

# OS FIGURINOS CIBERGÓTICOS PARA AS PERFORMANCES CÍBRIDAS DO POSTHUMAN TANTRA.

Luiz Carlos Ferreira da Silva<sup>1</sup>

Edgar Franco<sup>2</sup>

FAV/UFG

## RESUMO

Este artigo apresenta o processo criativo dos figurinos que compõe as performances híbridas da banda Posthuman Tantra, e aponta os elementos estéticos e estilísticos que os compõem, identificando referências a algumas subculturas contemporâneas no desenvolvimento de sua identidade estética. Para a criação das indumentárias foi necessária uma pesquisa exploratória das subculturas do rock de base industrial como o gótico, cyberpunk e, sobretudo o cibergótico, assim como uma investigação teórica sobre os aspectos que compõem o universo ficcional da “Aurora Pós-humana” de Edgar Franco, inspirado em reflexões sobre o contexto contemporâneo da ciberarte e de hipertecnologias como robótica, nanoengenharia e biotecnologia. As performances envolvem interações e telepresença que, através de webcams ou outros recursos como sensores e face detection, definem os atos. E os figurinos são criados levando em conta essas interações tecnológicas, permitindo sua integração com cenários virtuais e corpos presenciais, corpos virtuais e outras dinâmicas que a imaginação do artista consegue fruir dos dispositivos tecnológicos. A indumentária criada guarda relações estéticas diretas com as subculturas citadas, ao mesmo tempo procura criar uma identidade singular inspirada no contexto lírico das composições do Posthuman Tantra, contribuindo com a concepção visual do projeto, tratando o figurino como criação poética que auxilia na crítica aos aspectos nocivos da aceleração tecnológica de uma sociedade de consumo movida pela obsolescência programada. O figurino resultante dessa pesquisa é marcado pela presença dos tons negros – oposição à assepsia publicitária, e verde – referência direta à busca de reconexão do homem com a natureza, assim como por plugues P10 - ícones dessa reconexão que não nega a tecnologia, mas sim os aspectos monetaristas que atravancam o avanço de tecnologias como as energias limpas e renováveis.

*PALAVRAS – CHAVE: artes visuais, figurino, ciberarte, ficção científica, performance.*

---

<sup>1</sup> Aluno especial do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG. Graduado em Artes Visuais pela Faculdade de Artes Visuais da UFG.

<sup>2</sup> Artista multimídia, professor doutor da FAV/UFG e do Programa de Pós-graduação (mestrado e doutorado) em Arte e Cultura Visual da mesma unidade. Pós-doutor pelo LART - Laboratório de Arte e Tecnociência da UnB/Gama.

## **INTRODUÇÃO: O POSTHUMAN TANTRA E A AURORA PÓS-HUMANA.**

Nessa pesquisa apontamos os elementos estéticos e estilísticos que compõem as formas da indumentária e figurinos para as performances artísticas multimídia do Posthuman Tantra, projeto musical performático híbrido de Edgar Franco. O Posthuman Tantra é um projeto multimídia baseado na “Aurora Pós-humana” - universo ficcional multimídia inspirado pelas possibilidades futuras dos avanços da tecnociência e a possível emergência transumana, além de aspectos tecnognósticos de um futuro hipertecnológico. Ele foi criado em 2004 pela necessidade de gerar ambiências sonoras para os trabalhos artísticos em múltiplas mídias de Edgar Franco e acabou tornando-se um novo canal de expressão artística que funde música experimental de base digital, criação de imagens híbridas, vídeos, HQtrônicas, web arte e figurinos para performances artísticas multimídia.

A pesquisa toma como base teórica aspectos do imaginário tecnológico da cibercultura e seus desdobramentos identificados nas linguagens artísticas, levando-nos a rastrear alguns elementos estruturais e descrevê-los analiticamente a fim de apontar questionamentos. Também integramos à pesquisa referências estéticas ao universo do gênero ficção científicas em suas diversas manifestações, sobretudo em subculturas de vertentes ciberculturais que promovem a hibridização de diferentes temáticas. A prática artística envolvida na pesquisa e desenvolvida simultaneamente à investigação teórica foi à execução de um figurino completo para as performances do Posthuman Tantra.

Indumentárias e figurinos comumente são objetos desvinculados de uma proposta artística no âmbito das artes visuais. A criação de figurinos difere, em certa medida, do trabalho das artes plásticas, que tem como finalidade a obra em si, enquanto a obra do figurinista esta quase sempre a serviço de uma encenação, tendo o corpo do ator como seu suporte. Lúcia Santaella (2003, p. 144) defende que qualquer imagem tem um caráter de signo porque se trata obviamente de uma forma de representação. Qualquer objeto também tem sua natureza sígnica ou quase-sígnica que lhe é própria e que é ditada pela sua funcionalidade, encontrando nos usos, inevitavelmente contextuais, a consumação de seus significados.

Essa investigação tem como objeto de estudo os figurinos e indumentárias confeccionadas para performances artísticas multimídia, englobando deste seu uso funcional como uma identificação de uma determinada identidade social e chegando aos valores estéticos que ela comunica. Questionando o hábito consumista de produtos tecnológicos, baseado também na chamada obsolescência programada, as performances do Posthuman Tantra buscam lançar mão de aparatos tecnológicos de maneira crítica e reflexiva. Segundo Santaella (2003, p. 27):

A arte que problematiza tem sido o território privilegiado para os exercícios da ousadia do pensamento que não teme abraçar sínteses, fazendo face a enigmas e desafios do emergencial, um território privilegiado. Para dar margem à imaginação que ausculta o presente, nele presentindo o futuro.

## **PROBLEMÁTICA**

Adriana Amaral (2006, p. 29) apresenta a problemática referente aos aspectos negativos ficcionais suscitados pelo contexto cibercultural. Nas visões distópicas de futuro esse progresso tecnológico aparece como uma espécie de agressão à condição humana e como uma ameaça à sobrevivência da individualidade. Isso tem um claro reflexo nas representações artísticas da cibercultura, ou seja, em suas formas sociais, através de subculturas musicais e estéticas como cyberpunk, cybergoth, darkwave, dark ambient e outros.

A questão importante para o artista interessado em desenvolver poéticas autorais desconectadas de uma obsessão mercadológica e consumista, é burlar a perspectiva compartimentada das narrativas transmidiáticas no contexto da indústria cultural e tentar produzir trabalhos artísticos que utilizem as mesmas estratégias transmídia, mas com objetivos poéticos e de auto-expressão. O universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-humana” - um work-in-progress de clara inspiração cibergótica (cybergoth) desenvolvido por Edgar Franco desde o ano 2000, e para o qual já foram realizadas obras artísticas em múltiplos suportes, é um exemplo do esforço de um artista para levar as narrativas transmidiáticas para o contexto da arte.

Integrada à problematização teórica, a prática artística desse trabalho promoveu pesquisas de materiais adequados e reaproveitáveis, com proposta de customização. Propondo a consolidação de uma tendência ecológica nos projetos do figurino para dar suporte às ações de conscientização diante da obsolescência programada dos produtos. A partir de roupas usadas, couro vegetal, reaproveitamento de materiais como: retalhos, roupas desgastadas recebendo tingimentos, pinturas, aplicações, customizações, entre outras técnicas para desenvolver novas indumentárias segundo a proposta do projeto. Mara Rúbia Sant’Anna (2009, p. 96) afirma que propostas com essas vertentes problematizam questões prementes na contemporaneidade relacionadas ao consumo consciente e preservação ambiental no contexto geral, e mais especificamente a relação entre moda e ambiente.

Ainda segundo Sant’Anna (2009, p. 96), o sistema da moda, com a renovação constante dos produtos ditada pelas tendências de moda, estimula consumo excessivo, gerando um ciclo de vida muito curto dos produtos. A produção cresce para atender à demanda estimulada pela publicidade, com isso aumenta o consumo de energia, de água, de matéria-prima, efluentes, lixo, entre outros, e a redução de recursos naturais, com impactos negativos no meio ambiente. A pesquisa reproblematisa essas questões do âmbito da moda e as reconfigura para o âmbito das artes visuais, tratando o figurino como criação poética que auxilia na crítica aos processos de consumo e a aspectos nocivos da aceleração tecnológicas presentes nas letras das músicas do Posthuman Tantra.

## **OBJETIVOS.**

Segundo Rosane Muniz (2004, p. 60), um figurino serve também para identificar posições ideológicas, devido às formas significativas atribuídas às indumentárias por seu potencial comunicativo. A indumentária dá um depoimento

sobre a pessoa que a usa e, indiretamente, sobre o panorama no qual aparece. Já o figurino é como um signo, onde o ator/performer multiplica seus poderes expressivos. É pelo figurino que o espetáculo instaura da maneira mais profunda a sua relação com a realidade. Em uma cosmologia ficcional, o espaço performático torna-se simbólico, uma área de representação; cabe, então, ao figurino orientar a visão, a interpretação, a leitura do espectador.

O Ciberpajé, personagem ficcional pós-humana do projeto musical/performático Posthuman Tantra, representado no palco pelo performer Edgar Franco, foi criada a partir de uma definição estética referente a fragmentos subculturais da cibercultura, e também por elementos da ficção científica do singular universo ficcional da “Aurora Pós-humana”. Esse projeto objetivou compreender os aspectos poéticos e estéticos envolvidos nas performances do Posthuman Tantra através do arcabouço teórico cibercultural que inspirou sua criação para com esses referenciais desenvolver um figurino exclusivo para suas performances. A intenção de tal figurino foi levar o espectador a compreender, pela estética da personagem, o contexto futurista proposto pela performance. Funcionando como um forte elemento estético e poético da encenação e auxiliando o espectador a identificar a carga conceitual proposta pelo projeto Posthuman Tantra.

## **METODOLOGIA E FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.**

O escopo de nossa pesquisa exploratória envolveu aspectos interdisciplinares das áreas de pesquisa em arte, moda, estética, pós-humano, cibercultura, arte e tecnologia, ficção científica e cyberpunk. Selecionamos uma bibliografia baseada em alguns estudos seminais nessas áreas no contexto contemporâneo. No campo das pesquisas em arte utilizamos a pesquisadora Sandra Rey; para dar subsídio às investigações sobre moda utilizamos livros de Rosane Muniz, Marie Louise Nery e Mara Rúbia Sant’anna. No campo das estéticas tecnológicas e do pós-humano nos fundamentamos em leituras de Lucia Santaella, Edgar Franco e Marshall McLuhan, para as conceituações sobre cibercultura e ficção científica cyberpunk a referência foi Adriana Amaral, como suporte para as reflexões sobre arte contemporânea e contexto cultural utilizamos obras de Giorgio Agamben e Aristóteles. Também nos baseamos em pesquisa exploratória de sites da rede Internet que traziam informações sobre os contextos da ficção científica cyberpunk, cibergótica e subculturas congêneres. A investigação teórica foi acompanhada da criação artística do figurino proposto e de sua utilização em performances ainda durante a vigência da pesquisa.

Segundo Rey (1996, p. 83), podemos concluir que o que esta em questão na arte não é a comprovação de uma verdade, como é o caso da ciência, mas, sim, a instauração de uma verdade. É preciso observar que a pesquisa em artes visuais é realizada segundo padrões científicos, embora seja necessário lançar mão de uma metodologia diferenciada. A pesquisa em arte pressupõe parâmetros metodológicos que se distinguem da pesquisa científica, mas que também se diferenciam da pesquisa na área social, como até mesmo se diferenciam da pesquisa sobre arte, concebida a partir do produto final. A pesquisa em arte constitui-se numa modalidade específica de pesquisa com características muito próprias a seu campo.

É importante ressaltarmos alguns dados históricos sobre o figurino e a relação com a subcultura cibergótica (cybergoth) que foram estudados durante a pesquisa. O figurinista pode fazer trabalhos maravilhosos com referências de indumentárias clássicas da história. Justamente porque essas criações saem das amarras do cotidiano, da adesão obrigatória ao presente e o figurinista pode jogar com um universo amplo, mergulhando em uma criação totalmente anacrônica, misturando épocas e estilos, superpondo, contrapondo e cruzando linhas de visão da moda e do sentido social do traje. Muniz (2004, p. 35) acredita que o figurinista pode exercer, da maneira mais plena, a criatividade que as linguagens artísticas contemporânea permitem ter.

Na história, o principal uso de indumentária era para uma finalidade funcional. Segundo Nery (2004, p. 09), na era glacial, bem antes das primeiras civilizações da mesopotâmia e do Egito, os habitantes da Europa foram obrigados a cobrir os corpos com peles por causa do frio. Os trogloditas das cavernas usavam suas roupas de pele o tempo todo, sem jamais tirá-las. Como a fiação e a tecelagem eram ainda desconhecidas, esses homens passavam tendões de animais ou cordões de fibras vegetais através de furos, usando espinhos, ossos ou pedras perfuradas, para prender suas roupas entorno do corpo e como consequência originou-se a técnica da costura com agulhas. Desde os primórdios da humanidade a indumentária também foi usada para objetivos não funcionais. Os primeiros figurinos foram feitos pelo homem para enfeitar-se para a realização de diferentes rituais.

Segundo Muniz (2004, p. 37), o figurinista no Brasil é um profissional recente, tendo surgido, ainda que de forma precária, por volta do início dos anos 1940. O surgimento de um profissional responsável pelo figurino tornou-se fundamental. Apesar de o figurinista não estar a serviço do ator, o trabalho é desenvolvido em conjunto com ele. Ainda hoje o figurino quase sempre é considerado o fechamento da proposta artística, uma das últimas coisas a ser pensado, o que leva, muitas vezes, a uma série de improvisos e até a um empobrecimento da indumentária em cena.

É fundamental por parte de o figurinista conhecer a história do vestuário, onde uma rigorosa pesquisa é feita para cada figurino confeccionado, deixando identificável a época influenciada nas produções das indumentárias para expressão da linguagem artística, contribuindo com uma linguagem histórica, mesmo que seja uma produção com proposta futurista. Os figurinos que expressam um universo ficcionista e futurista são influenciados por fragmentos de vestuários de épocas diversas.

É bem perceptivo nas produções cinematográficas o hábito de recorrerem às estéticas de identificação das subculturas para referências na produção de figurinos. A estética subcultural é expressa visualmente de forma tão única, com roupas de zíper, faixas, vinil, pvc, plástico, borracha, assim como blusas com pinos metálicos, botas com grandes plataformas, além de luzes de cores diversas compõem os detalhes do vestuário, pedaços de máquinas ou objetos como chips de computador, materiais e tecidos alternativos modernos preferencialmente contendo algum tipo de tecnologia são bem explorados.

No século XIX, certos costumes vitorianos comuns, podem ser hoje classificados como patológicos ou até violação dos direitos humanos. A Europa daqueles tempos

vivenciou um interesse acentuado por tudo o que fosse exótico, bizarro, deformado ou simplesmente diferente. Surge então, uma categoria de shows de aberrações nos circos, chamados *freak shows*, promovidos pela exploração de condições patológicas e mutações genéticas variadas, explorando as estéticas intimidadoras e dramáticas, referentes ao gótico e ao bárbaro medieval. Estética responsável por influenciar diversas linguagens artísticas e subculturas do mundo contemporâneo<sup>3</sup>.

Apesar do princípio subcultural ter surgido da cultura punk, aos poucos distintos elementos distinguiram as inúmeras tribos da cibercultura, definindo a ligação clara de alguns movimentos com o sombrio, intimidador e obscuro. Segundo Amaral (2006, p. 64), as influências do punk rock ou pós-punk originaram, nos anos 80, uma subcultura juvenil diretamente ligada ao chamado rock gótico. A subcultura gótica se manifestou com distintas aparências, algumas delas referentes aos neo-vitorianos, ao neo-grotesco e mais recentemente aos cibergóticos, também conhecidos como *cybergoths*, cada um possuindo uma estética característica. Conservado em comum as temáticas introspectivas, oníricas, existenciais e românticas, o uso de roupas e acessórios com o predomínio do preto, além de uma conexão intrínseca com as chamadas artes obscuras em suas mais variadas facetas como artes plásticas, literatura, cinema, música e outras linguagens. Apesar dos estereótipos e preconceitos disseminados na mídia em relação a estas subculturas que as apresentam como satanistas, violadores de túmulos, suicidas e outras imagens negativas, o gótico não abre mão da estética das artes obscuras, tendo-o como um dos traços definidores dessa subcultura.

Apesar de muitos pensarem na ficção científica como algo que olha para o futuro, a verdade é que a maioria dos textos de ficção científica estão mais interessados nos modos como as coisas acontecem no presente. Segundo Amaral (2006, p. 68), o gênero de ficção científica não é profético, mas, sim, nostálgico e, principalmente, diz mais a respeito da sociedade do tempo presente. O pessimismo e a paranóia em relação às fronteiras da realidade e as relações de poder traduzidas na forma de histórias violentas e sexualizadas, integram-se à tecnologia inserida no cotidiano do indivíduo.

Já Marshall McLuhan (1973, p. 245) vê o artista como um ser de sensibilidade ímpar cujo papel é nós alertar para as mudanças que ocorrem no ambiente criado pela nova tecnologia. Ainda segundo Amaral (2006, p. 61), o que vem a distinguir os movimentos ciberculturais de seus princípios românticos é o discurso racional, inspirado pelo saber científico, apropriando-se do objeto tecnológico. Enquanto os movimentos sociais da subcultura romântica como os góticos ainda aparecem envoltos em clima espectralizado e indeterminado. Uma sobrenaturalidade extraída de referências herméticas, um conteúdo teórico que expressa o sonho romântico do homem em vencer a morte. Uma dualidade harmoniosa entre o hermético e o científico, resultando nas histórias fantásticas da ficção científica.

---

<sup>3</sup> Diariosanacronicos – Url: <http://diariosanacronicos.com/blog/circo-dos-horrores-anitaa-boneca-viva/>. Acessado em 05/07/2012.

O cibergótico é um estilo e linguagem que mescla ficção científica à teoria social e filosofia, nós apresentando uma versão gótica do futuro. Segundo Amaral (2006, p. 171), este movimento cibercultural une elementos arcaicos e tecnológicos, traduzindo o horror gótico da época vitoriana para o horror dos códigos binários, do ciberespaço, de um presente cada dia mais tecnificado, descrevendo o lado obscuro da digitalização narrando um contexto ficcional de tecnoesquizofrenia, morte do corpo biológico e reposição maquínica, destruição das corporações, constituído assim a cosmologia ficcional básica do cibergótico. Nela o nosso futuro é descrito dentro da concepção de hibridação entre homem e máquina enquanto algo apavorante, causadora de horror e espanto. O eixo de desumanização da psicologia de desintegração, uma tecnocosmogonia da idealização para o interesse de um segundo sistema. Nesse contexto cibergótico e no ideário ecológico e de reconexão com Gaia, o planeta Terra, se insere a poética do Posthuman Tantra para a qual foram desenvolvidos os figurinos que compõem essa pesquisa.

## **RESULTADOS - O FIGURINO DESENVOLVIDO NA PESQUISA: PRÁTICA ARTÍSTICA.**

Segundo Edgar Franco (2009, p. 13), as criaturas híbridas “humanimais” e andróides que integram algumas obras do artista aparecem como produtos nesse futuro hipertecnológico. Seres vivos tratados como objetos para explorações sádicas e cruéis, envolvendo sofrimento e dor, metaforizando os brinquedos tecnológicos contemporâneos, sobretudo o universo dos games de computador tão repleto de violência sanguinolenta coreografada. Esse contexto aparece em parte dos atos performáticos do Posthuman Tantra, encenações sexuais biocibertecnológicas, nas quais o aspecto grotesco objetiva tirar seus espectadores de sua complacência moral.

McLuhan (1973, p. 245) especifica que a violência artística é necessária para arrancar as pessoas de sua perigosa complacência: uma das maneiras pelas quais os artistas respondem a um desafio é envolver o seu público totalmente em imagens que não raro são revoltantes e irracionais. As insinuações sexuais das performance do Posthuman Tantra não são nem um pouco mais agressivas do que dançarinas praticamente nuas insinuando sexo anal em danças grotescas nos programas de televisão. Entretendo em uma sociedade embriagada por uma assepsia publicitária, isso é aceito e louvado com normalidade pelas mentes subjugadas pelo controle das multinacionais integrada à mídia televisiva. As performances do Posthuman Tantra negam essa assepsia e recontextualizam à manipulação simbólica e conceitual desses elementos, no caso da insinuação sexual o objetivo é trazer uma reflexão sobre o tecnofetichismo emergente.

Segundo Edgar Franco (2009, p. 07), as músicas do Posthuman Tantra envolvem ainda insinuações de sexualidades pós-humanas como conceito instigador. Fascinações ficcionais por orifícios tecnológicos, uma espécie de tecnofetichismo, duplos sentidos insinuando orifício corpóreo com conotações sexuais e plugues nas indumentárias confeccionadas para estes propósitos, traduzindo em sons industriais ambientais as múltiplas formas de copulação nesse contexto ficcional pós-humano. Aspecto grotesco que veio a influenciar nas modelagens das indumentárias para suas performances.

O estilo musical praticado pelo Posthuman Tantra pode ser classificado como Sci-Fi Ambient, ou seja, “música ambiental de ficção científica”, especificamente um estilo musical integrado ao movimento dark ambient, uma vertente subcultural cibergótica. A criação de nosso figurino levou em conta a associação direta dessa posição subcultural identificável à identidade autoral das roupas.

As performances ao vivo do Posthuman Tantra são apresentações multimídia, contando com vídeos, aplicações computacionais e eletrônicas e ações artísticas exclusivas criadas por Edgar Franco em parceria com os integrantes do grupo de pesquisa CriaCiber – Criação e Ciberarte, cadastrado no CNPq e ligado ao Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG. Nas performances da banda, além de VJs e performers convidados, Franco conta com o auxílio inestimável de sua esposa Rose Franco que integra o projeto como a personagem “Sacerdotiza Pós-humanista”, também incluída na proposta de produção de figurinos como uma das criaturas que atua nas performances além de executar os teclados e controladores midi em algumas músicas.



Figura 1 – Figurinos em Performance do Posthuman Tantra no III Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, UFG, 2011

As personagens do Posthuman Tantra receberam uma atenção especial na pesquisa que foi desenvolvida para execução dos figurinos, confeccionados a partir de materiais experimentais, buscando possibilidades estéticas cibergóticas através de correias de nylon com engates rápidos, aviamentos, plugues, e outros. As correias foram trabalhadas em contraste de cores marcantes como verde fluorescente e o verde militar, mas mantendo o foco no preto conservando a expressão dramática e gótica, além das propostas de referências estéticas futurista, para-militar e pós-apocalíptica ou em geral, algo que lembre um futuro sombrio, mas excitante e exótico



com o objetivo de alcançar o universo de ficção científica, a hibridação entre homem máquina e biotecnologia proposta na linguagem artística do projeto.

A composição estética dos figurinos teve como principais referências a subcultura cibergótica (cybergoth), obedecendo também uma coerência com o universo ficcional da “Aurora Pós-humana” e o nome “Posthuman Tantra”, que apresenta esse paradoxo poético curioso, relacionando a questão das dinâmicas energético-sexuais tântricas das criaturas híbridas pós-humanas. Bases ficcionais inspiradas nas relações do ser com as possibilidades de estender seus sentidos em funções tecnológicas, dialogando com plugues e cabos de conexões composta nas indumentárias, expressando o devir máquina integrada ao ser humano.



Figura 2 – Figurino do performer “Oidicius” em apresentação do Posthuman Tantra no 1º Encontro de Pesquisa em Quadrinhos da UEG, 2011

Segundo Santaella (2003, p. 31), a cultura está aplicada ao reconhecimento de que a vida humana é vivida em um contexto duplo, a definição também implica que a cultura é mais que um fenômeno biológico. Ela inclui todos os elementos do legado humano maduro que foram adquiridos através de seu grupo pela aprendizagem consciente, ou processos de condicionamento, como de crenças e modos padronizados de conduta.

Em uma análise objetiva a ideia de cultura por Santaella (2003, p. 32), seria a descrição da organização simbólica de um grupo, da transmissão dessa organização e do conjunto de valores apoiando a representação que o grupo faz de si mesmo, de suas relações com outros grupos e de sua relação com o universo natural, além do

termo se aplicar aos costumes, às crenças, a língua, às idéias, aos gestos estéticos e ao conhecimento técnico, que dão subsídios a organização do ambiente total humano e todo o conjunto tecnológico transmissível, regulando as relações e os comportamentos de um grupo social com o ambiente.



Figura 3 – Figurinos dos performers “Sacerdotiza Pós-humanista” e “Oidicius” em apresentação do Posthuman Tantra no 10#ART, Museu da República, Brasília, 2011.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS.**

O figurino confeccionado para o projeto Posthuman Tantra teve como intenção contribuir para criar uma atmosfera visual para o espectador reforçando os aspectos culturais, conceituais e estéticos que são a base poética de suas performances. O figurino tem uma importância tão grande como a palavra. O cenário e a música, porque a transmissão de uma imagem completa a personagem ao ser integrada à imaginação do público. Apesar de o figurino envolver um personagem ficcional, isto só

pode ocorrer em uma sistemática dinâmica de relações culturais. As indumentárias criadas para as personagens Oidicius e Sacerdotiza Pós-humanista partem da mesma inspiração cibergótica e configuram uma obra de artes visuais genuína que se conecta aos outros elementos de cena que compõem as performances multimídia do Posthuman Tantra, ampliando os aspectos estéticos e conceituais de suas poéticas. A importância desse figurino para os performers foi evidenciada em todas as apresentações ao vivo que ocorreram durante o desenvolvimento dessa e de outras pesquisas.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

- saFRANCO Edgar. Posthuman Tantra: Projeto Multimídia Sci-Fi Ambient. Anais da ANPAP: Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, Salvador, 2009.
- FRANCO Edgar. Cyberpajelança: Uma Performance Multimídia do Posthuman Tantra. Anais da ANPAP: Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, Rio de Janeiro, 2011.
- AMARAL Adriana. Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk – comunicação e cibercultura. Sulina/ Porto Alegre. 2006
- ARISTÓTELES. Arte Poética. São Paulo: Martin Claret, 2003
- MUNIZ, Rosane. Vestindo os nus. Rio de Janeiro: SENAC Rio, 2004.
- MCLUHAN, Marshall. A arte como sobrevivência na era eletrônica. São Paulo, Ediouro 1973.
- NERY, Marie Louise. A evolução da indumentária, subsídios para criação de figurino. Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2004.
- REY Sandra. Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em poética visuais. Porto Arte/ Porto Alegre. 1996
- SANTAELLA, Lucia. Cultura e Artes do Pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANT'ANNA, Mara Rúbia. Série Moda Palavra. Vol. 5. Moda em Santa Catarina: História, crítica e perspectiva. Florianópolis, Barueri, SP: UDESC, Estação das letras, 2009.

## **SITES:**

- Alienagratia Wordpress – Url: <http://alienagratia.wordpress.com/2010/03/06/edward-maos-de-tesoura/>. Acessado em 26/06/2012.
- Diariosanacronicos – Url: <http://diariosanacronicos.com/blog/circo-dos-horrores-anitaa-boneca-viva/>. Acesdo em 05/07/2012.