

EDGAR FRANCO

e suas criaturas no Banquete de Platão



Nadja Carvalho

Nadja Carvalho

EDGAR FRANCO

e suas criaturas no Banquete de Platão



Marca de Fantasia

Parahyba, 2024

EDGAR FRANCO

e suas criaturas no Banquete de Platão

Nadja Carvalho

Série Quadrinhos poético-filosóficos, 2. 70p.

3ª edição, 2024

ISBN 978-85-7999-111-0



MARCA DE FANTASIA

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A
Parahyba (João Pessoa), PB, Brasil. 58046-033
marcadedefantasia@gmail.com
<https://www.marcadedefantasia.com>

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia, CNPJ 09193756/0001-79 e um projeto de extensão do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais, do Departamento de Mídias Digitais da UFPB

Editor/designer: Henrique Magalhães
Foto da capa: I Sacerdotisa Rose Franco

Este livro teve a primeira edição em 2012
pela editora Marca de Fantasia

Conselho editorial

Adriano de León - UFPB	Marcelo Bolshaw - UFRN
Alberto Pessoa - UFPB	Marcos Nicolau - UFPB
Edgar Franco - UFG	Marina Magalhães - UFAM
Edgard Guimarães - ITA/SP	Nílton Milanez - UESB
Gazy Andraus - FAV-UFG	Paulo Ramos - UNIFESP
Heraldo Aparecido Silva - UFPI	Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP
José Domingos - UEPB	Waldomiro Vergueiro - USP

Em conformidade com o artigo 46 da Lei Nº. 9.610 de 19 de fevereiro de 1998, todas as obras artísticas presentes neste livro são reproduzidas exclusivamente para fins de estudo, com a devida menção da autoria e da origem das obras e sem qualquer intuito comercial, sendo sua propriedade garantida às autoras/es e/ou entidades detentoras de direitos autorais. Desse modo, é vedada a reprodução integral ou parcial dessas obras com fins comerciais.

Para meu pai, Naelcio,
pelos meus primeiros encontros com animais
semelhantes ou diversos a minha espécie.

Para minha mãe, Jenny,
pelo respeito ao que tem que ser vivido,
no presente, no estalo do instante.

Para meus alunos,
aqueles que passam, retornam e
compartilham comigo as suas estórias.

Sumário

6	Apresentação: Eros sempre retorna
8	Introdução
10	Intermitência erótica entre hiperimagens
14	As criaturas no Banquete de Platão
17	Eros em Edgar Franco
21	Aristófanes e o mito Eros
25	Enlaces híbridos e erotizados
31	Procriação Pós-humana nas HQs
39	Perpetuação Pós-humana nas HQtrônicas
48	Bibliografia
51	Apêndice I
	Obras do artista multimídia Edgar Franco
57	Apêndice II
	Entrevista: A alquimia artística: das HQs à internet

Eros sempre retorna

Escrever sobre Edgar Franco é sempre um grande desafio, mas daqueles em que a gente se entrega com prazer. O trabalho monumental de Edgar como que nos coloca na berlinda, diante do quase inevitável risco de dizer algo absolutamente irrelevante ou de ser redundante frente a sua obra. A professora Nadja Carvalho se propôs a esse desafio e conseguiu suplantar com desenvoltura esses dois caminhos óbvios e fáceis.

No ensaio *Edgar Franco e suas criaturas no Banquete de Platão*, Nadja aborda o universo mítico, poético e filosófico do autor por intermédio do mito Eros, que perpassa suas criaturas por vezes enigmáticas, por vezes surreais. Edgar trabalha com o corpo erotizado em suas dimensões plurais, trazendo à baila o eterno desejo de procriação e perpetuação da espécie, ainda que hibridizada com elementos cibernéticos.

Diante de tantas leituras suscitadas pelos desenhos de Edgar Franco, Nadja Carvalho optou por focalizar a presença do mito Eros, o que lhe possibilitou visualizar a procriação “pós-humana” – com referência ao universo conceitual do autor – na concepção artística de seus trabalhos. O mito Eros, segundo Nadja, alcança a todos nós, sejam amantes ou estudiosos dos quadrinhos: “Eros tem marcado a nossa existência nas artes, nos espaços do imaginário, da psicanálise, da comunicação etc.”.

O arquiteto, designer, músico e quadrinista Edgar Franco desenvolveu uma obra calcada que denominou *Aurora Pós-humana*, em que projeta o futuro da humanidade como um grande laboratório

de engenharia genética. Mas isso é só uma base para tratar de temas universais, como o amor, o desejo de perpetuidade, a androginia e a superação do conceito de raça e espécie por intermédio da transgênia. Seu trabalho autoral, baseado em sólida pesquisa acadêmica, se destaca não só nos quadrinhos impressos, envereda também pelas experimentações do que cunhou como *HQtrônicas* – ou Histórias em Quadrinhos eletrônicas –, bem como pela música eletrônica, com suas composições ligadas ao projeto *Posthuman Tantra*.

Num ensaio criativo e inusitado, Nadja percorre de forma transversal a obra de Edgar, dando ênfase ao aspecto gráfico, para nos mostrar seu princípio lúdico e ao mesmo tempo erótico. Seja no contexto humano ou mesmo no “pós-humano”, como realçado no universo do autor, Eros sempre retorna, numa incontornável celebração à vida.

Henrique Magalhães



Foto de Edgar Franco, que ilustrou a capa da primeira edição do livro, em 2012

Introdução

Focalizo imagens no diálogo cruzado sobre Eros, envolvendo Aristóteles no *Banquete* de Platão e Edgar Franco com as suas criaturas em HQs e HQtrônicas, e em desenhos avulsos extraídos de sua obra. Trata-se de uma leitura hipertextual e intercódigos sobre formas, simbologias e imagens de Eros. Este encontro ocorre entre imagem-palavra e imagem-desenho, convidativo à percepção livre do leitor observador que poderá tatear com seu olhar o que alcançar pela frente.

O prazer da leitura poderá revelar algo que para o artista nunca existiu, mas nunca existiu para ele, já que para nós leitores, dispostos em completar imagens com palavras, já partimos da premissa de que vamos descobrir e conhecer. Podem surgir leituras inquietantes, prazerosas ou desgostosas. Inevitavelmente, quando estamos diante de alguma imagem, as leituras persistem de formas muito variadas.

Acreditamos que a imagem sempre diz “algo”, exatamente o “algo ou alguma coisa” que nós leitores alcançamos amparados em nossos repertórios. Nada é impossível à palavra, à imagem e à conexão entre as ideias, suscitadas pela imagem e atribuídas por nós leitores, é assim que materializamos as leituras e abrimos passagens para as significações.

De qualquer forma, o acesso ao simbólico nem sempre é tão fácil, seja no texto ou na imagem, ele pode infligir ao leitor uma força nula e não se deixar interpretar. O verbal confere à imagem uma significação que parte dela, sem a obrigatoriedade de ser-lhe intrínseca: a imagem suscita no leitor uma complementaridade aleatória. Ele pode, caso deseje, corresponder e lhe atribuir sentidos. Mas temos

que considerar também aqueles casos em que ocorre uma espécie de suspensão misteriosa.

No ponto de encontro entre os códigos distintos em que vamos empreender nossas leituras, as criaturas de Edgar comparecem ao *Banquete* de Platão e nós leitores fomos convidados. Degustemos então uma taça de ambrosia, um pouco desse vinho dos deuses gregos que, quando oferecido a algum humano, este, ao prová-lo, sente uma extrema felicidade.

Intermitência erótica entre hiperimagens

Estamos num ponto cruzado que procura lê a imagem através do texto verbal e, ao mesmo tempo, lê o texto verbal construindo imagens. Qualquer um de nós faz isso o tempo todo. As leituras são feitas assim, um sistema de código auxilia na leitura de outro, códigos distintos são excelentes tradutores entre si e a percepção é uma grata aliada nos processos de cognição e sentidos. O princípio de associação nos vem cedo, no aprendizado do próprio caminhar: um passo com o pé direito, outro com o pé esquerdo, caso contrário caímos.

Ler é estabelecer articulações passo a passo entre significações múltiplas: imagens, símbolos, figuras, intenções. E todas são significações culturais. Em nossa leitura é Eros quem faz a conexão entre os sistemas distintos de códigos: texto e imagem. Observamos as relações simbólicas que permitem o diálogo entre estes códigos. O texto de Platão e as criaturas de Edgar integram acervos diversos: experiência erótica, prazer estético, informação histórica, influência bíblica, mística, literária, são inúmeras aquisições e de diferentes procedências.

O domínio cultural do leitor é quem fornece seu manancial para atribuir significações. A cultura resulta de contínuos processos materiais e simbólicos, e as ocorrências dessas relações sociais, por sua vez, num dado espaço e tempo, passam a significar de acordo com o grau de proximidade que consiga manter com a percepção, a imaginação e a realidade experimentada por seus sujeitos sociais. Ivete Walty [et. al.] (2001) ressalta que toda imagem integra a produção simbólica da cultura e como tal também constrói o real. As imagens de Eros no

Banquete e de Eros nas criaturas de Edgar exibem uma atraente conversão entre imagens de texto transfiguradas em desenhos.

Imagens de Eros podem ser identificadas tanto no texto de Platão, quanto nos desenhos de Edgar. Embora elas estejam afastadas nas configurações de códigos textual e visual, ainda assim conseguem manter proximidades em suas formulações significantes. O que definiria, então, a imagem de Eros capturada por este artista? Já que a própria urdidura do código (literário, visual) não determina a presença de Eros. A música pode representar Eros, um poema, uma pintura. Eros pode aparecer nos gestos de um ator, na coreografia de corpos que dançam. Ivete Walty [et. al.] (2001, p. 103) nos diz: Eros está em cada um de nós, porque o símbolo pertence a estruturas mentais, afetivas, inconscientes, e são estas formulações que “recuperam o objeto, não por aquilo que ele é, mas por aquilo que sugere, insinua”.

Vamos então fixar os olhos em Eros, vê-lo como um símbolo, e manter nossas atenções voltadas para as suas insinuações e provocações. Estamos a espreitar, a partir desse momento, o suspense erótico proporcionado pelas criaturas desenhadas ou textualizadas. É aqui onde entra *O prazer do texto* (1974) de Roland Barthes, uma obra sensual e de setas precisas. Quando o autor fala sobre a “intermitência” para indicar o lugar do erótico, as nossas dúvidas vão sendo dissipadas: é para lá que vamos. Para o lugar da leitura possível ao meu, ao nosso, domínio cultural.

Antes vale considerar os percalços entre a percepção e a interpretação. Entendemos que identificar Eros nos desenhos deste artista e, simultaneamente, investir em leituras para interpretá-lo, constituem duas operações mentais bem diferentes, mas com certeza complementares. Martine Joly (2000) considera que reconhecer um motivo numa imagem, seja ele qual for, não significa compreendê-la. Nesta perspectiva, reconhecemos que Eros tem configurações

bem particulares nos desenhos do artista, as quais podem estar vinculadas a contextos internos do seu mundo criativo pós-humano, ou vinculadas ao próprio surgimento da sua obra, inscrita numa concepção visionária da ficção científica. Assim como também podem estar relacionadas às expectativas e conhecimentos de nós leitores.

Consultar Martiny Joly (2000) como uma alternativa de referência à análise da imagem, em particular, sobre interação e complementaridade entre a imagem e as palavras, contribui para lembrar que a noção de interpretação não se refere a encontrar uma mensagem preexistente na obra. É preciso entender que interpretar significa compreender o que uma imagem provoca naquele momento, de acordo com as suas circunstâncias. Acrescentamos que o repertório do leitor, seu domínio cultural, assume lugares de significados imprevisíveis atribuídos à obra, formulados em suas expressões e comunicações.

Importa saber, no momento, que as criaturas de Edgar estão conosco na leitura do *Banquete* de Platão. Algumas delas aparecem desnudas, desejamos saber mais sobre elas, conhecer melhor suas nuances, suas gradações cambiantes. Contudo, não vamos a nenhum *strip-tease*. Embora seja bom manter certo suspense, na verdade, o que nos aguardam são os prazeres hipertextuais, os quais podemos estabelecer com o *Banquete* e as criaturas eróticas. Neste contexto, as criaturas de Edgar promovem o diálogo entre hiperimagens textuais e desenhos. Hoje tudo é muito “hiper”, sobretudo, nos temas da arte contemporânea, quando as peças são concebidas para estar na web, funcionar em CD-Rom, são dispositivos criados sob a lógica da hipermídia em seus processos de narrativas e leituras.

Consideramos tal condição hipermidiática muito atraente aos propósitos deste ensaio. A opção adotada é que a imagem deva dizer para ser vista, deva mostrar-se para que possamos dizer. Na companhia de Roland Barthes (1974, p. 44), examinamos aquilo que *cintila* entre as duas naturezas distintas das imagens, conforme ele exem-

plifica, “é a intermitência que é erótica”. É a cintilação da pele entre duas margens, entre duas peças de vestuário que seduz. Os espaços de “intermitência erótica” entre as imagens textual e visual encenam um “aparecimento-desaparecimento”.

Nas HQs impressas e eletrônicas existem marcas de significações, assumidas pelo autor, muito claras quando relaciona a sua criação à poética filosófica, atrelada às inovações da biotecnologia, cibernética, robótica, telemática, nanotecnologia. O clima de Eros, nestes contextos, aparece associado ao pós-humano revestido por fios, cabos, parabólicas e inteligência artificial. Diante de tantas leituras suscitadas pelos desenhos de Edgar Franco, optamos por focalizar a presença do mito Eros e, em decorrência deste recorte, conseguimos visualizar a procriação da raça pós-humana na concepção artística de alguns de seus trabalhos.

A iconografia da procriação é um caminho fértil que leva à presença de Eros e vice-versa. O artista distribui fetos e crianças em diferentes espaços das HQs e em desenhos avulsos retoma o mesmo motivo. O útero é representado em criações que vão desde capaces até bolhas monitoradas em laboratórios. Ele concebe brinquedos eróticos em formatos pós-humanos e segue fazendo dialogar pequenas e grandes criaturas num mundo artificial da cultura tecnológica.

Estas criações definem espaços divertidos em que convivem diferentes espécies hibridizadas, o natural e o artificial se envolvem, se entrelaçam no sexo e exercem a procriação. Órgãos sexuais de machos e de fêmeas aparecem estilizados em formatos de pênis alado e de vulva borboleta. Surgem interfaces sexuais e assexuadas, formuladas tanto entre gêneros hibridizados quanto entre criaturas sexualmente opostas, semelhantes e unas. O universo das procriações e dos enlaces entre espécies distintas pode ser encontrado: nas HQtrônicas, nas HQs curtas, alcança ilustrações de capas de revistas e de CDs da banda Posthuman Tantra, entre outros desenhos disponíveis na internet.

As criaturas no *Banquete* de Platão

Tomemos assento à mesa do *Banquete* em casa de Agáton, *Diálogos* de Platão (1996). Assim como Sócrates convidou Aristodemo, e foi capaz de convencê-lo a comparecer à reunião sem ter sido convidado pelo anfitrião Agáton, tomo a liberdade de convidar a todos, desde que queiram escutar sobre o que se falou acerca de Eros naquela ocasião. Sócrates quando convidou Aristodemo lançou mão de um provérbio: “Os bons vão sem convite aos banquetes dos bons”. Eu uso outro adágio para persuadi-los a prestigiar o nosso banquete reprisado: “Quem tarde vier, comerá do que trazer”.

Uma vez bem acomodados à mesa do banquete, passo às apresentações: à nossa frente está o arquiteto, designer, músico e quadrinista Edgar Franco, ao lado de suas criaturas redondas, misteriosas e sedutoras (Fig. 1). No *Banquete* investiga-se qual o verdadeiro objeto do amor, onde ele se origina e como está situado. Estão presentes a essa narração proferida por Platão: Fedro, Aristófanes, Sócrates, Alcibíades e outros. Mas dentre todos os discursos, diante de tudo o que foi falado sobre Eros no *Banquete*, impressiona a fala de Aristófanes sobre o mito da origem do homem.

Interessa-nos em particular a fala de Aristófanes. Refletimos a partir deste ponto textual sobre o mito de Eros: quando o texto do *Banquete* ricocheteia e laça as criaturas de Edgar. Tentamos enxergar como ocorrem os inter cruzamentos, as traduções de um código a outro, sabemos que não é suficiente perscrutar as semelhanças entre códigos distintos, então vamos fixar momentos em que esta passagem do *Banquete* e as imagens selecionadas atravessam-se entre si e transformam-se. As lei-

turas nesta perspectiva seguem motivadas pelo fascínio de tentar saber o que há por trás das imagens enlaçadas por Eros.



Figura 1 – Autorretrato e imagens com motivos de reprodução pós-humana

Admitamos algo muito simples, uma história não é contada e recontada a partir de um único conjunto de imagens, menos ainda se expressa por um único sistema de códigos. Desse modo vemos que algumas criaturas de Edgar, quando exibidas no motivo do sexo entre espécies hibridizadas, enfatizam o poder de Eros na procriação pós-humana. Pode-se dizer que tal associação entre o sexo e a procriação das espécies já estava, de certa forma, prescrita no mito Eros que Aristófanes apresenta.

Não é difícil encontrar pontos de semelhança entre as criaturas pós-humanas e este mito de Eros em particular. Algumas criaturas de Edgar exibem a forma ovalada das primeiras espécies humanas tratadas por Aristófanes, outras criaturas permitem associações muito próximas às mutilações provocadas por Zeus e, sobretudo, a própria procriação da raça humana primogênita, assunto principal tratado no mito Eros de Aristófanes, mantém proximidades instigantes quando comparadas com as criaturas pós-humanas do artista.

Estas visualizações indicam bem a direção do nosso olhar: incita-nos a ideia de complementar texto e imagens em interações visuais pretensamente conhecidas, mas devemos ter cuidado em razão de estarem amparadas em analogias iconográficas, lembranças de leituras e de experiências às quais as imagens nos remetem. Até por que quando o assunto é Eros, sexo e procriação, os motivos integram necessidades humanas muitas vezes vividas e por isso as leituras arrastam contextos já experimentados, como se o repertório familiar fosse suficiente na compreensão dos desenhos, do texto, das HQs.

O lado reticente das leituras em geral está em considerar o assunto familiar, quando julgamos já conhecer os caminhos. Ao fazermos a leitura das imagens usamos a fala ou as palavras escritas para descrevê-las, os motivos sexo e procriação, por exemplo, podem ser preenchidos por várias palavras e significados como: status, poder, submissão, sedução, perpetuação da espécie. Uma palavra puxa outra, uma ideia traz outra ideia, elas se fazem acompanhar de outros significados, a ponto de ficar difícil perceber o que está determinando o quê na leitura.

Eros em Edgar Franco

Há mais vagas no *Banquete* e o leitor pode convidar para sentar outras imagens e significados de seu acervo. Mas como distinguir o Eros das HQs de Edgar do Eros do *Banquete* ou do Eros que nos acompanha? Esta questão amarra um enorme feixe de dúvidas sobre o mito: múltiplos são os sentidos atribuídos a Eros, inclusive aqueles que não adotamos como autorizados em nossa cultura. Mas numa coisa podemos concordar, sejam quadrinistas, amantes de HQs, estudiosos, o mito Eros alcança a todos nós. Eros tem marcado a nossa existência nas artes, nos espaços do imaginário, da psicanálise, da comunicação etc.

Para Platão o mito não é uma certeza, ele pertence a um sistema de opiniões e interpretações; o mito ajuda a perceber uma dimensão da realidade humana e revela a função simbólica da imaginação. As diferentes percepções acerca, seja da energia vital ou dos mistérios divinos, reforçam o valor simbólico dos mitos e permitem o acesso a certas analogias entre as suas estruturas e diversas tradições culturais.

As histórias eróticas da literatura universal retratam diferentes abordagens e entendimentos atribuídos a cada época; as leis e hábitos sociais que regulavam as relações entre os sexos no século XIX são bem diferentes das que vigoram hoje, nem por isso se pode negar uma parcela significativa de referências eróticas do passado em processos artísticos atuais¹.

1. Algumas leituras podem constituir um bom começo sobre o assunto: “Eros uma vez”, apresentação de Flávio Moreira da Costa, em *As 100 melhores histórias eróticas do século* (2003); “Eros de casaca preta”, em *A paixão terna* (2000), de Peter Gay, p.337-55 e *Adeus ao corpo*, de David Le Breton, sobretudo, os capítulos “1. O corpo acessório”, “3. A manufatura de crianças” e “6. A sexualidade cibernética ou o erotismo sem corpo”.

No *Banquete* de Platão, Pausânias (1996, p. 86) discursa sobre a dificuldade de se fazer um elogio a Eros: “Sucedee, porém, que há mais de um e, havendo mais de um, é mister saber a qual deles devemos louvar, a qual Eros devemos dirigir as nossas homenagens”. Considerando que Afrodite e Eros sejam inseparáveis, não há apenas uma única Afrodite, assim como não há um só Amor, então, deve haver dois Eros. Para cada uma das duas Afrodites (a velha, celeste, e a moça, popular) corresponde um Eros vulgar e outro Eros celeste.

Sobre Eros e o amor, Pausânias (op. cit., p. 87) é categórico: “... nem Eros é em si mesmo belo e louvável, mas se torna belo e louvável unicamente quando nos encanta para um amor que é belo, é louvável”. Ao final uma clara distinção é feita: o Eros da deusa moça participa tanto do amor masculino como do feminino; já o Eros da deusa celeste, não participa do amor feminino, mas unicamente do masculino.

Os artifícios para exaltar Eros sempre estiveram presentes na história da humanidade, uma rica iconologia plástica e simbologias das formas confirmam a sua presença em esculturas, pinturas, músicas e poesias. Mesmo quando produtos farmacológicos e biocibernéticos nos surpreendem, como comprimido antiimpotência ou pênis biônico, o assunto ainda assim remonta a inspirações: mitológica, literária, artística, filosófica, religiosa. Eros sempre participou da história das paixões humanas, a sua face apenas muda de acordo com o código moral próprio de cada época.

O quadrinista Edgar, com seu talento pessoal e proposta artística, direciona a sua capacidade de criação do modo que lhe interessa sentir. As necessidades pessoais e culturais do artista, se ele assim desejar, podem distorcer o Eros da cultura de seu tempo ou expressar mitos e fantasias eróticas atemporais, sejam elas arcaicas ou futuristas. O que conseguimos visualizar de modo mais impregnado em suas criaturas é a presença de um Eros do amor híbrido e a sua aparição mais recorrente está associada à procriação do pós-humano.

A ideia de procriação permite uma composição entre humanos, animais, vegetais, máquinas, tecnologias. Contempla uma reprodução de criaturas abiológicas, andróides e redes computacionais proto-inteligentes, baseadas em vidas artificiais que convivem com seres pós-humanos. Essas variantes, a meio caminho entre o que já foi criado nas suas HQs e aquilo que está por vir em suas histórias, constituem o universo do seu projeto artístico intitulado “Aurora do Pós-humano”.

Boa parte do Eros em suas HQs representa amantes híbridos férteis, prevalece uma vitalidade animal incontida entre as suas criaturas, como se vigorasse uma força biogenética que comanda o sexo (ou procriação artificial), independente do lugar que as partes sexuais se encontrem. Na conduta sexual das criaturas híbridas de Edgar, esteja ela representada do modo mais estapafúrdio, repulsivo, inconcebível, o ponto central é, e permanece sendo, a procriação².

O leitor das suas HQs imagina uma realidade avassaladora que se aproxima e é levado a descobrir que Eros, o amor, a procriação, podem ser uma loucura a se perpetuar *ad infinitum*, mesmo que ocorra entre pós-humanos. Edgar provoca as realidades biotecnológicas com um amor aparentemente infeliz, mas não deixa de fazer suas concessões ao princípio do prazer fixado na perpetuação das espécies.

O triunfo da procriação na vida de suas criaturas é deflagrado de modo flexível e híbrido. Lucia Santaella (2004, p. 55) considera o termo “biocibernético”³ mais adequado do que “ciborgue”, por expor

2. Mesmo que a procriação ocorra através da memória de “DNAs alheios”, acessados com a ajuda de regressões monitoradas por criaturas maquímicas, o retorno ao “DNA sagrado”, inevitavelmente, resultará em lembranças de um passado sexual, a exemplo da HQ *Anunciação*. Ou ainda no caso da supressão do ato sexual, representada na HQ *Clonoids*, conforme o nome já diz, mesmo assim, a procriação equivale a “vírus divinos injetando sua vida em óvulos vazios”. Cf. *Artlectos e Pós-Humanos* nº 1 (2006).

3. A autora opta pelo termo “biocibernético”, mais do que “pós-orgânico”, “pós-biológico” ou “ciborgue”, porque este adjetivo (*biocibernético*) apresenta significados mais abrangentes do que (*ciborgue*). Sem esquecer as conotações do imaginário fílmico e televisivo que sobrecarregam o termo “ciborgue”. Cf. *Culturas e artes do pós-humano* (2003), p. 181-208 e *Corpo e comunicação* (2004), p. 53-64.

a hibridização do orgânico-biológico e do maquínico-cibernético de maneira mais explícita.

Quanto ao termo “pós-humano”, usado por Edgar na “Aurora do Pós-humano”, Santaella observa que neste caso estão incluídas as mutações tecnológicas provocadas no corpo, mas que extrapolam a tecnologia e a biologia, tais como as ideologias místicas que compreendem o humano em estágio transitório na evolução da inteligência. Ou seja, para a autora (op. cit, p. 56): “o pós-humano significaria a superação das fragilidades e vulnerabilidades de nossa condição humana, sobretudo, do nosso destino para o envelhecimento e a morte”. Quando o interesse é pluralizar as dimensões do humano – molecular, corporal, antropológica, filosófica, tecnológica, mística e ainda artística – a expressão pós-humano é considerada de bom tamanho.

A ideia ficcional de superação da natureza biológica por outra natureza artificial na arte de Edgar encontra no termo “pós-humano” a sua adequação. A meta do quadrinista não é ser coerente com o evolucionismo ou com a antropologia cultural do ser humano, menos ainda pretende exaltar dogmas tecnoteológicos.

Suas HQs são inspiradas no corpo hibridizado com as tecnologias, recebem influências dos campos da engenharia genética, das nanotecnologias e da robótica, os quais fornecem pistas ao mundo da sua “Aurora do Pós-humano”. Suas HQs permitem leituras hipertextuais instigantes, onde é possível observar diálogos com a poética mística, psíquica e social do ser humano na direção do pós-humano, resultando nesta síntese biotecnológica que deu consistência também às suas HQtrônicas⁴.

4. Termo híbrido que adiciona o suporte eletrônico à HQ impressa, cunhado pelo próprio autor por ocasião de suas pesquisas de pós-graduação que resultaram na publicação de livro *HQtrônicas, do suporte papel à rede internet* (2004).

Aristófanes e o mito Eros

Por Zeus, caros presentes! Aristófanes diz que no início da raça humana existiam três sexos: o masculino, o feminino e o andrógino. Na sua aparência original, o homem possuía forma redonda, semelhante às formas esféricas de seus progenitores⁵, tinham quatro mãos e quatro pernas, duas faces opostas em uma só cabeça, quatro orelhas e dois órgãos genitais (Fig. 2). Mas a ousadia desses homens robustos e corajosos os fez atacar o Olimpo. Os deuses ficaram furio-



Figura 2 – Criatura para cards da Trilogia Kelemat, banda francesa Malek-Tha e projeto musical Posthuman Tantra

5. O masculino descendia de Hélios (sol), o feminino de Gaia (terra) e o andrógino de Seline (lua). Cf. *Banquete* (1996), p. 95.

sos e então Zeus revidou com severa punição (1996, p. 95): “cortarei cada um deles em duas partes”, acreditando ter encontrado na separação dos sexos um modo de tornar os homens mais fracos e ainda mais numerosos para servir aos deuses.

A noção de Eros associada à procura da metade perdida estabelece vínculos entre a busca pela felicidade e o encontro da cara metade. A junção das partes separadas ganha força na perspectiva da procriação da raça humana, propagando uma ideia de continuidade e sobrevivência que está impregnada na cultura ocidental. Com a mutilação, Eros é afastado do sexo praticado apenas por prazer. Zeus é categórico em sua punição, em caso de revolta e persistência dos homens, ele vocifera (1996, p. 96): “dividirei mais uma vez cada um deles em outras duas partes, e assim caminharão sobre um só pé”. Caminhar apenas sobre um pé representa uma violenta mutilação, sobretudo, para quem antes podia se apoiar em oito membros.

Existe significativa diferença entre as opções de caminhar ereto e de poder riscar círculos no ar. A raça humana primogênita, dotada da segunda opção, sugere um tipo de deslocamento cheio de graça e piruetas no ar, movimentando-se muito depressa, lançando as pernas para cima enquanto apoia-se nos braços. Dá para visualizar toda a superfície ou extremidades de pernas e braços da forma circular, conjugada num mesmo deslocamento, sem começo nem fim. O movimento circular simboliza o *tempo*, o *céu*, numa perspectiva de *ausência de distinção* ou de *divisão*. A forma circular é considerada *perfeita, inalterável*, para muitos a mais bela das formas, como a boca, a vagina, o anel, a roda, justo por serem redondas (Fig. 3).

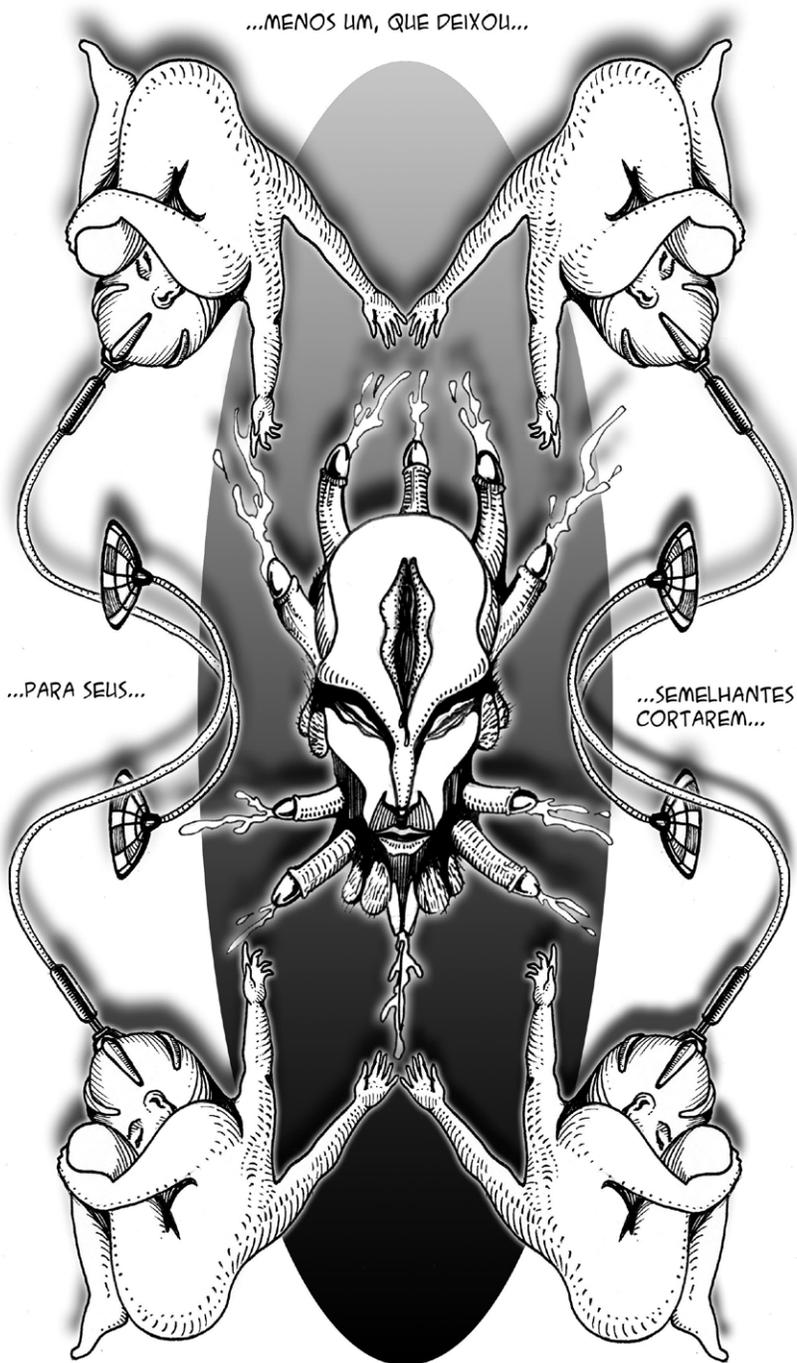


Figura 3 – O nascimento do ser que questiona o universo.
HQ “Genesis revisto”. *Artlectos e Pós-humanos* nº 3

Acredita-se que as divindades ciclopes⁶ da mitologia grega - calhas, mancadas ou pernetas, vinculadas aos segredos do fogo (raio, relâmpago e trovão) - estejam ligadas à ordem ímpar, a mais secreta e transcendente das ordens, levando-se em conta que a palavra *ordem* costuma estar associada ao número par. A ordem ímpar – uma perna, três sexos, um olho – ajuda a simbolizar uma força divina usurpada de seus fins. A distinção entre o mundo dos homens, regido pelo número dois, e o mundo de Deus, regido pelo número um, consiste em que o mundo terreno é temporal ao contrário do mundo divino, intemporal e proibido.

6. Cf. *Dicionário de símbolos* (1997): Pernetas, p.710-711.

Enlaces híbridos e erotizados

É claro que a ideia de união não se restringe à união amorosa ou sexual. Lucia Branco (2004) diz que, a noção do impulso erótico, vista como busca de conexão e de re-união, já estava implícita em *religare*, palavra que dá origem ao termo religião, isso desde a Antiguidade Clássica. Retomando o mito Eros, após a natureza humana ter sido dividida, Aristófanes (1996, p. 96-97) prossegue dizendo que: “cada uma das metades pôs-se a procurar a outra (...), porque separadas não queriam nada mais fazer”. O mito Eros tem parte de sua origem nesse desejo de “união para sempre”, nasceu desse impulso que tenta “recompôr a antiga natureza”⁷.

Acompanhem o que pode ser visualizado na urdidura desta imagem entrelaçada (Fig. 4). Semelhante ao que nos contou Aristófanes, cada uma destas criaturas de Edgar possui apenas uma perna, duas delas compartilham uma única vulva adornada por dois pênis compridos e boquiabertos. Todas as figuras estão de perfil e dispostas numa meta-imagem auto-referencial, como se fossem asas abertas de uma borboleta em repouso. As duas figuras centrais dividem um único órgão feminino peludo, estampado como num olhar fixo frontal, uma espécie de cara a cara com efeito de *morphing* para o dorso de uma borboleta.

Há tanto a que se apegar nas HQs de Edgar, neste caso podemos ressaltar que as criaturas entrelaçadas sugerem atravessar estados

7. Lucia Branco lembra que a noção “restauradora da antiga perfeição” irá transparecer: no discurso de Freud, na paixão mística de Santa Tereza de Ávila e no ensaio *O erotismo* de George Bataille. Cf. *O que é erotismo* (2004), p. 10.



Figura 4 -Criatura para cards da Trilogia Keleamat,
banda francesa Malek-Tha e projeto musical Posthuman Tantra

pluriformes de metamorfose. Parece óbvio reconhecer que o artista seja apaixonado por borboletas, elas estão estampadas em quase todos os seus desenhos. O interessante é perceber que as asas dessas borboletas podem sacudir metaimagens, semelhantes e/ou contrárias a um só tempo, enquanto as suas criações persistem com a concepção de espécies sujeitas a transformações futuras do pós-humano.

Já as duas figuras andróginas, situadas nas extremidades direita e esquerda da cena principal, exibem seus órgãos masculinos e ao mesmo tempo portam seios. Um aspecto curioso nas figuras laterais é que, sobre as suas cabeças, podem ser vistos “casulos uterinos” com fetos em seu interior escuro. Este motivo é muito recorrente nas ilustrações e nos desenhos das HQs de Edgar, as “bolhas uterinas” mudam de posição e lugar, podendo ocupar diferentes partes do corpo das criaturas ou aparecer desprendidas do corpo, vinculadas a aparatos tecnológicos e biotecnológicos.

O Eros de Aristófanes é visto nesta imagem, numa cena de sexualidade tripartida da procriação da raça humana primogênita. O empenho sexual entre quatro criaturas envolve três órgãos genitais e ainda sugere a gestação de duas novas criaturas em formato de fetos. A imagem entrelaçada de Edgar promove uma visualização inteira da unidade, onde as personagens estão reunidas em um só todo e parecem convergir para um só fim, essa ilusão caleidoscópica de mutações e repetições rítmicas é percebida em alguns dos seus trabalhos.

O Eros identificado nesta criação prenuncia um tipo de matemática aditiva do corpo e do sexo: quatro criaturas adultas, dois fetos e três gêneros em apenas um corpo entrelaçado. A adição entrançada nesta imagem expressa o desejo mitológico de um dia podermos ser “antiga natureza” e, carregada de vários significados, a representação da natureza biológica perpetua-se mesmo que assaltada pela espécie pós-humana.

Os detalhes dos corpos das criaturas, como rabos, chifres, línguas bifurcadas, umbigos pontudos e patas em formato de cascos, compõem uma coreografia de contorções entre gêneros distintos que parecem querer retornar à unicidade mitológica, ou pelo menos como visualizamos, ainda perdurando mesmo que na representação ilusionista e artística do pós-humano, como se mito Eros estivesse congelado após o piscar de um único “olho vagina” ou do bater de asas de uma borboleta estampada com partes pudendas de machos e fêmeas.

As criaturas centrais, curvadas sobre o próprio ventre, projetam uma postura de subserviência ou plenitude pelo estado de gestação compartilhado. E as figuras andróginas eretas e posicionadas à margem, apesar de suas pernas estarem curvadas num sinal de reverência, elas sugerem uma indiferença em relação ao outro gênero, pode-se dizer contraditória já que os seus órgãos sexuais apontam na direção do sexo oposto ou, por efeito de uma analogia visual possível, os “pênis cobras” estão voltados para o “olho vaginal”.

As criaturas andróginas estão de costa para seus parceiros, esta posição dificulta à realização do sexo, mas percebe-se que cada um dos membros masculinos é flexível e possui boca, muito semelhante a uma cobra⁸. A representação da boca implica em “mordida”, toda criatura com boca morde, engole, come. *Os Kama Sutra* (2006) são uma valiosa referência para o exame sobre Eros, trata entre outros temas do amor, do beijo, de arranhões e mordidas. Na cultura indiana o erótico e a religião comungam interesses de procriação e perpetuação da raça humana, reservando importante atenção às mordidas⁹.

Em seu discurso no *Banquete*, Platão coloca na fala de Aristófanes um motivo alegórico da nossa apreensão sobre a perpetuação da espécie: após a secção da raça primogênita feita por Zeus, os órgãos sexuais haviam sido fixados na parte posterior do corpo, tornando inviável a procriação. A reprodução da raça era obtida à “maneira das cigarras”, nasciam simplesmente da terra, sem fazer sexo.

A busca incessante pela cara metade não apresentava exigências quanto ao gênero do sexo, fosse feminino ou masculino, de tal sorte que a raça humana corria risco de se extinguir aos poucos. Zeus, então, tocado pela gravidade da situação, provocada por sua própria punição, resolveu colocar os órgãos genitais na parte da frente do corpo dos homens, e assim assegurou a “procriação pelo homem na mulher”.

A criação cuidadosa e minuciosa de Edgar, preocupado com o entrelaçamento dos detalhes, se mantém fiel à sua proposta artístico-filosófica intitulada de universo ficcional “Aurora Pós-humana”. A

8. Na etimologia grega pênis é *falo*, que significa “luminoso”. Existem ainda expressões como “Lança de Eros”, “Coluna de Jade”, “Flauta Mágica”. Cf. *O que é pênis* (1989), p. 36.

9. No manual indiano de amor e sexo *Ananga-Ranga* (Estado do uno incorpóreo), escrito por Kalyana Malla, mil anos depois do *Kama Sutra* (por volta de 1172 dC), os prazeres devem preceder ao gozo interior, ou ato sexual: 1. os “alinganás” são modos de abraçar e devem acompanhar diferentes tipos de beijos; 2. as “nakhadana” são titilações e arranhaduras com as unhas; 3. os “Mandalaka” indicam diversos modos de mordicação; 4. os “Keshagrahana” ensinam diferentes maneiras de manipulações dos cabelos; 5. existem ainda as carícias como formas de ataque, os “Karatadana” e os “Sitkreutoddesha”. Cf. *Clássicos do erotismo*. v. 1, s. d., p. 14-25.

mesma proposta está presente no seu projeto musical “Posthuman Tantra” e tem servido de base para a criação de seus trabalhos artísticos em diferentes mídias e hipermídias: HQs impressas, múltiplas ilustrações em papel e on-line, HQtrônicas em CD-ROM e na internet.

A “Aurora Pós-humana” é um mundo futuro baseado na fusão entre DNA e silício, com criaturas hibridizadas entre humano, animal, vegetal, máquinas e dispositivos tecnológicos. Nesse planeta Terra hipotético e futurista convivem três espécies de seres: os “tecnogenéticos” (seres hibridizados entre humanos, animais e vegetais que possuem corpos humanimais, assemelhados a formas míticas de centauros e sereias); os “extropianos” (seres humanos com sua consciência transferida para um chip de silício, vivendo em um corpo robótico) e os “resistentes” (seres humanos em processo de extinção). Boa parte da inspiração poético filosófica das HQs de Edgar vem da literatura e do cinema de ficção, das performances da bioarte e dos avanços da biotecnologia. Entre os nomes mais significativos ligados à arte pós-humana, destacamos apenas parte da sua extensa relação para fornecer uma ideia geral das contribuições¹⁰:

1. Stelarc, envolvido com a body-art, acredita que o corpo humano está obsoleto e em algumas de suas performances liga-se a próteses biônicas;

2. Max More, fundador do movimento Extropy, crê na possibilidade de transportar a consciência humana para um chip de computador;

3. Roy Ascott, um pioneiro no uso da cibernética, telemática nas artes e mídia interativa, interessado na relação entre xamanismo e ciberespaço;

10. Edgar Franco enumera um conjunto significativo de artistas, filósofos e cientistas, acrescidos por obras de ficção científica da literatura e do cinema, tais como: *2001 – Uma odisseia no espaço* (Arthur Clarke); *Solaris* (Stanislaw Lem); *O homem bicentenário* (Isaac Asimov); *Matrix* (Larry e Andy Wachowsk); *Gattaca* (Andrew Niccol); *Tetsuo* (Shinya-Tsukamoto); *Metrópolis* (Fritz Lang) e *Blade Runner* (Ridley Scott). Cf. *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet* (2004), p. 223-231.

4. William Gibson, autor do romance *Neuromancer*, obra considerada um marco da cultura *ciberpunk*, que inspirou o conceito de ciberespaço;

5. H. R. Giger, criador dos chamados Biomecanoides, pinturas sombrias de seres híbridos de máquina e carne.

Procriação Pós-humana nas HQs

Visualizamos nas HQs, portanto, a mutação do corpo humano em pós-humano, a sexualidade e a procriação pós-humana. O que as imagens sugerem pode ser suportável ou indesejável, a significação vai variar de leitor pra leitor. Nas histórias não se cultiva a ideia da “biotecnologia” como uma ameaça à existência humana. Mas será que se pode falar em Eros? A procriação pós-humana não pediria imagens representacionais mais ajustadas a tal fundamento criativo? Consideramos, mesmo assim, útil colocar Eros para ajudar nas leituras das HQs por constatar que, mesmo na gestação artificial, como se verá, ainda foram celebrados ritos de trocas de afeto, de sexo e de procriação.



Figura 5 – Edgar Franco no museu H. R. Giger, Suíça



Figura 6 - HQ "Estranhas Entranhas", revista *Top! Top!* nº 25

O enigma da HQ (Fig. 6) “Estranhas Entranhas” (*Top! Top!* nº 25, p. 24-31), por exemplo, integra um mundo de um futuro ficcional bem próximo do mundo contemporâneo. Nesta história “o desejo é uma mensagem genética” que ordena “perpetuar a espiral”, ou seja, perpetuar a espécie é o principal propósito. Mas como nenhuma ordem natural tem a garantia de que será cumprida, a mensagem corre o risco de obter uma resposta contrária e o narrador avisa: “essa imposição pode ser subvertida”.

A questão é que, uma vez “reconfigurado o desejo” genético, ele pode ser “intenso, explosivo”, mas não deixará de ser “estéril”. Entre alguns a “individualização prevalece”, enquanto “outros são contaminados pela vingança do DNA frustrado”. Em outras palavras, a perpetuação da raça biológica é vista como uma lei genética que pode ser subvertida, tanto por questões paradoxais entre o desejo abiológico e a natureza genética hibridizada, quanto por sexo entre gêneros iguais e/ou híbridos, ou ainda por desejos ficcionais do próprio artista na sua “Aurora Pós-humana”¹¹.

Já na HQ (Fig.7) “Igualdade” (*Top! Top!* nº 25, p. 29-31), a natureza híbrida é associada à procriação de uma criança, que nem é artificial na íntegra nem é apenas natural. A criatura conta com um sistema elétrico de cabos, fios, satélite. Alimentada por cabos conectores elétricos, através dos quais é feita a sua reposição energética. Alguns vínculos antigos estão representados por brinquedos infantis como bola e ursinho. Não surpreende que na ficção, mundos distintos possam compartilhar o mesmo espaço: primeiro, o alimento tecnológico; em seguida, resta apenas brincar com o passado.

11. S. Freud lendo “Édipo rei” (tragédia de Sófocles), em *Interpretação dos sonhos* (1900), fornece uma explicação sobre como funciona o amor ficcional na mente dos leitores: o escritor muda a disposição das coisas de acordo com o que é mais agradável para ele e para os outros. Cf. “Uma comunidade de fantasias”, em *A paixão terna* (2000), de Peter Gay, p. 123-131.

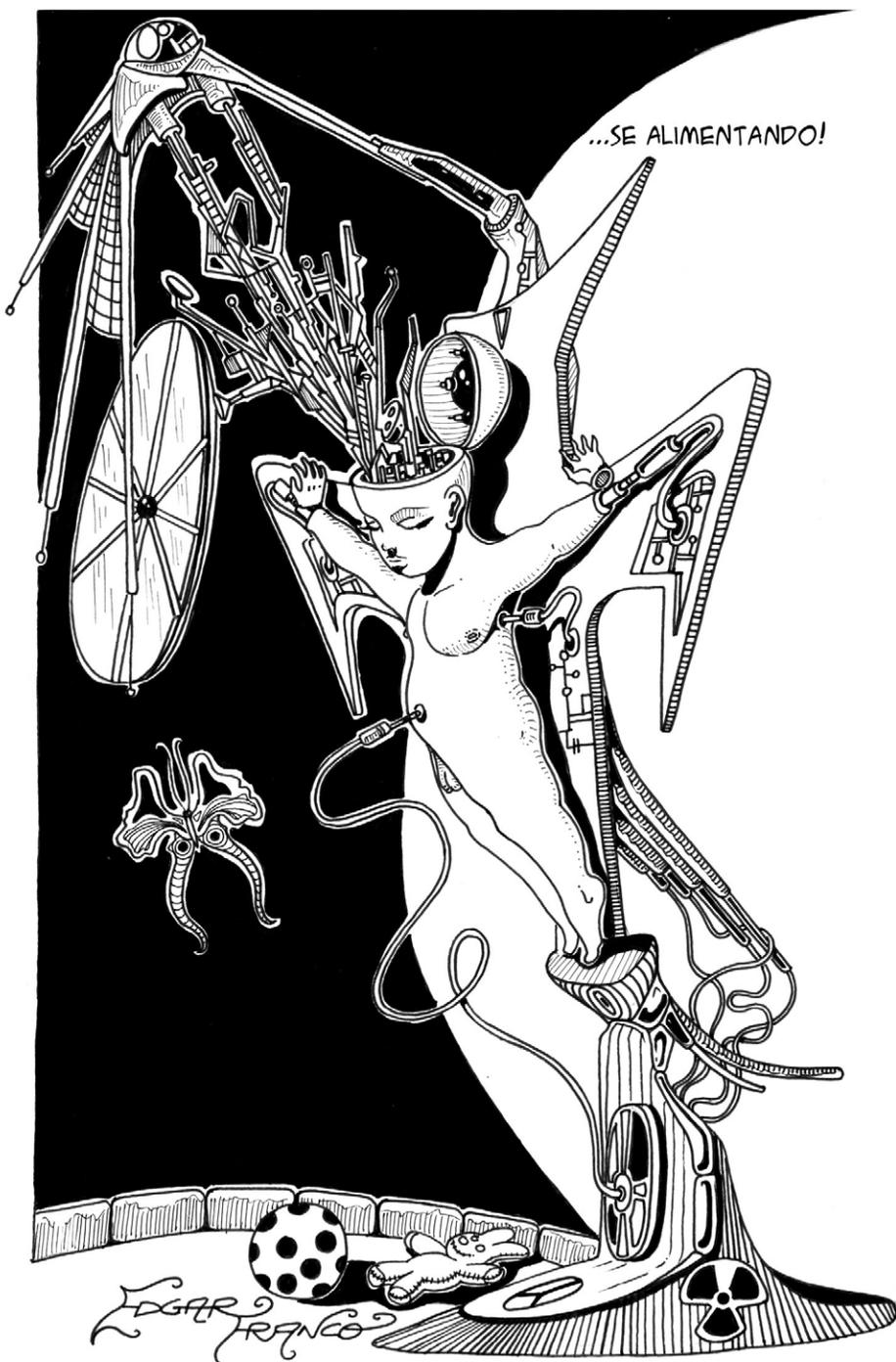


Figura 7 – HQ “Igualdade”, revista *Top! Top!* nº 25

Esta combinação entre criança pós-humana e brinquedos do passado humano, irá ganhar ainda mais força em “brinGuedoTeCA”¹² (*Artlectos e Pós-Humanos* n^o 2, p. 25-28), onde as letras maiúsculas do título (G-C-T-A) remetem às bases do DNA. Nesta segunda HQ, a criação artística manufatura crianças e brinquedos numa atmosfera de *homo silicium*¹³. É simulado um *playground* para crianças pós-humanas, onde diversões ultra-sinestésicas são partilhadas com brinquedos bio-artificiais, confeccionados com silício e carne.

A mescla de criança, máquina e brinquedo reinventa o corpo vivo e inanimado: o brinquedo é reconfigurado com material orgânico; a criança com material inorgânico. Ocorre uma mútua empatia pela brincadeira biônica e a relação entre o mundo biológico e maquínico é ampliada. A criança-máquina e o brinquedo-vivo sugerem que pode existir uma conversa mais próxima da realidade, não apenas imaginária. A criança pode dialogar com o brinquedo sem recursos de gravação ou o uso de baterias; o brinquedo não é mais inanimado, mecânico ou elétrico. *Chips* incorporados ao cérebro de crianças pós-humanas ou próteses motoras inseridas em brinquedos podem inspirar a leitura de “brinGuedoTeCA”.

Não é difícil concordar com Le Breton (2003, p. 206-207) quando ele diz que as criaturas da nossa era alimentam um imaginário poderoso: “Não podemos mais conceber o homem sem referência à máquina”. Ele ressalta ainda que o paradigma do ciborgue é muito importante para ajudar a pensar o mundo contemporâneo: “Onipresente na literatura e no cinema de ficção científica, nas histórias em quadrinhos, nos desenhos animados, nos *videogames*, ou mesmo

12. A história ganhou uma versão em HQtrônica, lançada na revista-objeto-CD-ROM de título “Nóisgrande”.

13. O tópico “Homo silicium”, em Le Breton (2003, p.203-07), discute como as ciências tecnológicas têm permitido a criação de um novo mundo de sentidos, na medida em que desfaz dados antropológicos nas sociedades: natural e artificial, homem e máquina, vivo e inanimado, real e virtual, humanidade e animalidade, eu e o outro, vida e morte etc.

nos jogos...”¹⁴. A mistura homem-máquina não cessa em suas interferências morais, étnicas, de gêneros e grupos sociais.



Figura 8 - HQ “Intransgenia”, revista *Artlectos e Pós-Humanos* nº1

14. Le Breton (2003, p. 207) lembra o tema ciborgue sendo discutido em muitas análises: Haraway, 1991; Bukatman, 1993; Hables Gray, 1995; Springer, 1996 (Estados Unidos) e após Baudrillard, 1983 (França).

Na HQ (Fig. 8) “Intransgenia” (*Artlectos*¹⁵ e *Pós-Humanos* nº 1, p. 1-9) a história vislumbra uma “decadência biotecnológica” e registra um momento catastrófico: “dentre bilhões de fusões pouco restou...”. A era genômica permite a convergência de toda a biologia e os estudos sobre a funcionalidade dos genes têm reservado suas surpresas.

Hoje questões sobre biodiversidade e sustentabilidade na biodiversidade definem campos da pesquisa científica como “transgenia” (preocupada em arrumar os peptídeos que já existem nas plantas) e “intransgenia” (que permite a troca de peptídeos), nesta segunda perspectiva, estudos consideram errado pensar que o peptídeo (biomolécula) pertence à espécie onde é encontrado, se assim fosse não haveria evolução das espécies.

Retornando à história, depois da catástrofe provocada pela biotecnologia, surge uma criatura feminina, com chifres, cascos no lugar dos pés e quatro braços, diante de um dos últimos sobreviventes masculinos de uma subespécie ameaçada. Deste encontro inusitado: apesar dos “preconceitos imemoriais”, o “impulso genético de perpetuação” é mais poderoso.

A atração ocorre e exhibe o sexo feminino figurado como borboleta, imagens ilustram óvulos e espermatozoides estilizados, enquanto um feto atemporal penetra uma criatura feminina já adulta. A surpresa fica reservada a um “ato proibido”, que faz alusão ao sexo anal e permite “florescer o impossível!”: a concepção de uma criança acontece. O óvulo e o espermatozoide com aparência de lagarto já sofreram suas mutações e não pertencem mais ao mundo arcaico do humano.

A condição maleável e plástica do corpo pós-humano subverte o espaço natural reservado à fecundação e a condição de vir ao mundo revela modos inéditos de procriação. Não é mais o desejo, o encontro sexual ou

15. O termo “artlectos” que aparece no título da série *Artlectos e Pós-Humanos* é um neologismo formado pela junção das palavras “artificial” e “intelectos”.

a troca de prazer que definem no útero da mulher o começo da existência. A fecundação *in vitro* faz pensar em diferentes pais e mães envolvidos na procriação: pais genéricos, doador de óvulo, esperma, útero e controle médico. O congelamento de gametas e embriões e as fantasias de úteros artificiais animam a ideia da gestação fora do corpo¹⁶.

Ao final de “Intransgenia”, a falta de um sentido lógico imediato pode gerar certo estranhamento, até aí tudo bem, a história impõe seu ritmo provocativo próprio das artes. Mesmo assim, o leitor tende a indagar: A “intransgenia” gerou um óvulo anal? Que por sua vez teria gerado uma criança? As ideias sugeridas não são simples, sobretudo quando Eros dita regras diferentes de procriação a cada enredo e ocupa corpos prenhes de hibridizações¹⁷. Antes de registrar o impacto que esta ou qualquer outra HQ possa provocar, preferimos optar por sentidos plurais sempre, nesta direção corremos um menor risco de estragar a leitura de alguém.

16. A “ectogênese”, que corresponde à maturação do feto em incubadora artificial, sinaliza que se a mulher já pode ser afastada da fecundação, também poderá vir a ser afastada da gravidez. Cf. “O corpo indesejável da mulher: A gestação fora do corpo”. In: *Adeus ao corpo* (2003), p. 75-76.

17. Entre outras procriações nas HQs de Edgar Franco, vale conferir: 1. HQ “Parto”, a reprodução em úteros artificiais substitui a reprodução sexuada, seres pós-humanos são gerados em úteros-liquidificadores e esboçam tristeza em seus semblantes; 2. HQ “Fuzono”, as criaturas sempre foram mutáveis: “somatória impossível de borboletas e serpentes. Adão e Frankenstein”, dessa união surge o “réptil-lepdóptero”. A “sabedoria absoluta do útero” é apagada por uma mensagem racional contida no leite materno, um tipo de “licor inebriante que nos faz esquecer a verdade”, contudo, o “inconsciente univérsico” fica implantado em gametas da criatura pós-humana. Cf. *Artlectos e Pós-Humanos* nº 2 (2007).

Perpetuação Pós-humana nas HQtrônicas

Edgar Franco esclarece em HQtrônicas¹⁸ (2004) que retoma a “escrita automática” dos surrealistas, significa que ele recebe com carinho espontâneo os símbolos e arquétipos que chegam, permitindo que venham sem esforço nem premeditação. Ele não planejou os primeiros momentos do universo ficcional, registrado na HQ Biocyberdrame (2000) e que irá consolidar-se no processo de criação das HQtrônicas (2001/04).

Na capa da HQ Biocyberdrama a criatura fita um monitor em que vê um crânio humano, numa alusão a Hamlet de Shakespeare: O ser ou não ser? Fica por nossa conta. O drama “biológico e cibernético”, que dá origem ao nome “biocyberdrame”, retrata um ambiente híbrido de silício e carne, sujeito a constantes adaptações genéticas e tecnológicas.

Na criação da HQ Biocyberdrame, Edgar conta que a primeira página surgiu espontaneamente num bloco de notas, as outras também foram nascendo sem nenhuma programação prévia, ele foi apenas adicionando às imagens, os símbolos e arquétipos desse momento pós-humano.

Já nas HQtrônicas temos que considerar o movimento da hipermídia com links para avançar e retornar. Em “NeoMaso Prometeu”

18. O CD-Rom (2004) HQtrônicas é dividido em quatro seções, com acesso a partir do menu principal, sendo elas: HQtrônicas (apresentação geral); HQ e Computador (breve histórico desta relação); HQ e Internet (categorias de HQs on-line e sites com recursos de hipermídia) e Aurora Biocibertecnológica (apresenta o processo criativo e veicula as HQtrônicas: NeoMasoPrometeu e Ariadne e o Labirinto Pós-humano). As HQs Biocyberdrame e Hightech também acompanham o CD-Rom desta edição, as quais funcionaram como pilares criativos na fundamentação do trabalho hipermidiático das HQtrônicas.

o ritmo é apenas repetitivo, já em “Ariadne e o labirinto pós-humano”, ao contrário, a multilinearidade narrativa é mais explorada. Ao contrário de Prometeu, em Ariadne o leitor dispõe de vários finais propostos para o dilema da personagem.

Na “Aurora Biocibertecnológica” das HQtrônicas, ou seja, o planeta Terra do futuro é concebido na mesma perspectiva, avanços genéticos permitem a hibridização de seres humanos com outros organismos vivos; a telemática e a robótica evoluíram a ponto de ser possível transferir a mente humana para um chip de computador, perpetuando assim a sua existência.

Vamos aos traços gerais das duas HQtrônicas para uma melhor compreensão deste universo artístico:

1. A HQtrônica “NeoMaso Prometeu”¹⁹ trabalha a sensação de forte dor e os sons de Prometeu são gritos de agonia, ao fundo escutam-se trechos de rock industrial eletrônico. As cores utilizadas são o vermelho, que representa o sangue, a vida orgânica; o preto confere maior densidade ao roteiro e o metálico é usado nos robôs Golens de Silício, substitutos da águia no mito grego. Este Prometeu apresenta um ritual performático de autoflagelação, ao contrário do Prometeu grego²⁰, ele é um masoquista assumido e atinge o máximo de prazer com a dor.

A trama desta história coloca em discussão o avanço da tecnologia e os princípios éticos envolvidos, sobretudo quando os órgãos artificiais não são usados para salvar vidas, considerando que este

19. Integra o CD-Rom que acompanha o livro *HQtrônica* (2004) e pode ser acessada de modo parcial na internet. Disponível em: <http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/neomaso/index.html>.

20. No mito grego, o titã Prometeu provoca a ira de Zeus, como punição fica acorrentado num penhasco no Cáucaso, onde é atacado constantemente por uma águia que lhe devora o fígado durante o dia enquanto o órgão se regenera à noite, num suplício sem fim. Cf. *HQtrônica: do suporte papel à rede internet*, 2004, p. 244-249.

Prometeu paga por órgãos artificiais para alimentar a sua obsessão doentia pelo suplício. Por outro lado, um tipo de perpetuação da espécie está associado ao seu sofrimento, ele vive uma eternidade irritantemente paradoxal, preservada e ameaçada ao mesmo tempo, uma eternidade tacanha, já que é cultivada na medida da sua própria dor existencial.

“NeoMaso Prometeu” é uma hipermídia com um tipo de labirinto aparentemente bifurcado, mas na verdade ela cria a ilusão da existência de dois caminhos para serem apenas constatados como um grande blefe: no primeiro, paramos com o sofrimento; no segundo, o sofrimento é perpetuado. Quando falamos em blefe, estamos nos referindo às duas opções, que podem ser vistas como hipóteses ilusórias sobre vida e morte.

Contudo, na HQtrônica, a única opção fornecida é a do suplício sem fim. Edgar quis ressaltar a ideia de um NeoPrometeu masoquista. A negação da morte, o dor ininterrupta da vida, sobretudo quando se tem consciência de que um dia essa dor irá cessar, de qualquer forma parece-nos uma boa justificativa atribuída à alegoria do Prometeu masoquista.

2. A HQtrônica “Ariadne e o labirinto pós-humano”²¹ é uma novela com um dilema de romance pós-humano. Ariadne é “resistente”, filha de um líder também “resistente”, sua irmã Amandine é uma “tecnogenética radical” (centauriforme). Ariadne ama o namorado Max, um jovem “resistente”. O drama é que Max decide transportar sua mente para um chip, ele torna-se “extropiano” sem a aprovação de Ariadne. Ela então faz um clone do namorado, mas o Max extropiano a procura e Ariadne vive seu dilema expresso em uma linguagem multidirecional: ela fica com o clone; fica com o ciborgue; fica

21. Integra o CD-Rom que acompanha o livro *HQtrônica* (2004).

com os dois (já que, o clone possui o corpo do amado e o ciborgue possui a memória); ou ela fica sozinha.

A questão maior provocada nas duas HQtrônicas diz respeito à ruptura do humano. Aspectos podem ser ponteados sobre essa ruptura, sem perder de vista a questão simbólica da perpetuação da espécie. Trata-se de uma leitura trilhada no encaço do mito Eros, de seus arquétipos e simbologias da procriação.

A aparição do humano na narrativa das duas hipermídias, inevitavelmente, agrega inquietações sobre a sua procriação biológica e a ruptura deste humano para o pós-humano é um assunto que desperta interesse imediato, pelo menos em uma boa parte de nós, em razão da ameaça de extinção que a ideia suscita.

O fascínio do homem pelo mundo artificial sempre esteve disseminado entre nós, o seu desejo de ampliar a aquisição do tecnológico há muito é cultivado. Os homens chegam ao mundo por vias essencialmente naturais, mas a atração do natural pelo artificial é irrefutável, inclusive, existem aqueles concebidos por meios artificiais. A fuga das experiências sensoriais e visões do real acumuladas no corpo natural fazem germinar suas possibilidades expressivas com atributos artificiais: um corpo biocibernético que vê, age, sente e aspira estar no mundo.

Vejamos, afinal, como estão configuradas as procriações na sociedade planetária das HQtrônicas. Conforme já ficou dito, convivem três tipos de espécies (tecnogenéticos, extropianos e resistentes), as quais estão ordenadas em subespécies. O quadro apresentado a seguir permite visualizar as principais características reprodutoras destas criaturas:

<p>TECNOGENÉTICOS Híbridos humanos e animais. Seres com mais membros, hermafroditas...</p>	<p>RADICAIS Defendem a hibridização e o organismo pós-humano. Incorporam características apenas de um animal (totem/mito), como minotauro, centauro e sereia. Abominam os Extropianos e não aprovam a ligação telemática global defendida por eles. Cultivam sentimentos belicistas.</p>	<p>REPRODUÇÃO Sexo é só para o prazer, a reprodução acontece em laboratório. Existem diversos tipos de união; alguns implantam membros de outros animais. As crianças são produzidas em laboratórios tecnogenéticos. Os pais escolhem como querem que seja o seu filho.</p>
	<p>TRADICIONAIS E LIVRES Representam variações mais leves de hibridização orgânica e aceitam melhor os Extropianos.</p>	

<p>EXTROPIANOS Organismos pós-humanos e biológicos. Transplante da consciência humana para <i>chips</i> de computador, onde conseguem perpetuar infinitamente suas vidas.</p>	<p>AVANÇADOS Pregam a Transbiomorfose como uma iniciação mística. São pacíficos e brandos. Sem aparência física, são blocos de informações que circulam na rede telemática Extropiana. Alguns solicitam a forma de cápsulas com dispositivos perceptivos (após 300 anos de idade) e jamais retornam.</p>	<p>REPRODUÇÃO São contra a reprodução e não praticam sexo (apenas alguns Neófitos). Acreditam que a plenitude e a vida eterna já foram alcançadas. Utilizam a Transbiomorfose, técnica de transporte da consciência para um <i>chip</i>: de início, a consciência vai para um ciborgue similar ao corpo biológico; depois, pode ser transferida para um ciborgue mais evoluído, sem a forma humanoide; ao final, passa a ser um bloco de conhecimento que navega pela rede telemática Extropiana.</p>
	<p>INICIADOS Não são orgânicos (fibras plásticas / metálicas), mas apresentam certa semelhança com o humano.</p>	
	<p>NEÓFITOS Transferiram sua consciência há pouco tempo e ocupam um corpociborgue, muitos cometem o Extrosuicídio, comum também entre os Avançados, apenas os Iniciados não são dados ao Extrosuicídio.</p>	

<p>RESISTENTES Seres humanos não biologicamente modificados, lutam contra a hibridização e o Extropianismo.</p>	<p>São em menor número e estão em extinção. Usam tecnologias: Extropiana (comunicação, produção de bens de consumo) e Tecnogenética (transplante de órgãos, controle de doenças, alimentos transgênicos).</p>	<p>REPRODUÇÃO Entre eles, a reprodução é sexual (controlada). A maioria dos jovens torna-se Extropianos e Tecnogenéticos, seduzidos pela promessa de vida eterna e plena.</p>
--	---	--

A via de acesso à alquimia artística de Edgar exige certo desembaraço da nossa carga simbólica, só assim conseguimos acompanhar o tratamento que ele confere ao esfacelamento do conceito de humano em suas criações HQtrônicas²²: são volumosos os fragmentos de influências artísticas, poético-filosóficas e científicas que ele acumula e, é claro, os seus desenhos exibem essas marcas, invariavelmente. A magia das histórias é essencialmente essa: consiste em transformar uma imagem sempre em outra imagem e, naturalmente, a figura do humano é transfigurada num contínuo pós-humano.

O ritmo simbólico das transformações surpreende e, como consequência, as nossas fruições acabam mutantes a cada mirada, quando acreditamos estar completando uma de suas suspensões expressivas, a imagem vem e nos surpreende entrelaçada a outra. Sobretudo nas HQs, existe um traçado circunferencial num emaranhado de condutos pontiagudos que confere volume interior a maioria das cenas.

22. O CD-Rom (2004) HQtrônicas é dividido em quatro seções, com acesso a partir do menu principal, sendo elas: HQtrônicas (apresentação geral); HQ e Computador (breve histórico desta relação); HQ e Internet (categorias de HQs on-line e sites com recursos de hipermídia) e Aurora Biocibertecnológica (apresenta o processo criativo e veicula as duas HQtrônicas: NeoMasoPrometeu e Ariadne e o Labirinto Pós-humano). As HQs Biocyberdrame e Hightech também acompanham o CD-Rom desta edição, as quais funcionaram como pilares criativos na fundamentação do trabalho hipermidiático das HQtrônicas.

É possível percorrer tais pistas visuais, conforme exercitamos nas HQs, e algum proveito foi extraído do método de leitura que adotamos. Utilizamos dois movimentos de olhar aplicados aos desenhos: a) o primeiro, parte do centro da imagem em direção às extremidades, empreendemos uma visão panorâmica circunferencial; e b) o segundo, persegue aleatoriamente as extremidades de qualquer criatura que compõe a imagem. Assim, temos uma visão conectada de ponta a ponta em suas sinalizações conectoras.

Digamos que, de início, ficamos à deriva, com o olhar sendo projetado de canto a canto, mudando de direção a cada retomada da imagem, mas essa liberdade na fruição estética dificultava a leitura das significações, e foi por esta razão que adotamos um modo único e sistemático para submeter a todas as imagens. Por outro lado, não temos a intenção de fornecer um gabarito de leitura para essas imagens, apenas compartilhamos um procedimento metodológico utilizado, já que o aplicamos a vários desenhos.

A escolha do olhar que parte do ponto central para as extremidades se deve à tendência dos desenhos assumirem um traçado circunferencial de 360° ou parciais de 180° em semicírculos duplicados, estes um ao lado do outro. Já o olhar aleatório que segue as pontas, as extremidades das criaturas, decorre de outra característica recorrente e muito importante em razão de conectar criaturas, vegetais, animais e objetos. As criaturas apontam e economizam suas falas, seus dedos com unhas pontudas, línguas bifurcadas, tentáculos, ou ainda fios e cabos de tomadas, em seu conjunto, servem para tocar, conduzir e enlaçar criaturas distintas numa mesma história.

Se nas HQs a discussão tem um giro forte no entorno da procriação, nas HQtrônicas a questão das transformações das espécies e da imortalidade é quase exclusiva. A ideia de alcançar a imortalidade pode estar atrelada à realização de uma coisa notável, mas só quando usamos o nosso conhecimento, nossa tecnologia, aplicados a cau-

sas nobres, solidárias e coletivas. Então, podemos ser “extropianos” nestes casos, ser imortalizados.

Mas o que significa ser Extropiano? O nosso desejo humano pela vida eterna pode ser identificado no cerne do movimento científico-filosófico Extropianismo, no qual a perpetuação ilimitada da vida é defendida. As suas implicações no âmbito da religião, da procriação e da existência humana são amplas e polêmicas, mas é pra isso mesmo que servem a filosofia, a poética, a arte. As provocações são bem vindas, estimulantes e algumas inusitadas, mas também delicadas no traçado dos desenhos.

E onde podemos localizar Eros? Em quais espaços constituídos por imagens em movimento, cores classificatórias, sonoridades que identificam as espécies, labirintos de acessos que jogam do hipertexto à hipermídia, em todas elas, mas em nenhuma dessas partes isoladamente, também não fica reduzido ao encadeamento sucessivo das imagens, a sua aparição acontece por um sistema de relações e equilíbrios entre quaisquer partes da HQtrônica.

Um núcleo poético das ideias de um Eros romântico é posto em evidência em “Ariadne e o Labirinto Pós-humano”, a hipermídia fraçãoa a nossa atenção num campo relacional de funções atribuídas tanto as imagens quanto aos textos, estes encontrados nas falas dos personagens e apresentados em balões, e ainda pode ser visto nos textos informativos que compõem as demais seções da HQtrônica.

No final, a simbologia de Eros, integrada ao repertório de cada leitor, ajuda na escolha do desfecho da história. As novidades do *Banquete* esplendoroso de Platão é claro que não se esgotam por aqui, nem é nosso o desejo de alimentar tal propósito, mas nada impede que os leitores desfrutem de mais uma taça de ambrosia, a bebida da imortalidade.

Bibliografia

ARANTES, Priscila. *Arte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

BARTHES, Roland. *O prazer do texto*. Trad. Maria Margarida Barahona. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1974.

BRANCO, Lucia Castello. *O que é erotismo*. São Paulo: Brasiliense, 2004.

CAGNIN, Antonio Luiz. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CARDOSO, Sérgio [et. al.]. *Os sentidos da paixão*. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain (Orgs.). *Dicionário de símbolos*. 11ed. Trad. Vera da Costa e Silva [et. al.]. Rio de Janeiro: José Olympio, 1997.

CIRNE, Moacy. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1972.

DOMINGUES, Diana (Org.). *Arte e vida no século XXI. Tecnologia, Ciência e criatividade*. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

_____. *Criação e interatividade na ciberarte*. São Paulo: Experimento, 2002.

_____. (Org.). *A arte no século XXI: A humanização das tecnologias*. São Paulo: editora Unesp, 1997.

FRANCO, E.; COUTO, M. *BioCyberDrama*. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2003.

FRANCO, Edgar Silveira. *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2004.

_____. Da ciberarte ao pós-humano. In: CARVALHO, Nadja e FONSACA, Katia (org.). *Enlaces: Diálogos com o digital*. Olinda, PE: Elógica, 2010.

GAIARSA, José Angelo. *O que é pênis*. 2ed. São Paulo: Brasiliense, 1989.

GAUTHIER, Guy. *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. 3ed. Trad. Dolores Jiménez Plaza. Madrid, Spain: Cátedra, 1986.

GAY, Peter. *A paixão terna. A experiência burguesa: da Rainha Vitória a Freud*. Trad. Sérgio Flaksman. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

GINWAY, M. Elizabeth. *Ficção científica brasileira: Mitos culturais e nacionalidade no país do futuro*. Trad. Roberto de Sousa Causo. São Paulo: Devir, 2005.

MAGALHÃES, Henrique. Poesia e Quadrinhos, In: *Mandala* nº 12. João Pessoa: Marca de Fantasia, junho de 2000.

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. 3ed. Trad. Maria Appenzeller. Campinas, SP: Papyrus, 2000.

KALYANA-MALLA. Ananga-Ranga (Índia - Século I). In: *Clássicos do erotismo: antologia*. V.1. São Paulo: Editora Samambaia, s.d.

LE BRETON, David. *Adeus ao corpo: Antropologia e sociedade*. Trad. Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

LECOURT, Dominique. *Humano Pós-humano: a técnica e a vida*. Trad. Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário. O desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1993.

NOVAES, Aduino (Org.). *O homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

PALACIOS, Marcos. Hipertexto, fechamento e o uso do conceito de não-linearidade discursiva. In: <http://www.facom.ufba.br/pep/cyber/palacios/hipertexto.htm>. Disponível em: 03/11/2010.

PARENTE, André (Org.) *Imagem máquina. A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

PLATÃO. Banquete. In: *Diálogos I*. 2oed. Trad. Jorge Paleikat. Rio de Janeiro: Ediouro, 1996.

_____. Discurso de Pausânias. In: *Clássicos do erotismo: antologia*. V.1. São Paulo: Editora Samambaia, s.d.

PLAZA, Julio e TAVARES, Mônica. *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.

SANTAELLA, Lucia. *Corpo e comunicação: sintoma da cultura*. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. *Culturas e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SILVA, Tomaz Tadeo da (Org.; Trad.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

TAVARES, Braulio. *O rasgão no real: metalinguagens e simulacros na narrativa de ficção científica*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

VATSYAYANA, Mallanaga. *Os Kama Sutra*. Peru: Los libros mas pequeños del mundo, 2006.

WALTY, Ivete Lara Camargo [et. al.]. *Palavra e imagem: leituras cruzadas*. 2ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

Apêndice I

Obras do artista multimídia Edgar Franco

Imagens reproduzidas

Figura 1 – Autorretrato e imagens com motivos de reprodução pós-humana.

Disponível em: <http://www.ritualart.net/ritual3b.htm>

Figura 2 - Criatura para cards da Trilogia Kelemat, banda francesa Malek-Tha e projeto musical Posthuman Tantra.

Disponível em: <http://www.myspace.com/posthumantantras>

Figura 3 - O nascimento do ser que questiona o universo. HQ “Genesis revisto”. *Artlectos e Pós-humanos* nº 3 (2009), p.10.

Figura 4 - Criatura para cards da Trilogia Kelemat, banda francesa Malek-Tha e projeto musical Posthuman Tantra.

Disponível em: <http://www.myspace.com/posthumantantras>

Figura 5 – Edgar Franco no museu H. R. Giger, Suíça.

Disponível em <http://infernoticias.blogspot.com/2009/08/o-musico-edgar-franco-posthuman-tantra.html>

Figura 6 - HQ “Estranhas Entranhas”, revista *Top! Top!* nº 25 (2009), p. 26.

Figura 7 - HQ “Igualdade”, revista *Top! Top!* nº 25 (2009), p. 31.

Figura 8 - HQ “Intransgenia”, revista *Artlectos e Pós-Humanos* nº 1 (2006), p. 8.

Sites

A Arte do Ciberpajé Edgar Franco:

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

Edgar Franco (E-mail) - oidicius@hotmail.com

Edgar Franco (HQs, entrevistas, ilustrações, poemas) - <http://www.ritualart.net>

Edgar Franco (Fotolog) - http://www.fotolog.net/edgar_franco

ExtropyInstitute (Origens do transumanismo) - <http://www.extropy.com>

Freakpedia (Web Arte) - <http://www.freakpedia.org>

H.R.Giger (Artista surrealista suíço) - <http://www.giger.com>

Marca de Fantasia (Editora de HQs) - <http://marcadefantasia.sites.uol.com.br>

Mito Ômega (Web Arte, computação e vida artificial) - <http://www.mitomega.com>

NeoMaso Prometeu (HQtrônicas) - <http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/neomaso/index.html>

Posthuman Tantra (Oficial) - <http://www.posthumantantra.legatusrecords.net>

Posthuman Tantra (Myspece) - <http://www.myspace.com/posthumantantras>

Posthuman Tantra (Banda) - http://www.opusnocturne.com/bandas_posthumantantra.shtml

Posthuman Tantra (Orkut) - <http://www.orkut.com/Community.aspx?ccm=32945678>

Revistas

HQ de Flávio Calazans, Gazy Andraus e Edgar Franco. In: Revista *Tyli-Tyli* nº 1. João Pessoa: Marca de Fantasia, fevereiro de 1995.

HQ de Gazy Andraus, Edgar Franco, Nuno Nisa, Luciano Irrthum e Flávio Calazans. In: Revista *Mandala* nº 12. João Pessoa: Marca de Fantasia, junho de 2000.

FRANCO, Edgar. HQ poética... In: Revista *Mandala* nº 13. João Pessoa: Marca de Fantasia, junho de 2001.

_____. Arte e novas tecnologias: o movimento pós-humano. In: Revista *Quiosque* nº 2. João Pessoa: Marca de Fantasia, junho de 2001.

_____. *Agartha*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2002.

_____. *Transessência*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2003.

_____. *Histórias em quadrinhos e arquitetura*. Série Quiosque n. 4. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

_____. *Elegia*. Série Corisco n. 4. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005. (Coleção Corisco)

_____. *Artlectos e Pós-humanos* n° 1. Poços de Caldas, MG: SM Editora, 2006.

_____. *Artlectos e Pós-humanos* n° 2. Poços de Caldas, MG: SM Editora, 2007.

_____. *Artlectos e Pós-humanos* n° 3. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2009.

_____. *Artlectos e Pós-humanos* n° 4. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

_____. *Artlectos e Pós-humanos* n° 5. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2011.

RAMOS, Michelle. Entrevista com Edgar Franco. In: *Top! Top!* n. 25. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2009.

Entrevistas

Blog Dos Quadrinhos. Por: Paulo Ramos

Tese Analisa Como Seriam as Artes no Futuro. Em 05/09/2006

<http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/entrevista/>

MAFUÁ - Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística (NUPILL/UFSC). Por: Ana Lucia P. dos Santos e Otávio Guimarães. Edgar Franco – Quem é esse cara? Em 04/2008.

<http://www.mafua.ufsc.br/numero09/mafua09.html#entrevista>

Bigorna. Por: Humberto Yashima. Edgar Franco: entrevista no site Zine Brasil. Em 30/01/2008. <http://www.bigorna.net/index.php?secao=noticias&id=1201659929>

Bigorna. Por: Marcio Beraldi.

Decifrando a Esfinge Bio-cibernética, 30/11/2007. <http://www.bigorna.net/index.php?secao=entrevistas&id=1196395635>

Zine Brasil. Por Michelle Ramos. Edgar Franco: Entrevista Exclusiva. Em 26/01/2008.

http://zinebrasil2.googlepages.com/zb_entrevista_edgar_franco

Blog Tokadi Rato. Tokadi Rato Entrevista Edgar Franco – Parte 1, 2 e 3. Em 12/2008.

<http://tokadirato.blogspot.com/search/label/Entrevistas>

Web jornal Erudito pelo não dito – Universidade Estadual de Goiás. Um papo com Edgar Franco. 16/04/2011. <http://naoestou-la.blogspot.com/2011/04/um-papo-com-edgar-franco.html>

Areia Hostil. Por: Débora Lucas. Areia Hostil Entrevista Edgar Franco. 26/11/2009.
http://www.areiahostil.com.br/zonalivre/Entrevista/edgar_franco/entrevista.htm

Asylum Archives. Por: Ademir Luiz e Ligia Carvalho. Um artista pós-humano. Em 18/04/2011.
<http://asylumarchives.blogspot.com/2011/04/entrevista-com-edgar-franco-um-artista.html>

Apêndice II

Entrevista — Edgar Franco

A ALQUIMIA ARTÍSTICA: DAS HQs À INTERNET

Por: Nadja Carvalho¹

João Pessoa, PB, em: 17/09/2009

Edgar Silveira Franco nasceu em Ituiutaba, Minas Gerais. Desenvolve HQs em fanzines e sua paixão pelos quadrinhos ganha contornos renovados no “Projeto Musical Posthuman Tantra”, com o qual faz apresentações performáticas multimídias e lançou seu segundo CD pela gravadora Suíça Legatus Records (2010).

Mestre em Multimeios pela Unicamp com pesquisa que deu origem ao livro HQtrônicas: do suporte papel à rede internet (2004). Seu doutorado em Artes (ECA/USP), concluído em 2006, rendeu em seu percurso a pesquisa “Perspectivas Pós-Humanas nas Ciberrartes”, com trabalho premiado no programa Rumos Pesquisa 2003, do Centro Itaú Cultural em São Paulo.

Atualmente cursa pós-doutorado em Artes no PPG-Arte (FGA GAMA), onde integra o Grupo de Pesquisa Arte e Tecnociência (CNPq), junto ao Laboratório de Arte e TecnoCiência, sob a supervisão da professora Diana Domingues, onde desenvolve o projeto

1. A Prof.^a Dr.^a Nadja Carvalho leciona no curso Comunicação em Mídias Digitais e integra o mestrado Comunicação e Culturas Midiáticas da Universidade Federal da Paraíba.

de título “Aurora Pós-humana: Expansão de um Universo Artístico Ficcional Transmídia”.

Leciona na Faculdade de Artes Visuais, da Universidade Federal de Goiás (UFG), onde também é professor no Programa de Pós-graduação, mestrado e doutorado, em Artes e Cultura Visual.

Suas HQs, ilustrações e cartuns, com destaque para trabalhos que participaram de Mostras de Arte no SESC São Paulo, em 2005 e 2001, e a conquista da premiação da revista em quadrinhos *Artlectos e Pós-humanos* n. 3, no portal de quadrinhos Bigorna (2009). Seus trabalhos alcançam dezenas de publicações no Brasil e em países como Alemanha, Inglaterra e Romênia.

1. Você já concedeu quantas entrevistas? Publicadas em quais periódicos e/ou espaços da web?

Desde muito cedo comecei a conceder entrevistas. Eu me lembro que talvez a primeira delas tenha sido publicada num fanzine chamado *Só Uma*. Eu tinha a idade de 18 anos, e ela já enfocava a marca autoral do meu traço. Eu concedi outra entrevista muito interessante, publicada na revista *Temáticas*, que tratava dessas relações do meu universo ficcional com o universo pós-humano.

Já tive entrevista publicada no Núcleo de Estudo e Pesquisa em Literatura, da Universidade Federal de Santa Catarina. Eles fizeram uma longa entrevista, também abordando os vários aspectos da minha investigação teórica sobre essas buscas do pós-humanismo, e sobre o meu universo ficcional plástico e artístico.

E aí também tem o lado musical. Eu dou muita entrevista por causa do meu projeto musical, *Posthuman Tantra*. Então, a maioria das entrevistas que eu tenho dado é para o exterior. Já dei entrevista para a França, Alemanha, Suíça, Itália. Todas as entrevistas enfocam principalmente a questão do meu lado musical, que tem uma

expressiva penetração na Europa, tanto que a gravadora que lançou o meu primeiro CD, a Legatus Records, é suíça².



Edgar Franco. Retrato performático de sua transmutação pós-humana, por Del Bianco

2. A revista virtual *BioElectric*, dedicou a capa de sua edição 06 (vol.7) ao “Posthuman Tantra”. A matéria destaca a trajetória da banda e o novo álbum “Transhuman Reconnection Ecstasy” (Legatus Records, Suíça). No editorial, Marcus Asbar ressalta: “Agora temos com o Posthuman Tantra, já consolidado no cenário internacional, um forte motivo para festejar o lançamento de seu segundo álbum, diretamente no mercado europeu pelo selo suíço Legatus Records. [...] O que queremos destacar é a trajetória trilhada por um trabalho independente que consegue ir além do convencional e acredita na arte sonora que desenvolve.” Disponível em: [http://www.issuu.com/bioelectric/docs/be_0612_abr10_issuu].

2. Em alguma destas entrevistas você falou sobre a sua criação sob o ponto de vista técnico? Poderia nos contar sobre essa transposição do papel à HQtrônica?

Vamos falar de cada uma das áreas que eu trabalho, das minhas expressões plásticas. A mais tradicional, que é a das histórias em quadrinhos, costuma acontecer da seguinte forma: eu uso pena de imersão, ou de nanquim e pincel, para fazer os desenhos e, eventualmente, aquelas canetas que tem as gradações 03, 04 e 05, e substituem as antigas penas nanquim, que a gente tinha que preencher com a tinta. Esse trabalho é, na maioria dos casos, feito em folhas de papel A4 ou A3, dependendo das intenções, pois vai ser publicado em dimensões próximas do A4. Já me acostumei, gosto de trabalhar com esses pequenos formatos. Esse processo perpassa o computador, que hoje uso como treinamento. E aí, quanto a esses quadrinhos mais tradicionais, eu migro para o computador para fazer o acabamento, uso o software Photoshop.

Agora, nas HQtrônicas é diferente, porque há outras dimensões, que participam do processo. Há trechos da HQtrônica que eu tenho que pensar na questão da animação. Os efeitos sonoros também estão presentes na HQtrônica. Normalmente, eu crio todos os aspectos do trabalho. Talvez seja uma coisa que eu trouxe da minha relação com os quadrinhos, que você acaba tendo que fazer tudo. Acaba que é interessante porque, como estou dizendo, eu continuo tendo um domínio meio global da produção do trabalho. Entretanto, volta e meia eu estou precisando de pessoas. Quando se trabalha nesse nível da multimídia, da hipermídia, você necessita de pessoas para te ajudar. Em essência, o trabalho é esse: primeiro, suporte-papel, escaneamento da imagem do suporte-papel, depois, trabalhar na perspectiva de animar e sonorizar com o software Flash. As músicas são criadas, elaboradas por mim, ou eventualmente por algum convidado.

3. Você não interfere nas imagens originais. Em todas elas a concepção é feita em papel, e do papel é que é escaneada e colocada para animar?

Todas as imagens. Eu nunca faço direto. Essa é uma coisa do meu atavismo. Eu fui criado desenhando em suporte-papel e, apesar de eu achar que não tem nenhum problema, há muitos artistas que trabalham direto com a tablet, desenhando. Eu tenho tablet e uso para outras coisas, não uso para desenhar. Meu desenho ainda é mão sobre o papel.

4. Outro aspecto no que diz respeito a imagens: você pode comentar sobre a ausência de cenário, de ambiência visual? Na maior parte dos desenhos, ou mesmo nas HQtrônicas, eu vejo a opção por duas ou três cores. Isso me chamou a atenção.

Se você pegar trabalhos mais antigos meus irá notar que eu tinha uma preocupação grande com o cenário. Isso foi com o tempo diminuindo, porque cada vez mais o meu interesse foi se concentrando nas criaturas, nos seres que habitam esse meu universo. E, como meu desenho já é extremamente detalhado e rebuscado, percebi que, quando eu trabalhava esses desenhos e começava a desenhar os fundos de cena, que também eram minuciosos, havia uma concorrência desses fundos com o desenho das criaturas, que são aquilo que há de fundamental na discussão do meu universo da Aurora Pós-humana. Então, o que acontece é que fui, aos poucos, optando por diminuir muito esses elementos de cenário. Os cenários começaram a ser deixados em segundo plano.

Quanto à cor nas HQtrônicas, eu uso como elemento simbólico. A cor não é um adereço estético. Normalmente as histórias em quadrinhos tentam simular a realidade, usando as cores como elemento

decorativo. Eu uso a cor como elemento simbólico. Em Universo da Aurora Pós-humana, por exemplo, o azul representa os “resistentes”; o cinza e o preto representam os “extropianos”; e o vermelho e os tons rosados, os “tecnogenéticos”. Demarco as criaturas através desta seleção cromática.

O meu novo trabalho parte desse princípio, tenho usado o preto, o branco e o vermelho. Estou trabalhando com o branco e o preto por rememoração da minha tradição como quadrinista de suporte-papel, que sempre brincou de fazer Xerox. Acho também que quebra um pouco com a exacerbação cromática do comprador. Os trabalhos de websites são exageradamente coloridos. A cor virou uma coisa meio exuberante.

5. Eu gostaria que você comentasse sobre as figuras de seus ambientes. Esses ambientes, quase ausentes nas histórias, em algumas situações surgem signos do tipo: borboletas, cogumelos, formas ovais, ovuladas, quase se reproduzindo... Outro aspecto, superfícies com pequenas frestas com céu estrelado. Fale um pouco sobre essas composições, que são praticamente esparsas, suaves, pequenininha ou discreta.

É engraçado porque as pessoas quando se deparam com o meu trabalho e não entram em contato com a amplitude do meu universo, tem uma tendência de achar que meu trabalho é agressivo, cruel, visceral e violento. Eu penso que, se você começar a adentrar o meu universo com mais observação, irá perceber que na verdade ele é muito delicado. Eu acho que existe uma delicadeza no meu desenho e mesmo nas minhas propostas conceituais. Apesar da aparente violência excessiva, que podemos entender nos desenhos, e da monstruosidade, o que eu trato desde sempre é de uma docilidade. Eu acredito que o meu trabalho tem certa doçura.

Só que é uma coisa complicada. Curiosamente, desde que eu comecei a desenhar isso foi algo intuitivo: eu nunca consegui desenhar seres humanos normais. Talvez seja uma contaminação da minha paixão por horror e por ficção científica quando era jovem. Desde o princípio as minhas criaturas - antes de eu pensar em Pós-humano - eram híbridas. Se eu desenhava uma mulher, ela tinha rabo. Ou tinha um chifre ou um corvo na cabeça. E essas coisas aconteciam nesses meus universos fantásticos, sem muita explicação, sem lógica racional.

Eu acredito que a minha expressão gráfica é uma conexão direta com o Cosmos, com níveis transcendentais. Eu penso que existem níveis transcendentais de conexão quando estou desenhando. Há uma integração muito interessante entre mim e o processo do desenho. Isso tem acontecido mais comumente de alguns anos para cá, quando perdi um pouco de algo que eu tinha quando era mais jovem, que era a ansiedade de ver o trabalho terminado. Hoje, talvez o que me dê mais prazer no processo de criação seja esse momento atávico de desligamento completo de tudo o que está à minha volta. Talvez seja um dos instantes em que eu consiga viver realmente o agora.

Quanto aos signos, é algo engraçado. A borboleta é um símbolo que me persegue desde que eu comecei a desenhar, e é um signo que de repente até virou uma coisa meio pop, meio chavão. Hoje em dia, toda patricinha tatua uma borboletinha. Mas as borboletas apareceram muito antes no meu processo de desenho, e surgia de uma maneira tão interessante e tão sutil. Junto com elas foram aparecendo outros elementos, como o cogumelo, o cubo, o ovo, aparecem muito. Se consultarmos o dicionário de símbolos para ver esses elementos, veremos que todos eles, de certa forma, estão conectados ao mito da criação, do nascimento, da inovação e da mudança. O meu trabalho fala um pouco sobre mudança, da importância de termos uma relação mais harmoniosa com o mundo que se revoluciona em todos os aspectos.

6. Percebi em seu trabalho outras formas e criaturas. E algo muito comum existe entre elas: as libélulas serpenteadas, os chifres, os rabos, as patas, os cascos, que você até já mencionou. Em paralelo a isso, os fetos, as posições fetais, os óvulos, as formas ovais, ou ovuladas, línguas de serpentes... Qual outro elemento você acha recorrente, que vem muito à sua mente e à sua composição criativa?

Esses animais que você demarcou são elementos que estão impregnados no trabalho. É que todos eles começaram a surgir de maneira intuitiva na minha obra, e aos poucos eu fui percebendo que eles têm vinculação com minha pretensão enquanto artista, de estar discutindo uma reconexão do homem com a natureza em todos os sentidos. E uma reconexão nossa com todas as criaturas. Eu enxergo todas as minhas criaturas como elementos que se reconectaram ao Cosmo. O processo artístico é difícil de explicar. Quando desenho, e eu sou muito livre quanto a isso, posso até sacrificar elementos de continuidade das minhas histórias – o que irrita muitos puristas – só para deixar que a fluidez total do processo criativo venha.

O cordão umbilical é outro elemento recorrente, que na maioria das vezes está ligado a um feto híbrido. Eu sou alguém que persegue o entendimento da transição, e que esta transição envolve sofrimento. Mas nós só evoluímos se houver transição. Por isso as minhas criaturas são todas híbridas, transitórias, e tem outros elementos também: o falo e o órgão sexual feminino. Eu penso que o mundo ocidental criou tabus em torno dessas partes dos nossos corpos, o que para mim é doentio. Quando eu retrato esses elementos, retrato-os de uma maneira pura. Eu acho que a ejaculação masculina, o órgão sexual feminino, o óvulo, o espermatozoide, tem uma beleza e riqueza que mostram mais uma vez como nós estamos conectados a todos os processos cósmicos. Se estudarmos, por exemplo, o nascimento de uma estrela, vamos perceber que ele guarda semelhanças

com o nascimento de um ser humano, com a concepção humana. Então, quando vou falar do renascimento cósmico, por exemplo, uso a metáfora dos órgãos sexuais humanos numa relação mágica.

7. Percebi que surgem, entre as figuras pós-humanas, alguns animais como: pássaros, corujas, galo, coelho alado, dragão alado, serpente alada, e todos podem voar, ou pelo menos, possuem asas. Também surgem peixes, que em contrapartida possuem nadadeiras e são muito parecidas com as asas das borboletas. Para entrar nas suas histórias tem que ter asas ou nadadeiras?

Tem um mito que eu gosto muito que é a história de Quetzalcoatl, dos Maias, que é a serpente emplumada. A serpente tem uma importância mítica muito profunda para os Maias, pois, como rasteja, possui um domínio do nosso nível, que seria o nível da terra, da carne, da matéria. Só que ela é também emplumada, possui asas. E ela é emplumada porque, ao mesmo tempo em que é profundamente conectada com a terra, é também conectada com a transcendência. Por isso as minhas criaturas têm esse estreito aspecto de transcendência, porque eu imagino o mundo animal como tendo certa pureza. O mundo animal mantém uma conexão cósmica que nós, de certa forma, com o nosso mundo da cultura, perdemos. Então, é uma maneira lírica de criação para apresentar essas outras criaturas. Normalmente, todas elas vão ter asas mesmo.

8. No universo da Aurora Pós-humana existem três espécies nesta terra imaginária: os “tecnogenéticos” (híbridos: humano, animal e vegetal); os “extropianos” (transportaram sua memória e consciência para um chip e habitam corpos robóticos) e os “resistentes” (seres humanos em extinção). Neste mundo existem crianças, animais,

serviçais, religiosos etc. O que ficou de fora ou ainda pode ser aguardado no Universo da Aurora Pós-humana?

Eu tenho desenvolvido um movimento chamado Crepúsculo Pós-humano, que trata da degenerescência final de todas essas espécies, e é quando acontece a primeira visita de extraterrestres no planeta. Até então, nós só estávamos falando da Terra e de processos tecnológicos, mas o que vai acontecer quando nós realmente formos visitados por outra forma de inteligência? Isso é uma coisa que eu ainda tenho que trabalhar. As pessoas até perguntam se só existem extraterrestres em meu universo. Não! São todos terráqueos, frutos da biotecnologia e da robótica, da nanoengenharia e de todas essas tecnologias.

9. O universo da Aurora Pós-humana sofrerá ou já sofre algum tipo de ameaça?

Sim. Eu trabalho com a perspectiva do Philip K. Dick, autor de Blade Runner, que não era só um autor de ficção científica, como também refletia sobre o papel da ficção científica na cultura. Ele diz que a ficção científica desloca a humanidade para um futuro hipotético, mas não para discutir coisas do futuro, e sim coisas do presente. Na verdade, o que eu faço no universo da Aurora Pós-humana é discutir questões prementes do momento de agora, só que eu gero um deslocamento para amplificar a percepção dos leitores em relação aos processos tecnológicos. Não estou querendo servir de visionário, dizer o que vai acontecer no futuro nem nada disso, o que eu estou querendo é analisar as mudanças que a tecnociência tem feito nas nossas vidas, e o que pode acontecer com parte dessas mudanças.

10 Você tem brincado ultimamente? Que outros brinquedos você pode estar escondendo para brincar sozinho?

É. Eu sou um moleção. Talvez você possa até perceber pelo meu jeito de ser. Eu gosto muito do universo das crianças porque a criança ainda tem pureza. A pureza de ter o interesse por tudo. Começa por aí, eu acho isso muito mágico. E a criança tem interesse por tudo, todos os cantos do conhecimento, tudo é interessante. E o mundo é a corporação, o mundo do cartesianismo nos ensina que, em certa idade, nós não podemos mais ter interesse pelo todo. Nós temos que nos limitar a fazer uma coisa, trabalhar no mercado. E eu sou um cara interessado por tudo. Eu como artista continuo sendo um ser humano interessado por tudo. E aí, o universo da criança me fascina muito. Todo mundo acha a minha relação com as crianças muito engraçada, porque eu me torno criança de verdade também. Faço birra e faço as mesmas coisas que elas fazem, eu viro um menino.

Nos últimos tempos eu tenho certa admiração por bonequinhos de criaturas monstruosas, míticas. Uma das minhas últimas coleções se chama monstro de bolso, que são umas 32 miniaturas, só de criaturas míticas do planeta ou ligadas ao horror. Agora, tem um jogo que é uma relação particular, que eu jogo sozinho e que tem outro sentido para mim, o Tarô. Eu tenho uma relação de afinidade e de reencontro com muitos aspectos arquetípicos e da minha psique através do jogar o Tarô. É uma atividade muito minha, que eu gosto de fazer quando estou sozinho, num lugar silencioso, sem perturbação. É até uma espécie de vício para mim. Afora o Tarô, eu gosto muito do I Ching, que é outro oráculo também que tem um significado muito forte para mim, que eu utilizo bastante. Dos sistemas oraculares são esses dois os que mais me interessam, talvez pelo fato de o meu trabalho artístico envolver arquétipos.



Nadja Carvalho é graduada em Comunicação pela UFPE, Mestre em Sociologia pela UFPB e Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. É Professora aposentada do Curso de Comunicação em Mídias Digitais e do Mestrado em Comunicação e Culturas Midiáticas da Universidade Federal da Paraíba. Realizou estudos sobre Movie-clip (charges animadas), HQtrônica (histórias em quadrinhos eletrônicas) e Mídia Celular (vídeos, entrevistas). Tem experiência em Comunicação Visual e Mídia Portátil. Atuou nos campos de linguagens interativas, espacialidades e dispositivos portáteis; pesquisou linguagens midiáticas sob o exame da forma e potencialidades estéticas na internet. Pela Marca de Fantasia lançou o livro *Maria strip, arrepiando na saia*, sobre a obra de Henrique Magalhães.





Foto: Rose Franco

A professora Nadja Carvalho apresenta o mito de Eros, que emoldura o mundo das criaturas de Edgar Franco e que está refletido na sua arte: o corpo, a identidade do futuro e o erotismo. Em linguagem acessível, a abordagem teórica acompanha entrevista feita com o artista.



<https://www.marcadefantasia.com>