Integrante do grupo de pesquisa Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://labfront.tk> - CNPq/UEMG). Foi atriz dos Filhos da PUC de 2005 a 2009. Atriz da Cia. de Teatro Três Calados de 2009 a 2016. Atualmente é Arte-Educadora do Consultório de Rua SUS/BH, onde desenvolve experimentações em vídeo, fotografia, escultura e intervenções urbanas.