

# POSTHUMAN TANTRA & ARTLECTOS E PÓS-HUMANOS: FICÇÃO CIENTÍFICA TRANSMÍDIA, PERFORMANCE E HQ.

Edgar Franco <sup>1</sup>

**RESUMO:** O artigo apresenta sinteticamente algumas características singulares da ficção científica (FC) e sua vocação transdisciplinar e transmidiática. Conceitua a idéia de deslocamento conceitual como uma das bases reflexivas nas obras de FC, para então apresentar brevemente um universo transmídia de FC tecnognóstica, a Aurora Pós-humana, em que se inserem as performances híbridas multimídia do grupo Posthuman Tantra e as histórias em quadrinhos da revista seriada Artlectos e Pós-humanos.

**Palavras-chave:** Ficção Científica, Transmídia, Performance, Histórias em Quadrinhos, Arte e Tecnologia.

**ABSTRACT:** The article conceptualizes some unique characteristics of science fiction and his transdisciplinary and transmediatic vocation. Discusses the idea of conceptual displacement as a reflective bases in science fiction works and then present the Sci-Fi transmedia fictional universe called "Posthuman Dawn", finally it explain about the multimedia performances of Posthuman Tantra and the comics of the magazine Artlectos & Pós-humanos.

**Key words:** Science Fiction, Transmedia, Performance, Comics, Art & Technology.

**Ficção Científica: Transmídia, Interdisciplinaridade, Transdisciplinaridade.**

Sabemos que a ficção científica hoje é um dos temas mais recorrentes dos produtos midiáticos, da cultura pop à cibercultura. A todo instante dezenas de filmes, games, histórias em quadrinhos, RPGs e CDs conceituais de bandas de rock e heavy metal são despejados no mercado tendo como conteúdo temas da FC. Nos primórdios de seu aparecimento, inicialmente como fenômeno literário, a FC buscava inspiração nas narrativas de viagens fantásticas a mundos de fantasia, desde épicos como a *Odisséia* de Ulisses, até histórias de fantasia como *As Viagens de Gulliver*, de Jonathan Swift. Sendo assim, como nos relata Fátima Régis de Oliveira (2004), a ficção científica guarda semelhanças com outros gêneros anteriores a ela, como a fantasia e a fábula, se assemelhando a eles por também propor a estupefação da humanidade diante da presença de outros seres e outros mundos. Na fantasia temos ogros e duendes vivendo em reinos mágicos, na fábula temos anões e gigantes habitando florestas inexpugnáveis, na ficção científica robôs e alienígenas habitando planetas distantes.

---

<sup>1</sup> Ciberpajé, artista multimídia, quadrinhista premiado com o troféu Bigorna 2009, pós-doutor em Arte e Tecnociência pela UnB/Brasil, doutor em Artes pela USP/Brasil, mestre em multimeios pela UNICAMP/Brasil, professor permanente do Programa de Pós-graduação – mestrado e doutorado – em Arte e Cultura Visual da UFG - Universidade Federal de Goiás/ Brasil. Autor dos livros *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet* (Annablume/Fapesp, 2008) e *Histórias em Quadrinhos e Arquitetura* (Marca de Fantasia, 2012). E-mail: [oidicius@gmail.com](mailto:oidicius@gmail.com)

Na ficção científica as interrogações do humano e das configurações espaço-tempo são feitas a partir de mudanças fictícias no saber tecnocientífico, enquanto na fantasia e no horror os elementos dominantes são o saber mágico, religioso ou sobrenatural (OLIVEIRA, 2004).

Por estar conectada diretamente com os feitos da tecnociência, a FC é um produto da idade moderna. As pioneiras histórias da ficção científica surgiram na Renascença, período em que a ciência começou a ampliar o seu papel e importância na sociedade. Mas é só depois da Revolução Industrial que o gênero irá solidificar-se, tornando-se então um verdadeiro fenômeno literário a partir da segunda metade do Século XIX, com o surgimento de escritores como o francês Julio Verne, e o inglês H.G.Wells. Apesar disso, como nos esclarece Bráulio Tavares (1992, p.11), o termo *Science Fiction* só vai aparecer na década de 20, alcunha sonora e simpática proposta pelo editor norte-americano Hugo Gernsback para denominar a literatura que ele incentivava em sua publicação *Amazing Stories*. O nome até hoje suscita polêmicas entre cientistas e literatos e outras denominação foram propostas como a de “ficção especulativa” pelo autor Robert Heinlein. Entretanto, o termo ficção científica não conseguiu ser superado por nenhum outro e se cristalizou como denominação para esse fenômeno cultural.

A partir do avanço dos desenvolvimentos tecnocientíficos no século XX, o surgimento da cibernética e a crescente imbricação entre homens e máquinas, percebe-se uma gradativa humanização das máquinas e maquinização dos homens. Novas tecnologias, como inteligência artificial, vida artificial, realidades ampliadas, robótica, protética, bioengenharia, implantes e outras tecnologias biocompatíveis, começam a tornar nebulosas as diferenças entre orgânico e maquínico, natural e artificial. No contexto da cibercultura, passamos a conviver com essas criaturas híbridas, que parecem produtos da FC. Percebemos que a vida atual está verdadeiramente contaminada por esses universos e idéias da ficção científica, e o fenômeno ganha espaço não só no imaginário popular, mas também entre pesquisadores de todos os âmbitos, desde as ciências sociais até os projetos industriais ditos de ponta. A FC pode ser enquadrada como um gênero artístico, e dentro todas as categorias da arte, talvez seja a mais interdisciplinar, por promover uma discussão ampla de aspectos múltiplos, que vão dos avanços tecnológicos, passando pelas problemáticas sócio-econômicas e chegando a especulações de ordem religiosa.

A FC pode significar um ponto de encontro de assuntos de natureza tão diversa como ciência, religião, filosofia e literatura. Para Isaac Asimov: “A FC é uma resposta literária à modificações científicas, resposta esta que pode abarcar a inteira gama da experiência humana. A FC engloba tudo” (apud TAVARES, 1992, p.72). Essas constatações corroboram o papel da FC como um dos importantes caminhos para o estabelecimento de uma síntese de conceitos, fruto de campos diferenciados do conhecimento, promovendo não só a interdisciplinaridade como também a transdisciplinaridade - entendida como um complemento da aproximação disciplinar; fazendo emergir da confrontação das disciplinas novos dados que as articulam entre si e que nos dão uma nova visão da natureza e da realidade.

A transdisciplinaridade como instrumento para auxiliar na compreensão da complexidade integrando ciências exatas, humanas e artes pode ser observada no *Artigo 5 da Carta de*

*Transdisciplinaridade*<sup>2</sup>: “A visão transdisciplinar é deliberadamente aberta na medida em que ela ultrapassa o domínio das ciências exatas pelo seu diálogo e a sua reconciliação não somente com as ciências humanas mas também com a arte, a literatura, a poesia e a experiência interior.”

A FC é uma literatura transversal, um canal de comunicação que põe a cibernética em contato com o surrealismo, o humor em contato com a física nuclear, e assim por diante, até o infinito. (...) A FC pode representar um atalho entre as ciências “exatas” e as “humanas” – em suma: entre sistemas organizados de idéias que normalmente não exercem influência recíproca um sobre o outro, e que na FC se tornam “vasos comunicantes” (TAVARES, 1992, p. 73-74).

E até mesmo os primórdios do que se convencionou chamar de transmídia podem ser prospectados no contexto da ficção científica. A criação de universos ficcionais amplos com possibilidades de geração de obras em múltiplos formatos audiovisuais ganhou maior visibilidade a partir do Surgimento da franquia “Guerra nas Estrelas” (*Star Wars*), em fins da década de 1970 e início da década de 1980. Com o passar do tempo personagens coadjuvantes da saga de George Lucas ganharam espaço em outros produtos como histórias em quadrinhos narrando outros aspectos da saga, desenhos animados, jogos de tabuleiro e computador que se somaram às tradicionais traquitanas e brinquedos ligados à série, despertando o interesse dos fãs para os diversos aspectos da história. O fenômeno midiático perpetrado pelo universo ficcional de “Guerra nas Estrelas” e o surgimento de narrativas em formatos diversos abarcando aspectos múltiplos da cosmogonia da saga pode ser caracterizado como um bom exemplo de narrativa transmídia, outro exemplo notório é a franquia Matrix (1999). Para o professor do MIT (USA) e estudioso das mídias Henry Jenkins (2009, p.138):

Uma narrativa transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões.

O universo ficcional da “Aurora Pós-humana”, criado por Edgar Franco, é um universo transmídia criado para abarcar obras artísticas em múltiplos suportes, mas nesse caso com finalidades iminentemente expressivas e não comerciais. Nesse universo o conceito de “deslocamento Conceitual” é muito importante para a estruturação das narrativas, como veremos a seguir nas performances do Posthuman Tantra e nas HQs da revista *Artlectos e Pós-humanos*, obras transmídia contextualizadas na “Aurora Pós-humana”.

### **Ficção Científica e Deslocamento Conceitual.**

Muito já se falou sobre o poder de antecipação das artes. A literatura de ficção científica, sobretudo, revelou em proféticas e detalhadas descrições, futuros feitos da ciência, como a viagem à lua, o surgimento dos submarinos nucleares e dos computadores pessoais. O design arrojado das espaçonaves da série de histórias em quadrinhos de *Flash Gordon*,

---

<sup>2</sup> *Carta de Transdisciplinaridade* - Adotada no Primeiro Congresso Mundial da Transdisciplinaridade, Convento de Arrábida, Portugal, 2-6 novembro 1994 - Url: [http://www.suigeneris.pro.br/edvariedade\\_cartrans.htm](http://www.suigeneris.pro.br/edvariedade_cartrans.htm) , acessado em 18/07/2005.

desenhada por Alex Raymond na década de 30, chegou a servir de exemplo para auxiliar projetistas da Nasa resolverem problemas de aerodinâmica dos foguetes. Autores como Julio Verne, H.G. Wells, George Orwell e Aldous Huxley passaram a ser lembrados por jornalistas, físicos, biólogos e outros cientistas em artigos acadêmicos que relatavam novas descobertas. Assim aconteceu quando foi noticiado o nascimento de Dolly, a primeira ovelha clonada, inaugurando uma nova fase da biotecnologia e trazendo à tona diversos questionamentos relativos à ética da clonagem. Nos primeiros dias após a divulgação da experiência, muitos jornalistas, religiosos e cientistas lembraram, aterrorizados, das descrições do escritor inglês Aldous Huxley em seu mais notório romance *Admirável Mundo Novo* (1931), no qual o autor apresenta-nos uma sociedade totalitária do futuro, em que as crianças serão concebidas e gestadas em laboratório, na forma de clones divididos em castas, cada uma delas destinada a finalidades específicas dentro da estrutura social.

Mas para muitos pesquisadores, a ficção científica na verdade problematiza o presente através de narrativas deslocadas para um futuro hipotético. Para Adriana Amaral (2003), apesar do futuro aparecer como temática central da ficção científica, ele pode ser considerado uma metáfora do presente, utilizada para estruturar as narrativas que podem ser críticas, ou ainda paródias da contemporaneidade. Mas essa capacidade de antevisão do futuro não pode jamais ser descartada. Devido ao caráter interdisciplinar da FC, ao projetarem seus mundos utópicos ou distópicos futuros, os autores de ficção científica muitas vezes fazem uma análise acurada dos diversos aspectos do presente: sócio-culturais, tecnológicos, míticos e místicos. A partir dessa análise, criam seus mundos fictícios e muitas vezes algumas de suas proposições acabam se confirmando.

A capacidade de antecipar o futuro e de elaborar planos de acordo com essa antecipação no contexto de um ambiente social complexo é uma das propriedades fundamentais do funcionamento do cérebro humano (...). A ficção científica enquanto modalidade narrativa e discursiva se aproxima desse funcionamento. A narrativa de ficção científica permite que discursos sobre a ciência e/ou avanços científicos sejam formulados de uma maneira particular, constituindo um tipo específico de interação, podendo ser realizada em um leque de mídias diferentes (QUINTANA, 2004, sp).

Haenz Gutierrez Quintana (2004) enfatiza ainda que, para o notório escritor estadunidense de FC Philip K. Dick, o deslocamento conceitual seria a essência da ficção científica. Para Dick, os mundos das obras de ficção científica são mundos inexistentes criados com base no mundo concreto dos autores de ficção científica. Ou seja, o mundo fictício criado não é simplesmente uma estrutura narrativa que objetiva antecipar quando chegaremos a outras galáxias, ou prever contatos com alienígenas, ou ainda para apontar quando desenvolveremos a tecnologia que possibilitará a criação de seres artificiais inteligentes e afetivos; o real objetivo desses mundos é refletir sobre por que o homem deseja fazer tudo

isso e como as conseqüências de tais feitos poderiam afetar a vida humana e a biosfera. Assim, esse “deslocamento conceitual” produz mundos virtuais que são simulacros literários do potencial da tecnociência. Quintana complementa suas conclusões:

Os autores de FC descrevem, então, mundos virtuais sem renunciar à verossimilhança científica. Os avanços científicos servem de apoio para “materializar” e enunciar mundos virtuais. Isto mostra a preocupação dos autores de ficção científica em sintonizar-se com a ciência de seu tempo para logo projetá-la no futuro próximo ou distante enquanto possibilidade, isto é, tomando cuidado para que suas especulações sejam verossímeis e possam servir para que o público reflita sobre seus alcances, visto que a maior parte do contato das pessoas comuns com a ciência se dá através da mediação do cinema ou da literatura (QUINTANA, 2004, sp.).

É importante destacar também que, além desse visionarismo, a FC é atualmente a principal responsável pela difusão da ciência entre a maioria das pessoas do globo, e ela tem cada vez mais fascinado as novas gerações por talvez ser a única forma de arte narrativa que reflete a taxa elevada de mutações de ordem social, cultural e tecnológica que vivemos na atualidade. Para Mark Brake, coordenador do primeiro curso de graduação em “Ciência e Ficção Científica” na *Universidade de Glamorgan*, País de Gales, a FC é utilizada muitas vezes para ilustrar como a contemporaneidade enfrenta o tema do impacto político, ambiental, social e cultural da ciência e da tecnologia.

A ficção científica é crucial porque representa para muitas pessoas a principal forma de exposição à ciência. (...) O gênero da ficção científica foi sempre usado como maneira de examinar a relação entre ciência, tecnologia e sociedade, tanto como fonte de inspiração para guiar a direção do desenvolvimento científico, quanto como instrumento para popularizar e disseminar idéias científicas. Nós acreditamos que a FC possa ser usada para desmistificar a ciência, evidenciar seu contexto social e cultural e atuar como uma ponte para a consciência pública (BRAKE apud CASTELFRANCHI, 2004).

No site do curso de graduação em “Ciência e Ficção Científica”, seus coordenadores destacam ainda que a *Science Fiction* revolucionou o Século XX como um gênero que promoveu o encontro entre o progresso científico e tecnológico e sua relação com as ambições das sociedades humanas, influenciando decisivamente nossa visão de mundo, nossos sonhos e perspectivas científicas, sociais e culturais. O papel da FC como canal interdisciplinar para a discussão do presente através da simulação do futuro e suas conseqüentes conclusões visionárias, além de seu papel importante de difusão da ciência e reflexão filosófica sobre suas novas possibilidades, colocam-na em destaque no panorama cibercultural contemporâneo.

### **A “Aurora Pós-humana” e o Posthuman Tantra: Ficção Científica & Performance.**

O Posthuman Tantra é um projeto musical transmídia, com músicas eletrônicas e digitais que sofrem influências de gêneros musicais como o psicodélico, o sci-fi, o dark, o industrial

e o ambient. O projeto foi criado pelo artista multimídia e pesquisador Edgar Franco em 2004. No princípio a música do Posthuman Tantra surgiu para funcionar como trilha sonora do universo ficcional transmidiático da "Aurora Pós-Humana" – mundo de FC criado por Franco baseado na fusão entre DNA & Silício, com novas criaturas que mixam humano, animal, vegetal e máquinas. A música e os conceitos que engendram os aspectos estéticos e ficcionais do projeto são influenciados pelas idéias tecnognósticas de pensadores como Robert Anton Wilson, Terence McKenna, Buckminster Fuller, Teilhard de Chardin, Aldous Huxley, Madame Blavatsky, John C. Lilly, Timothy Leary, John Dee, Rupert Sheldrake, Ken Wilber, P.K.Dick, Crowley, Stanislav Grof, Ray Kurzweil, Hans Moravec, Vernon Vinge e também pelas criações de artistas envolvidos com novas tecnologias e reflexões sobre o pós-humano: Orlan, H. R. Giger, Mark Pauline, Natasha Vita More, Stelarc, Roy Ascott, Eduardo Kac, David Cronenberg. Reflexões tecnognósticas e a busca de aspectos transcendentais em um contexto hipertecnológico também compõem o espectro conceitual das músicas e performances da banda, o que envolve investigações sobre movimentos como *The Extropy*, *Transhumanism* & *Immortalism*.

O Posthuman Tantra pretende ser um casamento constante entre as criações visuais de Edgar Franco, o universo da música eletrônica e o das performances multimídia. Desde sua criação o Posthuman Tantra já participou de dezenas de compilações em 4 continentes e lançou álbuns em parceria com a banda francesa Melek-tha, além do álbum de estréia "Pissing Nanorobots" (2004) e dos dois álbuns oficiais, "Neocortex-Plug-in"(2007) e "Transhuman Reconnection Ecstasy (2010), lançados pela gravadora Suíça Legatus Records, com quem a banda tem um contrato para o lançamento de mais 2 álbuns.

A banda tem recebido resenhas positivas em importantes veículos da área de música eletrônica como a revista *Judas Kiss* da Inglaterra, o site bielorusso *The Machinist* (em que "Pissing Nanorobots" recebeu nota 9) e na revista brasileira *Rock Hard Valhalla* (a qual incluiu entrevista e resenha de "Neocortex Plug-in" – também com nota 9). Em 2010 o Posthuman Tantra lançou por sua gravadora, A Legatus Recs (Suíça) seu segundo full-length "Transhuman Reconnection Ecstasy", com excelente repercussão na mídia especializada, também em 2010 a banda tornou-se um grupo performático e iniciou suas performances multimídia ao vivo, estreando nos palcos em junho durante o Woodgothic Festival II, em São Thomé das Letras (MG), o festival é considerado um dos mais importantes da cena gótica brasileira e reuniu também atrações internacionais.

A obra de Edgar Franco nas múltiplas mídias toma como base o universo de ficção científica da "Aurora Pós-humana". São trabalhos que trazem em seu teor o chamado "deslocamento conceitual", definido pelo escritor norte americano P.K. Dick (apud QUINTANA, 2004, sp),

pois deslocam o tempo, a gnose e a tecnologia para um futuro hipotético para, na verdade, tratar de questões contemporâneas. A “Aurora Pós-humana” é um universo ficcional futurista inspirado por artistas, cientistas e filósofos que refletem sobre o impacto das novas tecnologias: bioengenharia, nanotecnologia, robótica, telemática e realidade virtual sobre a espécie humana.

Mergulhado no estudo e investigação dessas polêmicas envolvendo os avanços tecnocientíficos, previsões e vivências, surgiu, ainda no ano de 2000, o germe desse universo poético-ficcional que posteriormente foi batizado de "Aurora Pós-humana". A idéia inicial foi imaginar um futuro, não muito distante, onde a maioria das proposições da ciência & tecnologia de ponta fossem uma realidade trivial, e a raça humana já tivesse passado por uma ruptura brusca de valores, de forma - física - e conteúdo - ideológico/religioso/social/cultural. Um futuro em que a transferência da consciência humana para chips de computador seja algo possível e cotidiano, onde milhares de pessoas abandonarão seus corpos orgânicos por novas interfaces robóticas. Também neste futuro hipotético a bioengenharia avançou tanto que permite a hibridização genética entre humanos e animais, gerando infinitas possibilidades de mixagem antropomórfica, seres que em suas características físicas remetem-nos imediatamente às quimeras mitológicas. Finalmente foi imaginado que estas duas "espécies" pós-humanas tornaram-se culturas antagônicas e hegemônicas disputando o poder em cidades estado ao redor do globo enquanto uma pequena parcela da população, uma casta oprimida e em vias de extinção, insiste em preservar as características humanas, resistindo às mudanças.

Dessas três raças que convivem nesse planeta terra futuro, duas são o que podemos chamar de pós-humanas, sendo elas os "Extropianos" - seres abiológicos, resultado do *upload* da consciência para chips de computador - e os "Tecnogenéticos" - seres híbridos de humano e animal, frutos do avanço da biotecnologia e nanoengenharia, tanto Extropianos quanto Tecnogenéticos contam com o auxílio respectivamente de "Golens de Silício" – robôs com inteligência artificial avançada, alguns deles reivindicam a igualdade perante as outras raças e "Golens Orgânicos" – robôs biológicos, serventes dos Tecnogenéticos. A última raça presente nesse contexto é a dos "Resistentes", seres humanos no "sentido tradicional", raça em extinção correspondendo a menos de 5% da população do planeta.

As performances ao vivo do Posthuman Tantra são apresentações multimídia baseadas na “Aurora Pós-humana”, contam com vídeos, aplicações computacionais e eletrônicas e ações artísticas exclusivas criadas por Edgar Franco em parceria com os integrantes do grupo de pesquisa Cria\_Ciber – Criação e Ciberarte, ligado ao Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG. Os efeitos computacionais em realidade aumentada (RA dão um

caráter híbrido às performances pois criam “ambientes híbridos - que integram simultaneamente o real e o virtual” (LEÃO, 2004, p. 165), o Posthuman Tantra foi uma das primeiras bandas performáticas do mundo a usar esse recurso no palco.

O ecossistema estético das performances do Posthuman Tantra envolve fortes aspectos tecnocráticos e propõe aproximações entre transcendência e hipertecnologia através de uma contextualização baseada na ficção científica. Ao mesmo tempo em que repudia a assepsia das imagens publicitárias que induzem ao consumo e à destruição da biosfera perpetrada pelas multinacionais auxiliadas pelas grandes agências publicitárias globais.

Essas performances incluem música eletrônica, projeções multimídia, narrativa em HQtrônica, efeitos computacionais de realidade aumentada (RA) e *face detecting* e elementos de mágica eletrônica. Trata-se de um ciberitual que convida os expectadores a penetrarem em um mundo transumano de reconexão com a essência cósmica, mixando o universo mítico transcendente dos pajés das culturas ancestrais brasileiras às novas cosmogonias digitais das redes telemáticas.

As performances híbridas do Posthuman Tantra têm sido apresentadas em eventos acadêmicos como 9# ART / 10# ART e 11# ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (Brasília, 2010, 2011, 2012), 10 Dimensões da Arte e Tecnologia (João Pessoa, UFPB, 2010), III e IV Seminário Nacional de Arte e Cultura Visual da UFG (Goiânia, 2010, 2011), II FAM - Festival Internacional de Arte e Mídia (Anápolis, 2011), assim como em eventos importantes do circuito nacional da música independente como II Woodgothic Festival (São Thomé das Letras, 2010) e 16º Goiânia Noise Festival (Goiânia, 2010).

A performance "Ciberpajelança", apresentada no Festival de Performance Tubo de Ensaio (UnB, Brasília, 2013) - une de maneira singular aspectos da cultura ancestral nativa das tribos brasileiras, sobretudo suas percepções transcendentais através da incorporação de totens míticos animais e vegetais nos rituais de cura e energização - as chamadas "pajelanças" - às novas perspectivas pós-humanas abertas pela criação e incorporação de mundos digitais, cosmogonias computacionais possibilitadas pelo amplo universo das imagens numéricas e da hipermídia. Os ciberpajés da performance mixam o mundo das realidades vegetais - acesso a cosmogonias míticas através do uso de enteógenos - com o das realidades híbridas (criação de cosmogonias digitais) gerando um novo corpus transcendente. Essa performance envolveu música eletrônica digital - tocada com sintetizadores e controladores midi, música analógica: percussões, projeções multimídia: vídeo digital, os já destacados efeitos computacionais de realidade aumentada (RA) e *face detecting* e elementos de mágica eletrônica. Ela constituiu-se de 3 atos curtos destacando as conexões possíveis entre o universo mítico dos pajés das culturas brasileiras e latino-



americanas pré-coloniais e o universo tecnognóstico das hipermídias e da criação de cosmogonias digitais no amplo espectro das imagens numéricas. Os 3 atos do ritual sonoro-performático cíbrido foram:

1º Ato - Ciberpajelança - O performer torna-se uma criatura totêmica mítica através do uso de efeitos computacionais de realidade aumentada. A audiência visualiza no telão o surgimento de 4 braços de serpentes nas costas do performer durante o ato, a música mixa elementos sonoros tribais a digitais e o cântico do pajé é entoado pelo performer.

2º Ato - A Transmutação do Lobisomem Transumano - Os performers, utilizando efeitos de *face detecting* e realidade aumentada torna-se lobisomens transumanos durante o ato. Enquanto cantam e performatizam - de costas para a audiência presente – eles são vistos no telão com a face transformada em uma criatura mítica totêmica pós-humana, híbrido de humano e animal.

3º - Penetrando Bioportas Virgens - Simulação de abertura e penetração erótica de dispositivo biotecnológico aberto nas costas de duas performers. O ato envolve o uso de efeitos de mágica eletrônica maquiagem gore e luzes de leds, além de um vídeo exclusivo com o qual os performers interagem.

Esse foi apenas um exemplo das performances que o Posthuman Tantra tem realizado em diversos estados brasileiros, instituindo o campo da ficção científica e da tecnognose como ecossistemas estéticos possíveis para a criação de performances artísticas.

### **FC transmídia & HQ: A revista *Artlectos* e Pós-humanos.**

*Artlectos* e *Pós-humanos* é um título autoral de quadrinhos com periodicidade anual. A revista se propõe a editar HQs desenvolvidas por Edgar Franco no contexto do universo ficcional transmidiático da *Aurora Pós-humana*. Ela tem um formato próximo ao meio-ofício lembrando os gibis tradicionais e apresenta capa colorida e miolo preto e branco, somando 32 páginas a cada número. O diferencial dos trabalhos presentes na revista está em sua proposta: HQs curtas sempre com novas personagens e sem uma conexão aparente, a não ser o fato de se passarem em distintas fases temporais do futuro pós-humano.

O neologismo "Artlectos", que compõe parte do título da série, se refere à junção dos termos "Artificial " & "Intelectos". Até o momento foram publicados 7 números de 32 páginas, somando mais de 200 páginas de quadrinhos. Nesses 7 números *Artlectos* ultrapassou as expectativas de seu criador, pois foi pensada simplesmente como um laboratório criativo de HQs poético-filosóficas, baseadas em no universo ficcional da *Aurora Pós-humana*, mas sem nenhum compromisso com o mercado dos quadrinhos. No entanto a revista recebeu,

em seu terceiro número, o troféu nacional "Bigorna" como melhor publicação de quadrinhos de FC e Fantasia, e foi escolhida pelo respeitado crítico Dr. Edgar Smaniotto como uma das 10 mais importantes histórias em quadrinhos de todos os tempos. Além disso, algumas das HQs presentes na revista serviram de base analítica e reflexiva para dois pesquisadores escreverem livros sobre a obra de Edgar Franco: Professor Dr. Elydio dos Santos Neto, que escreveu "Os Quadrinhos Poético-filosóficos de Edgar Franco"; e a Dra. Nadja Carvalho, autora de "Edgar Franco e Suas Criaturas no Banquete de Platão", ambos publicados pela editora Marca de Fantasia (UFPB), em 2012.

As HQs da revista *Artlectos e Pós-humanos* se enquadram no gênero de quadrinhos chamado Poético-filosófico. Ainda na década de 1980, numa tentativa inicial de classificar esses trabalhos, eles foram chamados de "quadrinhos poéticos", fazendo um paralelo com a literatura, ou seja, os quadrinhos tradicionais estariam para a prosa assim como os "quadrinhos poéticos" estariam para a poesia. Posteriormente a insuficiência conceitual do rótulo "quadrinhos poéticos" levou Edgar Franco a criar o termo "quadrinhos poético-filosóficos" (FRANCO, 1997, p.54), anexando a palavra "filosóficos" à denominação por verificar que a maioria dos quadrinhistas desse gênero também apresentavam trabalhos com a pretensão filosófica de levar o leitor a refletir sobre alguma questão existencial. Esse termo foi adotado pelo Dr. Elydio dos Santos Neto em sua pesquisa de pós-doutorado em artes na UNESP, na qual investiga as "histórias em quadrinhos poético-filosóficas" como um gênero genuinamente brasileiro. Santos Neto (2009, p.90) resume as características principais dessas HQs:

São, portanto, três as características que principalmente definem uma história em quadrinhos poético-filosófica: 1. A intencionalidade poética e filosófica; 2. Histórias curtas que exigem uma leitura diferente da convencional; 3. Inovação na linguagem quadrinhística em relação aos padrões de narrativas tradicionais nas histórias em quadrinhos.

Vou detalhar aqui o processo criativo e os conceitos que engendraram uma HQ selecionada na revista *Artlectos e Pós-humanos* # 5 (2011) a HQ "Psicohipertecnoarte - A Arte como Cura". Essa história em quadrinhos nasceu de uma série de contaminações reflexivas providas de meios diversos, desde a idéia de psicoxamanismo de Jodorowsky, passando pelo pensamento anti-especializante de Buckminster Fuller e chegando à singularidade tecnológica de Vernon Vinge. Primordialmente partiu de minhas reflexões sobre a ideia de arte e o que vem realmente a ser essa manifestação cultural humana. Com o avanço do cartesianismo e do pragmatismo da tecnociência a arte - que na ancestralidade tinha um papel fundamental no cotidiano ao engendrar simbolicamente a vida - passou a ter um papel residual na cultura. Atualmente, grande parte do que é alcunhado de arte, ou atende à

indústria do entretenimento descartável, ou é simplesmente criada para o vazio deleite estético das elites.

Abomino essa abordagem tacanha, e busco resgatar o sentido maior dos conceitos de “arte” e “artista”, para mim sagrados. Concordo com as observações do teórico da comunicação Marshall McLuhan, ele ressaltava que os artistas são “as antenas da raça”, são os responsáveis por nos mostrar vislumbres do futuro e nos ensinar a navegar nas teias do porvir. Não existe arte sem engajamento, alguém que se submete ao sistema de mercado e adapta seu trabalho para o que é vendável não pode ser chamado de “artista”, a verdadeira arte deve tirar-nos de nosso estado de letargia, deve gerar questionamentos e deslocamentos conceituais. Mas a sedução do mercado é grande, pois aprendemos a valorizar um tipo de falsa felicidade baseada no consumo de coisas e para consumirem coisas muitos se vendem com o objetivo de ganharem mais dinheiro. O artista deve criar estratégias de sobrevivência para manter o caráter autoral de sua obra.

Em um sentido mais amplo, partindo de uma visão romântica que corroboro, a arte pode vir a ser a cura para os males do indivíduo e da humanidade, pois ela promove o diálogo entre a esfera racional e a intuitiva. Só ela consegue criar a alquimia sagrada entre o subjetivo e o objetivo. Falo aqui de arte não de entretenimento ou gozo estético. Na HQ Psicohipertecnoarte, apresento um terapeuta em um futuro hipertecnológico situado em um mundo ficcional chamado de Aurora Pós-humana. Em minha história a profunda evolução memética superou a estagnação dos avanços genéticos e passou a intervir no cerne da matéria viva, gerando novas percepções e sentidos.

O terapeuta pós-humano consegue compreender aspectos da psique de seus consulentes com um toque de sua língua sobre suas testas, sentindo a vibração dos campos iônicos desses seres. Posteriormente ele desenvolve uma técnica curiosa de reconfigurar o formato do crânio de seus pacientes, usando nanorobôs para gerar essas estruturas complexas que surgem de forma intuitiva quando ele toca as pessoas. Assim o terapeuta age como um artista que deixa a mente inconsciente fluir. Curiosamente, os pacientes ao se verem no espelho com o crânio reformatado passam a ter uma compreensão profunda de seu eu e curam-se de seus traumas. O terapeuta, ao final da HQ, após apresentar vários de seus pacientes com a cabeça redesenhada, assume que sua poderosa terapia é um resgate do que os ancestrais chamavam de arte. A arte como cura. Tenho trabalhado essa concepção da arte como canal para a transcendência e a cura interior em muitas de minhas obras recentes, esse é um dos conceitos-chave que engendram o segundo CD de minha banda

Posthuman Tantra, intitulado “Transhuman Reconnection Ecstasy” (Legatus Records, Suíça, 2010) e também alguns dos atos das performances híbridas do grupo.

## Referências:

CASTELFRANCHI, Yurij. “A Academia Vai para Hollywood e o Cinema para a Sala de Aula”, in: *Revista On-line Com Ciência* (Tema: Ficção e Ciência, nº 59, outubro), Url: <http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/05.shtml> , 2004.

COUCHOT, Edmond. *A Tecnologia na Arte: da Fotografia à Realidade Virtual*, Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DAVIS, Erik. *Techgnosis - Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*. New York: Harmony Books, 1998.

FM-2030, *Are You A Transhuman?: Monitoring and Stimulating Your Personal Rate of Growth in a Rapidly Changing World*, New York: Warner Books, 1989.

FELINTO, Erick. *A Religião das Máquinas – Ensaio sobre o Imaginário da Cibercultura*, Porto Alegre: Sulina, 2005.

\_\_\_\_\_. “Transhumanismo e Mito: Notas Sobre o Culto do Ciborgue”, in: *Olhares Sobre a Cibercultura* (André Lemos & Paulo Cunha orgs.), Porto Alegre: Sulina, 2003, pp.24-36.

FULLER, R. Buckminster. *Manual de Instruções para a Nave Espacial Terra*, Via Optima: Lisboa, 1998.

HUXLEY, Aldous. *Admirável Mundo Novo*, Rio de Janeiro: Globo, 2001.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*, São Paulo: Aleph, 2009.

LEMONS, André. *Cibercultura – Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea*, Porto Alegre: Sulina, 2002.

OLIVEIRA, Fátima Régis de. “A Ficção Científica e a Questão da Subjetividade Homem-Máquina”, in: *Revista On-line Com Ciência* (Tema: Ficção e Ciência, nº 59, outubro), Url: <http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/08.shtml> , 2004.

QUINTANA, Haenz Gutiérrez. “Os Discursos da Ciência na Ficção”, in: *Revista On-line Com Ciência* (Tema: Ficção e Ciência, nº 59, outubro), Url: <http://www.comciencia.br/reportage.shtml>, 2004.

SANTOS NETO, Elydio dos. “O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro.” In *Visualidades – Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual da FAV/UFG*, Vol. 7 n. 1, Jan/Jun 2009, - Goiânia - GO:UFG, FAV, 2009, p.68-95.

SANTOS, Laymert Garcia dos. *Politizar as Novas Tecnologias: O Impacto Sócio Técnico da Informação Digital e Genética*, São Paulo: Editora 34, 2003

TAVARES, Bráulio. *O Que É Ficção Científica*, São Paulo: Brasiliense, 1992.

VITA-MORE, Natasha. *CREATE/RECREATE: The 3rd Millennial Culture*, Los Angeles: Extropy Institute, 2000.