

VIDA COMO ARTE, ACADEMIA COMO MAGIA

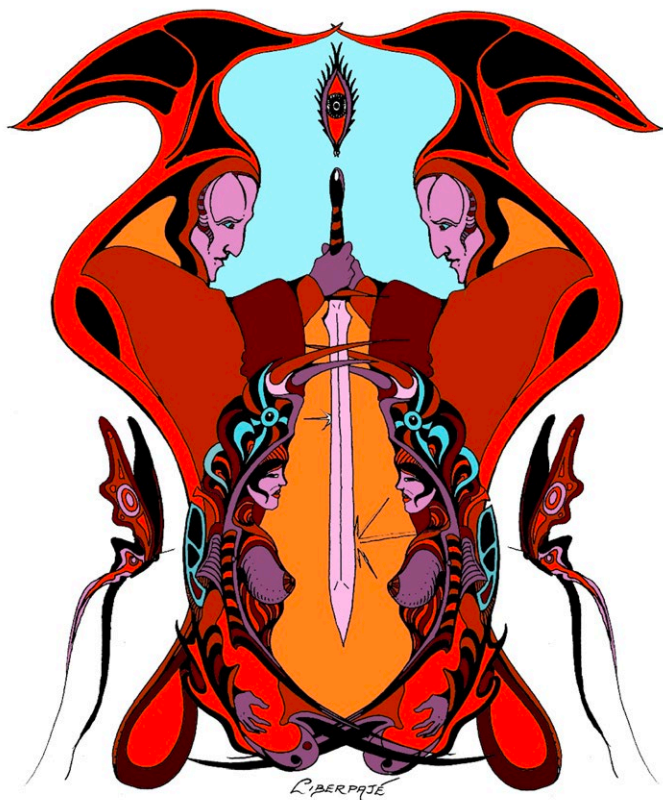
UMA AUTOBIOGRAFIA ARTÍSTICA E ACADÊMICA



CIBERPAJÉ

VIDA COMO ARTE, ACADEMIA COMO MAGIA

UMA AUTOBIOGRAFIA ARTÍSTICA E ACADÊMICA



CIBERPAJÉ



Marca de Fantasia
Parahyba, 2025

Vida como arte, academia como magia:

Uma autobiografia artística e acadêmica

Edgar Franco - Ciberpajé

Série Quadrinhos poético-filosóficos, 16. 2025, 561 p.

ISBN 978-85-7999-118-9



MARCA DE FANTASIA

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

Capa: Edgar Franco, com arte de Mozart Couto

Revisão: Ícaro Lênin Maia Malveira

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



Este livro reproduz o Memorial apresentado à Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como parte do processo de avaliação para promoção à Classe E – docente Titular, na carreira do Magistério Superior, realizado em 5 de julho de 2024. Link para o currículo Lattes de Edgar Franco: <http://lattes.cnpq.br/8415486629956081>

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 aos autores e/ou entidades detentoras de direitos autorais. Desse modo, é vedada a reprodução integral ou parcial dessas obras com fins comerciais.

Catálogo na publicação

Elaborada por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

P912

Ciberpajé (Edgar Franco)

Vida como arte, academia como magia: uma autobiografia artística e acadêmica / Ciberpajé (Edgar Franco). – João Pessoa: Marca de Fantasia, 2025.

Livro em PDF

ISBN 978-85-7999-118-9

1. Autobiografia. I. Ciberpajé (Edgar Franco). II. Título.

CDD 808.06692

Índice para catálogo sistemático

I. Autobiografia

Dedicado

Ao meu saudoso mestre, mentor e pai, Dimas Franco de Oliveira;



Às incríveis mulheres da minha vida, minha mãe, Alminda Salomão de Oliveira; minha irmã, Ariadne Franco Rengstl; minha esposa, I Sacerdotisa Rose Franco, e minha afilhada, Diana Rengstl.



Agradecimentos

Aos grandes mestres e mestras que tive a oportunidade de ter como orientadores e supervisores em minha trajetória acadêmica, Sylvia Ficher, Gilberto Prado, Diana Domingues e Rosangella Leote. E, através deles, estendo minha gratidão a todos os professores e professoras que tive durante minha vida, muitos deles foram e são a minha inspiração e me fazem ainda mais entusiasmado com minha carreira como docente.

Ao meu “filho”, Lucas Matheus Dal Berto, que me deu a oportunidade de acompanhar uma vida desde o seu princípio até o seu florescimento, e tem me ensinado muito sobre amor incondicional. Vê-lo trilhando o caminho acadêmico como eu, realizando atualmente o seu doutorado em matemática na UnB, é motivo de grande alegria e orgulho para mim.

Aos meus inestimáveis amigos e irmãos na arte, arautos do quadrinho poético-filosófico, Gazy Andraus, Henrique Magalhães e o saudoso Elydio dos Santos Neto. Vocês são faróis que têm iluminado a minha caminhada pelas artes e pela vida.

A todos os que integraram e integram o Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq – FAV/UFG) que eu coordeno há 15 anos, na Faculdade de Artes Visuais da UFG. Trocar experiências acadêmicas e realizar parcerias artísticas com vocês tem sido um bálsamo e, nesses anos, encontrei no grupo alguns dos meus melhores amigos e amigas que levo comigo para a vida toda.

Aos integrantes fixos e convidados que passaram pelo grupo performático Posthuman Tantra durante os seus 20 anos de existência, com destaque para a performer I Sacerdotisa Rose Franco,

o performer e figurinista Luiz Fers e o performer e musicista Amante da Heresia. Vocês são sensacionais.

Ao doutorando do PPG Arte e Cultura Visual e meu amigo, Ícaro LÊNIN Maia Malveira, que gentilmente fez a revisão desta obra.

Às universidades públicas, gratuitas e de qualidade nas quais tive a oportunidade de realizar a minha formação e carreira docente e que sempre me receberam de braços abertos: Universidade de Brasília (UnB), Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Universidade de São Paulo (USP), Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP) e Universidade Federal de Goiás (UFG).

Ao incognoscível e misterioso presente mágicko, a licença poética cósmica VIDA

Sumário

Prefácio	10
Prólogo e Introdução	13
Capítulo 1: A Gênese do Artista, Docente e Pesquisador	20
Capítulo 2: O Mergulho Acadêmico	62
Capítulo 3: A Arte e Tecnologia e as HQtrônicas	91
Capítulo 4: Consolida-se o Artista Transmídia – Perspectivas Pós-Humanas nas Ciberartes	146
Capítulo 5: A experiência na Universidade Pública – Docência, Pesquisa e Extensão na Faculdade de Artes Visuais e no PPG Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás	215
Capítulo 6: A Transmutação em Ciberpajé – um Artista Transmídia, Mago e Psiconauta	297
Capítulo 7: Da Maturidade para Além e ao Infinito: Minha Obra Artística e Ideário Tornando-se Fonte de Pesquisas Acadêmicas no Brasil e Exterior	480
Epílogo: A Lira do Meio Século	541
Referências	551

Prefácio

Vida, arte e magia em Ciberpajé

No primeiro semestre de 2024 fui convidado por Edgar Franco para fazer parte de sua banca de ascensão à categoria de Titular na Universidade Federal de Goiás. Essa categoria é o topo da carreira acadêmica e confere grande prestígio ao professor que a alcança. Aceitei com muita alegria o convite para participar da banca de avaliação de seu memorial, consciente de que o convite era, na verdade, uma honraria para mim, por ter sido escolhido para esse ritual tão significativo de reconhecimento da brilhante trajetória do candidato.

Edgar é um companheiro de longa data, a quem acompanho o crescimento artístico e acadêmico, bem como sua transmutação pessoal, com entusiasmo. Com ele aprendo a ver o mundo com um olhar mais generoso e tolerante, mas não menos crítico.

Tive o mérito de ser cúmplice de momentos-chave de sua vida e ter a confiança de ser o depositário e divulgador de parte importante de sua obra. Crescemos juntos na contracorrente à arte enquanto mercadoria. Sonhamos juntos tantos projetos construídos sobre a égide da poesia.

Mais que uma avaliação, a banca de apreciação do memorial se converte na celebração de uma longa e distinta carreira acadêmica. Não se trata, contudo, de um burocrático relatório de atividades de ensino, pesquisa e extensão, por vezes também de funções administrativas e de representação. Em se tratando de Edgar Franco, temos uma simbiose do artista com o professor, o grande mestre e doutor que esti-

mula e facilita a aquisição de conhecimentos pelos alunos, colegas e comunidades em geral.

Edgar nos presenteou com um memorial que vai além dos afazeres acadêmicos. Sua arte presente desde a infância, com a convicção entusiasta e fundamental de seus pais, ganha fôlego com seus estudos formais, seja na Graduação em Arquitetura e Urbanismo, seja no Mestrado em Multimeios, no Doutorado em Artes e nos pós-doutorados. Essa base empírica e teórica essencial deu-lhe a raiz necessária para sustentar uma criação ousada e transgressora, como cabe aos artistas visionários.

Sua obra múltipla, mas com uma base comum consistente — o universo da Aurora Pós-Humana, de sua autoria —, explodiu em muitas linguagens, sempre inovadoras, e não menos revolucionárias. O reconhecimento viria em sua ampla circulação nacional e internacional, nos prêmios com que foi contemplado, na investigação atenta e meticulosa de sua obra por grandes estudiosos de vários centros universitários do mundo.

Edgar fez de sua obra também sua cátedra. Que sabedoria essa associação de vida e ensino, de vida e aprendizagem, pois que o entusiasmo com que fala de seu trabalho é proporcional ao entusiasmo com que os alunos o admiram. Esse é o melhor método de ensino, quando a matéria ensinada está impregnada com a arte e a própria vida.

A produção artística e acadêmica de Edgar é um vigoroso fluxo contínuo, uma torrente de obras, pesquisas, orientações, performances, experiências... que me pergunto, como é possível, como pode dar conta!? E vejo-o manter o mesmo ímpeto criativo de sempre, com ainda mais vigor. As Ciberpajelanças são uma prova disso, de seu incansável prazer em produzir e levar seus jovens alunos a descobrirem esse manancial de vida e arte.

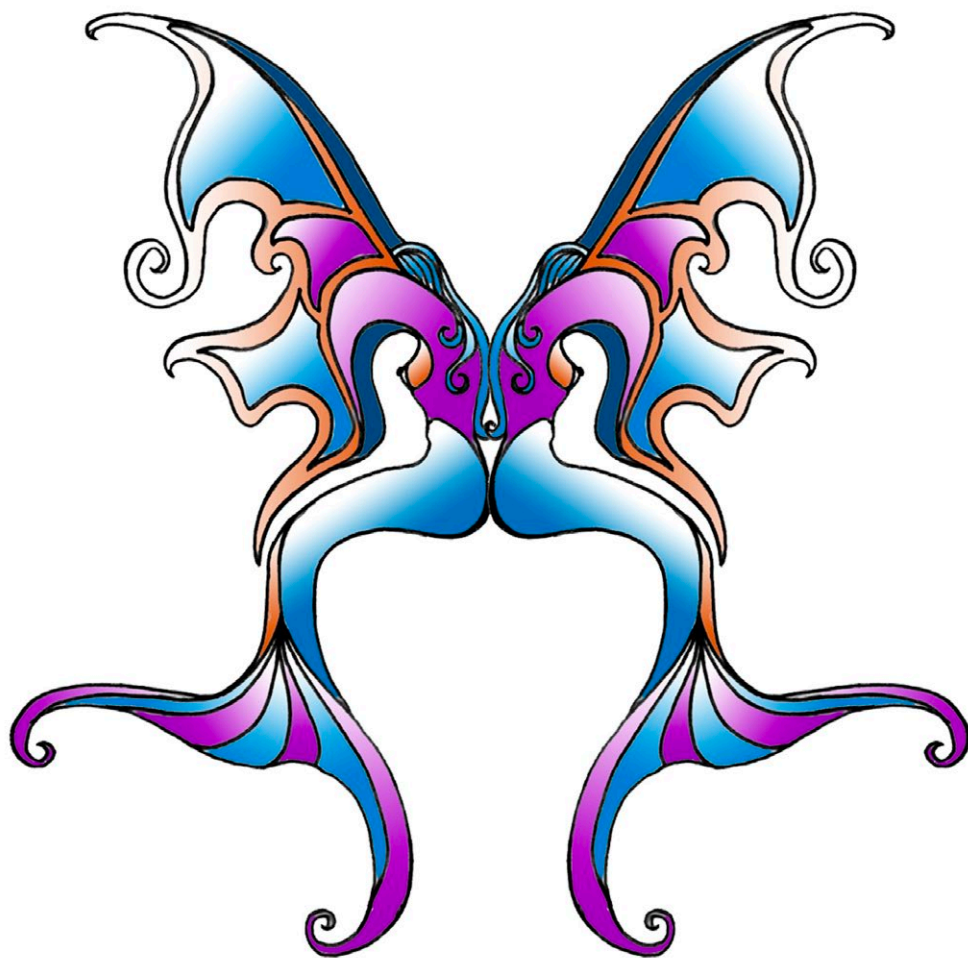
Tornar-se Ciberpajé foi um ato de maturidade, uma transmutação em sua essência que lhe abriu novos caminhos, outras perspectivas. Algo de mundano se perdia, algo de transcendente lhe ganhava. Edgar

é desses professores imprescindíveis de que precisa toda academia. É desses criadores inalienáveis para a promoção da inquietação artística. É um companheiro essencial para quem vê a vida como compartilhamento, gratidão e transmutação.

Esse livro/relicário surgiu a partir do memorial gestado para a defesa para o cargo de professor titular da UFG, assim, durante sua redação o autor refere-se a ele como um memorial de vida e carreira artística e acadêmica. O essencial da vida, obra e trajetória acadêmica está descrito aí, mas é só uma parte dos frutos que Edgar ainda virá a produzir.

Henrique Magalhães

Prólogo e Introdução



Prólogo

*Minha obra como artista transmídia guarda um forte laço
com as ideologias utópicas e românticas da arte,
como meio capaz de levar-me
à reflexão e à autotransformação.
Todas as minhas criações possuem mensagens filosóficas,
transcendentes ou ideológicas,
visando promover mudanças em meu interior
e eventualmente levar outros a refletirem.
Para mim, a arte não é apenas um exercício ou jogo estético,
é a maior de todas as “transciências”.
Só a arte nos dá a profunda liberdade transdisciplinar
de unir universos tão diversos quanto o da física quântica
e o dos lobos-guará,
o das bandas de rock e o da teoria do caos, e assim por diante.
Minha obra artística nada mais é do que um reflexo
de minhas buscas, dilemas
transcendentes, amores, dores, esperanças e desesperos
em relação à essa bela e contraditória maravilha chamada
“espécie humana”.
Ela incomoda alguns, causa estranhamento.
Um estranho cria estranhezas.
Mas o que realmente importa é o ato criativo
que para mim é um ato ritualístico transformador,
um método ancestral de mergulhar em nossos
abismos mais densos,
uma técnica cósmica de autoconhecimento.*

(Ciberpajé)

Introdução

O exercício de escrever sobre nós mesmos, em uma perspectiva autobiográfica, é também uma experiência de autoconhecimento. Ao resgatar minhas memórias através de lembranças, conversas com familiares e amigos, fotos, criações artísticas, entrevistas, artigos científicos, capítulos de livros, livros, dissertações e teses, para a redação deste memorial de carreira docente – que em muitos aspectos também é um memorial de vida – eu percebi muitas sincronicidades e sutilezas sobre a minha trajetória de meio século sobre essa bela esfera azul. Emocionei-me novamente em muitos momentos, resgatei muitas dores, mas também inúmeras alegrias.

Na construção deste memorial, busquei enfocar minha atuação como artista transmídia e, principalmente, meu papel como docente e pesquisador nos 16 anos de atuação na Universidade Federal de Goiás, mas foi impossível não evidenciar, em muitos momentos, a conexão profunda com as pessoas que me ajudaram a realizar o meu percurso, percebendo que – de tudo que vivi – o mais importante sempre foi a conexão com as pessoas, o verdadeiro bálsamo da experiência de existir.

Ao longo do texto, recorri a inúmeras entrevistas e outras produções bibliográficas minhas que resgatei na estruturação dos sete capítulos deste memorial. Foi também um exercício complexo de exclusão de inúmeras outras realizações minhas, na tentativa de fazer uma síntese que expresse o essencial de minha carreira de artista, pesquisador e docente do ensino superior. O memorial, em alguns aspectos subverte certas regras acadêmicas, sendo escrito em primeira pessoa e incluindo reflexões poéticas, aforismos e minhas artes na abertura dos capí-

tulos e em outros momentos. Nesse sentido, ele resgata também um pouco do meu espírito transgressor como artista-pesquisador. O documento foi dividido em sete capítulos que buscam abarcar os vários aspectos de minha história.

No “Capítulo I: A Gênese do Artista, Docente e Pesquisador”, trato da minha formação inicial, desde a primeira infância até a conclusão do ensino médio. Revelo a forte influência de meus pais em minhas aptidões e gostos artísticos, a minha paixão emergente pelas linguagens narrativas, com destaque para as histórias em quadrinhos (HQs) e o meu encontro com os fanzines, culminando no início do envolvimento com os processos criativos artísticos.

No “Capítulo II: O Mergulho Acadêmico”, eu destaco a minha chegada ao ambiente acadêmico, com a admissão no vestibular para a graduação em arquitetura e urbanismo na Universidade de Brasília (UnB). Também falo de meu encontro com a pesquisa, da consolidação de minha obra como quadrinhista e da elaboração e expansão do conceito de “quadrinhos poético-filosóficos”. Finalmente, apresento minhas primeiras experiências publicando HQs no exterior e nas bancas de revista brasileiras.

No “Capítulo III: A Arte e Tecnologia e as HQtrônicas”, eu trato de minha admissão no Programa de Pós-Graduação em Multimeios da Unicamp e do desenvolvimento de minha pesquisa de mestrado sobre as “HQtrônicas”, que resultou no livro pioneiro no Brasil a tratar da questão dos quadrinhos nas hipermídias. Destaco também o processo criativo de duas de minhas HQtrônicas que foram os resultados artísticos de minha investigação de mestrado.

No “Capítulo IV: Consolida-se o Artista Transmídia – Perspectivas Pós-Humanas nas Ciberartes”, eu enfoco a minha investigação de doutorado em artes na ECA/USP que resultou na ampliação e consolidação de meu universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-Humana” e minha gradativa e emergente adoção de outros suportes e linguagens,

além dos quadrinhos, para a criação de obras artísticas contextualizadas em meu universo ficcional, incluindo a criação dos projetos musicais “Posthuman Tantra” e “Posthuman Worm”, o desenvolvimento da obra de web arte em vida artificial chamada “O Mito Ômega”, e a retomada dos quadrinhos criados na “Aurora Pós-Humana”, como o álbum “Bio-CyberDrama”, parceria com Mozart Couto, e a revista em quadrinhos “Artlectos e Pós-Humanos”, apresentando narrativas experimentais.

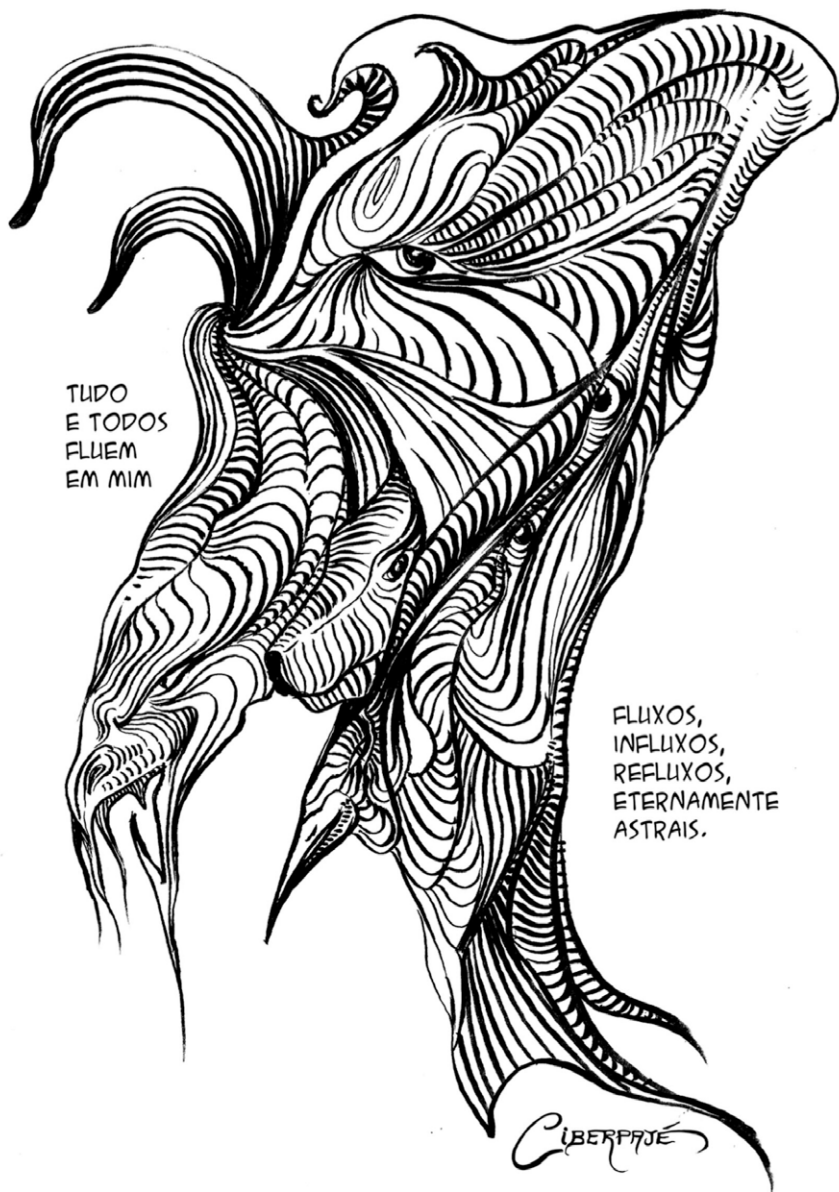
No Capítulo “V: A experiência na Universidade Pública – Docência, Pesquisa e Extensão na Faculdade de Artes Visuais e no PPG Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás”, eu falo de minha trajetória na universidade atuando na docência, pesquisa e extensão que se iniciou no curso de arquitetura e urbanismo da PUC-Minas Gerais – Unidade Poços de Caldas e consolidou-se a partir da minha entrada como professor adjunto na Faculdade de Artes Visuais e no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. Trato também da criação e atuação do grupo de pesquisa que eu coordeno, o Criação & Ciberarte (CRIA_CIBER), de minha participação como associado na ANPAP, ASPAS e ANZINE e finalmente da realização das quatro edições da atividade de extensão “Festival de Artes Ciberpajelações”, organizada pelo CRIA_CIBER.

No “Capítulo VI – A Transmutação em Ciberpajé: um artista transmídia, mago e psiconauta”, detalho o meu processo mágicko-artístico de transmutação em Ciberpajé realizado no meu aniversário de 40 anos de vida, destaco meus experimentos criativos como psiconauta – utilizando-me de experiências enteogênicas para obter estados não ordinários de consciência – e como magista, utilizando-me de processos criativos artísticos para criar sigilos e consultar oráculos. Trato também das performances como rituais artísticos e mágickos com o meu projeto musical performático Posthuman Tantra, da criação do subgênero dos quadrinhos poético-filosóficos, os HQforismos. Apresento algumas de minhas obras singulares em arte e tecnologia, incluindo experimentos

narrativos pioneiros utilizando redes neurais e inteligências artificiais e trato da minha escrita de aforismos e os seus desdobramentos no “Projeto Musical Ciberpajé”, nos curtaforismos e animaforismos.

No “Capítulo VII – Da Maturidade para Além e ao Infinito: Minha Obra Artística e Ideário Tornando-se Fonte de Pesquisas Acadêmicas no Brasil e Exterior”, eu trato das legitimações de minha atuação como artista, pesquisador e docente através de premiações regionais, estaduais e nacionais. Também destaco as repercussões de minhas obras artísticas transmídia a partir das investigações realizadas por pesquisadores de diversas áreas do conhecimento que têm rendido artigos científicos, capítulos de livros, livros, TCCs, dissertações e teses que se debruçam sobre múltiplos aspectos de minhas criações e ideário.

Finalmente, no epílogo do memorial, eu incluo um aforismo, “A Lira do Meio Século”, que trata das minhas dores, alegrias e idiossincrasias como integrante da espécie humana que experiencia a licença poética cósmica chamada VIDA!



TUDO
E TODOS
FLUEM
EM MIM

FLUXOS,
INFLUXOS,
REFLUXOS,
ETERNAMENTE
ASTRAIS.

CIBERPPE

Capítulo 1



*A Gênese do Artista, Docente
e Pesquisador*

*A energia cósmica que me criou surgiu em uma faísca viva,
num lapso temporal, onde os princípios complementares
conectaram-se e tornaram-se unos.
Toda vida explode como uma supernova da maravilha
que é o choque universal
dos poderosos opostos que ao final são apenas um,
quando destroem seus aparentes paradoxos e amalgamam-se.
Pai Cosmos, mãe Gaia; pai Falo, mãe Vulva;
pai Pelo, mãe Pele; pai Lobo, mãe Ovelha;
pai Desejo, mãe Sonho.
Filho Vida.*

(Ciberpajé)

Capítulo I

A Gênese do Artista, Docente e Pesquisador

Neste capítulo introdutório trato da minha formação inicial, desde a primeira infância até a conclusão do ensino médio. Revelo a forte influência de meus pais em minhas aptidões e gostos artísticos, a minha paixão emergente pelas linguagens narrativas, com destaque para as histórias em quadrinhos e o meu encontro com os fanzines culminando no início do envolvimento com os processos criativos artísticos.

1.1 - O início de tudo: genealogia de um pai amante dos livros e da arte, uma mãe cantora e um menino amante das narrativas

Sabemos que o equilíbrio interior depende de uma relação harmônica com a nossa árvore genealógica, fundamentalmente com nossos pais e avós. Se tivermos um conflito enraizado com qualquer um deles, dificilmente teremos uma vida plena, serena e saudável. Grande parte das doenças do espírito e do corpo surge da inaptidão para lidar com os problemas naturais que temos com nossos pais, e da incapacidade de os perdoarmos e desenvolvermos o amor incondicional a eles. Portanto, desde muito cedo aprendi a importância de reverenciar meus pais, avós, bisavós, tataravós, tios, primos e todos que compõem minha genealogia provinda de muitas etnias e países, pois tenho bisavôs libaneses, portugueses e índios, tataravós negros e índios, o que me transforma orgulhosamente em um legítimo e vigoroso vira-latas

humano, dos mais resistentes e empáticos que existem. Falarei neste tópico brevemente de minha descendência direta, meus pais e avós.

Meu pai foi o maior de todos os meus mestres e o meu melhor amigo, foi ele quem propiciou – juntamente com minha mãe – as bases para eu ser quem eu sou. Desde cedo vivi em um ambiente rodeado por livros, por arte e cultura, mesmo vivendo em uma pequena cidade interiorana. Meu pai, Dimas Franco, era um intelectual e místico autodidata, alguém que intuitivamente, ainda na adolescência, descobriu a força dos livros e do conhecimento para a transformação da realidade, e mesmo não tendo cursado universidade, foi a mente mais brilhante que conheci em minha vida, além de ser extremamente sábio e humano. Em 2013, a ALAMI, Academia de Letras, Artes e Música de Ituiutaba, da qual sou membro, ocupando a cadeira 46, prestou uma homenagem a ele entregando-lhe o troféu “A Enciclopédia Viva do Cinema Ituiutabano”, reconhecendo-o como o maior conhecedor de cinema da cidade. Ele inclusive concedeu várias entrevistas para a TV local, sempre falando de cinema. A paixão pelo cinema foi uma de suas facetas fascinantes. É incrível o que ele conseguiu culturalmente, se levamos em conta que só conheceu uma cidade aos 10 anos de idade, aprendeu a ler numa escolinha de fazenda, feita dentro de um chiqueiro, e nunca teve apoio nenhum do pai.

Recordo-me de uma história mágica de sua infância. Quando mudou com a família para a cidade de Ituiutaba, vindo da fazenda. Ele tinha 10 anos, ouviu falar do cinema da cidade com um tio dele que ele adorava e que também lhe apresentou os quadrinhos e a literatura, o tio “Vadico” (Osvaldo Franco). Ele nunca tinha ido a um cinema, o ano era 1950. Então ganhou de presente da mãe, ele e os irmãos, ingressos para irem pela primeira vez ao cinema. Foi com os 3 irmãos mais novos. Para ele foi uma experiência inacreditável, mágica! Era um western, meu pai amou aquilo, não entendeu de onde vinham aquelas pessoas, como aquilo podia estar acontecendo ali na sua frente. No final da sessão, ele pediu ao Paulo, o irmão abaixo dele, que levasse os dois mais novos, Divaldo e

Dimar, para casa. Paulo perguntou-lhe por que e ele ficou calado. Depois que os irmãos já tinham ido embora e todo mundo também, ele saiu, rodeou o quarteirão, pulou o muro de um terreno baldio que dava nos fundos do cinema e caminhou até a parede por trás da tela. Ele queria ver o que tinha lá. Achou que cavalos e atores poderiam estar ali! Mas viu que só tinha uma parede. Ficou estupefato e ainda mais encantado! No outro dia quis ir de novo, mas não tinha dinheiro, aí teve que inventar estratégias para ganhar dinheiro para frequentar o cinema. Ele era muito habilidoso com as mãos, e já esculpia, técnica aprendida também com o seu tio Vadico. Começou a fazer pequenos revólveres de madeira que funcionavam com elástico e jogavam pedrinhas longe. Vendia-os para outros meninos. Com o que ganhava, ia ao cinema e, depois, começou a investir em outra paixão, comprando quadrinhos.

Meu avô paterno, Jonas Mendes, era muito severo, achava cinema, quadrinhos, literatura, tudo isso um lixo. Assim, meu pai tornou-se a “ovelha negra” para ele por esses “gostos esdrúxulos”. Quando tinha 12 anos, meu avô descobriu um baú em que ele guardava sua coleção de quadrinhos – todos adquiridos com o dinheiro ganho com as esculturas de madeira – e jogou tudo na cisterna, pois uma irmã dele tinha ouvido falar que quadrinhos geravam delinquência – com certa reflexos do livro *A sedução dos Inocentes*, que demonizava as HQs, escrito pelo psicólogo estadunidense Fredric Wertham.

Meu pai foi um herói da cultura, pois ele enfrentou tudo isso sozinho, nunca abdicou dessas paixões, mas não teve nenhum incentivo. Se tivesse com certeza teria sido escultor, ou cineasta, ou coisa parecida. Mas ele mudou o paradigma geracional e comigo foi diferente, sempre incentivou meus talentos, fosse o que fosse! Eu tive sorte, muita sorte. No exército – ele fez tiro de guerra em Ituiutaba – era o desenhista da turma, fazia quadros de notas, brasões de armas, mas, ao mesmo tempo, trabalhava em um bar com meu avô. Uma vez estava desenhando um quadro, todo a nanquim, que incluía o brasão de armas do tiro de

guerra, o nome de todos os 100 recrutas de sua turma e as notas em cada quesito. Demorou 6 dias fazendo e estava finalizando-o, usava uma mesa no fundo do bar para desenhar. Ele era o responsável por fritar os salgados do bar. Seu pai já estava implicado com ele desenhando, no dia que estava finalizando o desenho, tinham muitos clientes, meu avô pediu para ele fritar pastéis duas vezes, ele fritou, acabaram. Da terceira vez, meu avô veio furioso, pegou o vidro de nanquim e derramou-o todo sobre o desenho, destruindo o trabalho de uma semana.

Mas meu avô não tinha culpa, foi criado com o lado mais perverso do machismo, trabalhou boa parte da vida como boiadeiro, levando gado do Triângulo Mineiro para Barretos (SP), e sofreu uma decepção quando a profissão acabou devido ao transporte rodoviário. Teve então que ir morar na cidade. Minha avó paterna, Ana, é descrita por meus pais, tios e mãe, como uma mulher extremamente doce, serena, de um coração grandioso, e que conviveu com muitas intransigências e ignorâncias do marido, sempre de forma resignada. Defendia os filhos em todas as situações de embate com meu avô, e tinha por eles um carinho descomunal. Morreu muito jovem de infecção renal. Às vezes sinto sua presença em minha vida, como um sussurro leve pedindo-me serenidade, trazendo harmonia para a minha realidade.

Meu avô perseguiu meu pai por toda a juventude e boa parte da vida adulta, acreditava que desenho, arte, quadrinhos, cinema, leitura, não eram coisa de homem, eram porcarias. Eu convivi com ele por muitos anos e, felizmente, no final da vida redimiou-se com todos, tornou-se um velho pacato e até religioso, desenvolvendo uma boa relação com meu pai, que nunca teve ódio dele, sempre sendo amoroso e compreensivo. Isso foi uma lição de tolerância e amor incondicional para mim. Ele nunca negou como seu pai foi cruel, mas não guardou nenhum ressentimento. Para mim isso foi um ato grandioso! Vivemos em um mundo de ressentimentos, as pessoas destroem as relações com seus familiares, amores, amigos, por não terem a capacidade de perdoar.

Meu pai, entre tantas lições incríveis, ensinou-me o amor pela arte e pela cultura, mas também a importância crucial do perdão (Figura 1).

Figura 1 - 4 fotos de minha família paterna. Meu avô, Jonas Mendes, montado a cavalo; minha avó, Ana Franco, na rua; meu pai ainda bebê, Dimas Franco, brincando na fazenda; e meus avós, pai e tios, Dimas Franco, Dimar Franco, Paulo Franco, e Divaldo Franco



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Minha mãe, Almindá Salomão, é certamente a mulher mais forte, resiliente e amorosa que já conheci. Seu senso de realidade, sua paixão para com animais, vegetais e seres humanos, forjaram-me. Seu espírito alegre e sua energia incomparável ajudaram-me a ser a pessoa entusiasmada que sou, pois ela sempre realizou o seu trabalho cantando com sua voz lindíssima e afinada. Sua trajetória de vida também é uma história de força e quando menina seu pai apelidou-a de Gibi, não porque ela gostava de quadrinhos, mas sim porque ela era bem morena e lembrava-lhe o menino das capas do almanaque Gibi, que meu avô certamente lia. Meu avô materno, que eu não tive a honra de conhecer, era mago, um famoso benzedor que também tinha uma história trágica de vida. Seu nome era Sebastião, era sapateiro de profissão, e sua existência demarcava um paradoxo, pois era um benzedor assassino! Todos dizem que era um homem justo, honrado, trabalhador e misterioso. Tornou-se famoso benzedor em sua última década de vida, pessoas vinham de outras cidades para serem benzidas e curadas por ele. O paradoxo é que ele era um assassino confesso, passou 6 anos na cadeia. E o pior, matou a tiros duas pessoas desarmadas. Ele assassinou sua primeira esposa e o amante, matou-os a tiros. Dizem que sabia que eram amantes e foi frio, acompanhou-os em segredo, matou primeiro o amante e quando a esposa soube disse que queria morrer também e ele matou-a. Tinha três filhos com ela. Foi para a cadeia, pegou 20 anos e cumpriu 6 por comportamento exemplar. Quando saiu da cadeia tinha 45 anos, aí conheceu minha avó que tinha 15 e se casaram. Viveu 70 anos, tiveram 11 filhos juntos. Apesar dessa história trágica e aterradora em sua vida, tornou-se um místico, um homem bondoso e com a energia da cura.

Minha mãe conta muitas histórias sobre suas capacidades místicas, incluindo premonições certas e telecinesia. Mamãe sempre diz que herdei dele alguns desses dons. Minha avó materna, Maria Linda, com quem tive a honrosa chance de conviver por mais de 20 anos, era um exemplo de matriarca forte, honesta e determinada. Ficou viúva aos 40

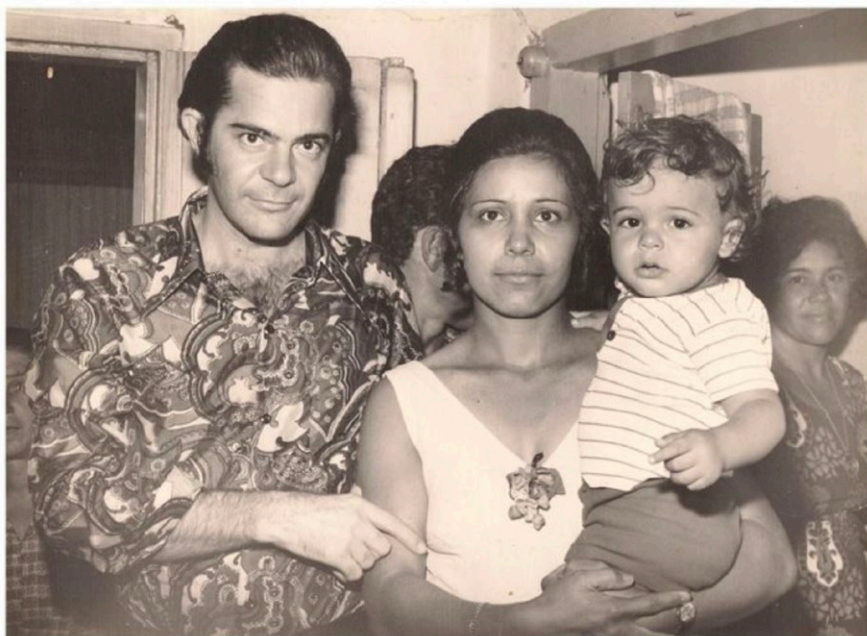
anos de idade e nunca mais se casou, desdobrando-se para criar os 9 filhos (dois morreram na infância). Enfrentou grandes dificuldades financeiras e venceu todas. Não era daquelas avós que dão colo pra neto, mas mostrava seu afeto e carinho através da comida saborosa que preparava, elogiava muito minha maturidade, pois via-me como um homem desde muito cedo. Lembro-me dela com muita reverência e amor. Teve uma morte serena e rodeada pelos filhos aos 86 anos de idade.

É fundamental falar também do tio do meu pai que não tive a chance de conhecer, um dos irmãos de minha avó Ana Franco. O já citado tio Vadico (Osvaldo Franco), pois foi através dele que meu pai, antes de conhecer uma cidade, conheceu a arte, a literatura e ouviu falar de cinema. Vadico era um homem habilidoso, criativo, gostava de desenhar, esculpir, e criava maquinários a partir de sucata. Meu pai relatava que uma das grandes emoções de sua infância era visitar seus avós para então estar com o tio Vadico, que lhe mostrava livros, a revista “Seleções” (*Reader’s Digest*), quadrinhos e, também, as esculturas/maquinários e desenhos que fazia. Ele foi o responsável por incutir na mente de criança de meu pai o interesse pela arte, leitura e ciência. Era diferente de todos os outros homens da família, que só falavam de fazenda, gado, plantação, cavalos, e por isso era execrado pelos irmãos e pelos pais, pois não tinha interesse na lida da fazenda. Com isso, foi sentindo a perseguição da família por suas paixões tão diferentes e acabou tornando-se alcoólatra e morrendo de cirrose aos 33 anos. No dia de seu sepultamento, meu pai, então com 18 anos, foi o responsável por lavar o seu cadáver e vesti-lo para colocá-lo no caixão. Foi solicitado a realizar essa tarefa pelo amor que tinha ao tio e conta que esse foi um dos momentos mais tristes e dolorosos de sua existência, ter que preparar o corpo daquele homem para nunca mais vê-lo, uma das pessoas que mais amava e admirava. Ao mesmo tempo em que relatava a dor profunda, destacava a honra de ter sido incumbido para tal tarefa. Meu pai falava de Vadico com profundo amor e reverência, como um artista que sucumbiu pelo desamor dos en-

tes queridos, por não ser aceito. Eu devo também a esse tio que não pude conhecer, ser quem eu sou. Em certa medida, sinto-me responsável por fazer dos seus sonhos tão sofridos a minha realidade de vida! Hoje sou um artista amado pelos meus familiares, realizado com minhas criações e devo muito disso a esse homem que um dia foi execrado por ser artista. Carrego em mim muito de meu tio Vadico e sinto sempre sua presença cósmica dando-me forças! VIVA TIO VADICO!

Desde muito cedo, meu pai envolveu-me com narrativas, antes de começar a falar eu já ia ao cinema com ele para assistir as animações da Disney. Ele comprava livros de histórias infantis e lia para mim constantemente. Logo cedo eu me fascinei por esses mundos ficcionais e minhas brincadeiras mais remotas já envolviam a criação de mundos e histórias fantásticas. De certa maneira, isso tornava-me mais isolado, porque as crianças de minha classe social não tinham tanto envolvimento com narrativas. As brincadeiras eram mais tradicionais – não que eu não brincasse também de pique-pega, pique-esconde e todas essas outras brincadeiras mais físicas, mas eu estava sempre inventando histórias e nem sempre as outras crianças estavam interessadas nisso –, portanto aprendi a conviver bem com uma certa solidão e a transformar o mundo em um lugar meio mágico. Eu me lembro claramente de ter transformado em sítios fantásticos muitos dos lugares em que eu caminhava sozinho, já com 6 anos de idade e morando novamente numa casa nas proximidades do frigorífico em que meu pai trabalhava. Eu caminhava só na mata, mesmo sendo meninote, minha mãe só me avisava para não ir ao rio Tejuco, pois era perigoso. Lembro-me de um lugar com muitas pedras que eu amava, e eu chamava de meu castelo, ia pra lá sozinho e brincava de estar num belo castelo. Quando voltamos pra cidade, eu tinha 8 anos, e lembro-me de, enquanto estavam colocando a mudança no caminhão, fazer uma última caminhada pela mata próxima e ir até essa pedreira, despedir-me do meu castelo com muita tristeza (Figura 2).

Figura 2 – Meus pais, Dimas Franco e Alminda Salomão, e eu aos 2 anos de idade, em 1973, Ituiutaba, MG



Fonte: Arquivo pessoal do autor

É importante dizer que durante o ano de 1975 meu pai foi transferido para a cidade de São Paulo e vivemos pouco mais de um ano por lá. Foi um período marcante, pois entrei na minha primeira escola, chamada “O Foguetinho”, no bairro de Pinheiros, onde residíamos. Meu pai, que sempre gostou do campo, levava-me para passear no campus da USP, que ficava próximo. Segundo ele, um dia perguntei que lugar era aquele e ele respondeu: “– É uma escola!”. Sem titubear, eu falei: “– Um dia vou estudar aqui!”. No ano de 2002, quando soube o resultado da seleção e ingressei no Programa de Doutorado em Artes da ECA/USP, a primeira coisa que fiz foi ligar pra ele e dizer que eu estava agora estudando lá, como havia dito. Meu pai só respondeu que sempre soube disso, e disse: “– A palavra tem poder”. Naquele período também ganhei meu primeiro animal de estimação, um gato persa que chamei de Tom. A minha relação de amor pelos animais, que já existia, vai se intensificar profundamente a partir desse ponto.

No retorno à Ituiutaba, fui estudar em um colégio tradicional da época. Meu pai, um provedor de classe média baixa, queria uma educação de qualidade e resolveu pagar o colégio mais caro da cidade, Instituto Marden. Fiz o pré-escolar por lá e fiquei lado a lado com filhos da burguesia da cidade, meninos de classe mais alta, a maioria filhos de ruralistas da região. Curiosamente eles também não tinham o contato que eu tinha com gibis, cinema, histórias infantis e narrativas fantásticas, pois eram filhos de burgueses iletrados.

Naquele tempo, minhas brincadeiras sempre envolviam histórias fantásticas, resíduos do que eu lia, via, ouvia, misturados com minhas criações e reinterpretações. Sobre isso vou destacar duas histórias curiosas dentre tantas outras. A primeira delas diz respeito a um certo poder retórico que já aparecia na infância e que eu usava de forma divertida e subversiva, pois eu conhecia muitas histórias fantásticas e recriava-as ao meu modo, já os meus coleguinhas adoravam histórias, mas conheciam pouco delas. O primeiro fato aconteceu no pré-primário, eu ia de perua Kombi pra escola, com o Bizinoto – funcionário do frigorífico onde meu pai trabalhava e morávamos na vila. Ele fazia entregas na cidade e levava-me e buscava-me na escola. Muitas vezes, no retorno ao frigorífico, ele tinha que passar em armazéns na saída da cidade para comprar mantimentos solicitados pelas pessoas da vila. Eu descia com ele. Numa dessas vezes, eu fiquei fascinado com um saco de feijão a granel que tinha feijões amarelos, eu nunca tinha visto feijões daquela cor, eram raros naquele tempo. Sem que ninguém visse, fui lá e peguei 3 feijõezinhos e os guardei no bolso. Imediatamente imaginei que eram feijões mágicos e, por serem amarelos, inventei uma história de que eles cresceriam e dariam um pé em que os frutos seriam pepitas de ouro. No outro dia, coloquei os feijões no meu estojo de lápis e na hora do recreio mostrei-os pra um colega meu, não vou citar o nome – mas atualmente ele é um advogado conhecido em minha cidade natal – e contei a história que tinha inventado, que eram

feijões mágicos. Ele que também nunca tinha visto feijões daquela cor acreditou na história e perguntou se eu poderia dá-los a ele, eu propus uma venda, daria os 3 feijões pelo dinheiro do lanche, ele topou na hora! Bem, eu era muito esperto, sabia que aquilo ali poderia dar problema, então não gastei o dinheiro, guardei. No outro dia, a diretora ligou para os meus pais e o resultado óbvio foi que tive que devolver o dinheiro. Mas eu não me importei, na verdade o que eu adorei foi ter feito o meu colega entrar no jogo de minha fantasia e jogar comigo, acreditar no mundo mágico que eu havia inventado, isso não tinha preço, eu já era apaixonado pela força de criar narrativas.

A segunda história aconteceu quando eu estava no segundo ano da escola primária. Infelizmente o colégio particular que estudávamos, o Instituto Marden, fechou quando concluí o primeiro ano primário e com a inexistência de outro colégio naqueles moldes, tanto eu quanto os meus colegas de classe mais alta tiveram que migrar para um colégio público, considerado o melhor colégio público da cidade à época, a Escola Estadual João Pinheiro. Aos oito anos, eu era um leitor voraz de quadrinhos, ia sempre ao cinema com meu pai e continuava fascinado por mundos de fantasia, tive alguns amigos imaginários, sempre criaturas fantásticas. Já gostava muito de desenhar e comecei a desenvolver um fascínio crescente por histórias de horror e ficção científica. Bem, eu vivia contando histórias fantásticas pros colegas, meninos e meninas e o fato curioso é que consegui convencer por alguns meses um colega de sala, filho de um superior de meu pai no frigorífico, de que eu era um extraterrestre, a história tinha mínimos detalhes, como objetivos de minha vinda à Terra, características de meu planeta e eu passava horas imaginando detalhes para dizer a ele, mas eu pedia pra que nunca revelasse a ninguém minha história. Isso durou uns 3 meses, até que ele resolveu contar a história para os pais e me desmascaram. Eu era um menino como outro qualquer, jogava futebol, jogava beto, tinha muita energia física, mas o que mais gostava – e isso avan-

çou para o processo criativo de narrativas com o passar dos anos – era criar mundos fantásticos, isso era pura diversão para mim, e sempre fui incentivado por meus pais, sobretudo por meu pai, que adorava minhas histórias de mundos inventados.

Minha mãe, Alminda Salomão de Oliveira, é uma das pessoas mais amorosas que conheço e ao mesmo tempo extremamente enérgica. Ela tem um jeito de falar incisivo que, para muitos, a uma primeira vista, pode denotar agressividade. Eu herdei dela essa atitude enérgica ao falar e agir e isso aconteceu porque sempre admirei a forma com que ela se envolve completamente nas atividades que se dispõe a realizar, ela empreende toda sua energia naquilo e deixa que a absorva. Algumas vezes, eu a vi cansada depois de uma manhã de tarefas domésticas, encarar a limpeza de um quintal e em segundos estar tão absorvida naquilo que todo o seu vigor retornava e ela começava a cantar! Ela sempre realiza as tarefas cotidianas cantando e tem uma bela voz, linda demais. Cheguei a gravá-la cantando pra uma das músicas do primeiro álbum de minha banda Posthuman Tantra, o *Neocortex Plug-in*, a música termina com sua voz e todos que ouvem admiram a beleza e harmonia dela. Minha mãe também tem uma sensibilidade muito grande diante do sofrimento alheio, tem uma habilidade bela de chorar com facilidade quando se sente tocada por algo, chorar de alegria ou de tristeza (Franco & Barros, 2019) (Figura 3).

Figura 3 – Eu e minha mãe, Alminda Salomão, em Ituiutaba, no dia 15 de março de 2023



Fonte: Foto de Rose Franco, arquivo pessoal do autor

Para finalizar esse tópico, fecho com dois aforismos que escrevi em momentos distintos, o primeiro deles durante uma das últimas visitas que fiz aos meus amados pais em Ituiutaba (MG), antes da morte do meu pai. E o segundo, escrito no dia da sua morte, tendo sido uma das vítimas do genocídio da COVID-19:

Mergulhado nesse instante, ouço mamãe cantando na cozinha, enquanto afetosamente prepara o jantar, meu pai entusiasmado assiste a um documentário sobre a Terra. Caminho até a sala apertada da pequena casa digna em que eles vivem, olho para ele com um olhar de reverência e profundo amor e meu pai responde-me com seu característico sorriso de canto de boca, enquanto acaricia a cadela Lady em seu colo. Vou até a cozinha e fico no portal, sem que mamãe perceba, ela corta legumes e canta com sua voz maravilhosa, uma das canções que nunca

escutei na voz dos cantores originais, só na dela – sei muitas letras de cor – e o seu canto é talvez a forma mais mágica de serenar o meu coração. Aos pés dela estão os cães Gagarin e Mel, mesmerizados também pelas densas melodias. Sinto a profunda conexão entre nós, o amor entre meus pais que me gerou e que me faz ser o que sou, tudo que vivemos juntos, nesses meus 47 anos de vida, dramas, alegrias, dores, êxtases. Sempre que estou com eles os abraço e declaro meu amor absoluto, mas nesse momento mergulho em um profundo silêncio, um silêncio reverencial, como se eu estivesse no mais fabuloso dos templos, embevecido e agradecido, e na verdade, eu estou! Se fosse possível congelar o tempo, eu viveria esse momento por uma pequena eternidade. Mas contento-me com o glorioso agora fugidio que experiencio em toda sua intensidade (Ciberpajé - 18:43hs - 19/04/2019 - Ituiutaba – MG).

Figura 4 – Eu e meus pais, em Ituiutaba, 2016



Fonte: Foto de Rose Franco, arquivo pessoal do autor

Mensagem ao meu pai no dia de sua morte.

Meu papai, meu amor, meu grande mestre, meu mentor! Amanhecer hoje sem sua presença no planeta é devastador, queria estar preparado para não receber a energia transformadora de seu amor, sempre presente em cada um de seus gestos e ações. Conforta-me a certeza de que sempre revelei o meu amor profundo por ti, dedicando inúmeras obras minhas a você, falando de ti em praticamente todas as minhas palestras, discursos, conversas com amigos! Tive a sorte grande de tê-lo por perto nos grandes momentos de minha vida, apoiando todas as minhas decisões e vibrando com cada uma das minhas conquistas. Meu pai louco que meus amigos adoravam, porque se perguntavam quem é esse pai do Edgar que apoia ele gostar de Heavy Metal, de Terror, de desenhar, de escrever poesia? Era você, meu melhor amigo, que me deu lições profundas sobre a alma humana que nunca li nos livros, mas também ensinou-me a amar os livros, o cinema, os quadrinhos, a arte! Mesmo eu curtindo mais terror e você os faroestes, tínhamos papos eternos sobre cinema de todos os gêneros, sobre metafísica, política, espiritualidade, amor, poderíamos estender o papo por eras! Quando percebo que a humanidade gerou seres como você, meu pai, eu ainda creio na minha utopia de que nossa espécie tem jeito. E você era carismático demais, todos te amavam, te respeitavam, não é brincadeira. Hoje lembrei-me, com dor e alegria de, em fevereiro deste ano, deitar-me em minha cama e ouvir minha mamãe Alminda brincando de fazer cócegas em você no seu quarto, e os dois rindo de gargalhar, duas crianças trocando seu afeto do jeito lindo de vocês, uma lição tão profunda do que é carinho e amorosidade, mas sem palavras! Esse texto breve é para novamente reverenciá-lo e declarar, mesmo com essa imensa dor, todo o meu amor incondicional a você. Meu melhor amigo, confidente, meu pai e professor Dimas Franco, que adorava as minhas loucuras de ser Ciberpajé, ser chamado por mim de Granciberpajé, que pirava nas minhas performances, nos meus quadrinhos, músicas, vídeos, e exagerava nos elogios – nunca criticando-me por nada, tentando entender os detalhes e elogiando tudo com amorosidade. Pai você é lindo, e viverá para sempre no coração dos que tanto te amam, sua esposa que te adorou nesses 58 anos juntos, suas filhas Ariadne e Aline, sua

nora Rose, seu genro Christian, seus netos Lucas Matheus, Diana, Vigo, João e Ana, e tantos outros parentes, amigos, ex-alunos, e até a criançada da rua para quem você distribuía bali-nhas quando caminhava com sua cadela preferida, a Lady! A vida passa como um vendaval, mas confesso que queria muito ter a alegria de mais uns anos, uns dias ou algumas horas contigo, no entanto, celebro sua vida plena de amor, alegria e realizações. A forma abrupta como essa horripilante pandemia de COVID-19 tirou-o de nossas vidas é algo que todos precisam saber, para cuidarem dos seus e, no momento certo, exigirmos a punição dos responsáveis, e esse momento chegará! Mas o que sempre estará registrado nas almas dos que te amam é a incrível explosão de amor que você foi, é e será! Voe, meu amado pai, seu voo é uma explosão de luz da dimensão de uma Supernova. (Meu pai, Dimas Franco, faleceu às 23:00 horas de domingo, 16 de agosto de 2020, por complicações da COVID-19, tinha completado 80 anos em 25 de maio). Ciberpajé

Figura 5 – Eu e meu pai em Ituiutaba, 2014



Fonte: Foto de Rose Franco, arquivo pessoal do autor

1.2 - Um lar germinando cultura: a primeira infância, os quadrinhos e o amor pelo desenho

Para um garoto de uma pequena cidade do interior, nasci em um lar privilegiado. Meu pai sempre foi um intelectual e sábio autodidata, e em minha primeira infância era rodeado por sua biblioteca que tinha cerca de 5 mil volumes. Ele nunca se preocupou em comprar uma casa própria, era um louco para muitos, investindo tempo e dinheiro nos livros. E como ressaltai anteriormente, ele tinha um histórico de perseguição na juventude, sofreu com o mal das HQs do século 20, perpetrado pelo psicólogo norte-americano Fredric Wertham – que dizia que os quadrinhos eram nocivos aos jovens.

Então nasci nessa casa rodeado de livros, e desde 1 ano de idade, meu pai levava-me toda semana para a única banca de revistas e, também, livraria da minha cidade natal, Ituiutaba, a “Livraria Barros”. Muito cedo apaixonei-me pelos quadrinhos, pois semanalmente meu pai permitia-me escolher um “gibi” na livraria Barros. Aprendi a ler com eles e, à medida que fui crescendo, tive meu interesse despertado também pela literatura, filosofia e poesia, mas o gosto pelos quadrinhos continuou forte e veio aliado ao prazer de desenhar que me acompanhou desde a tenra infância, sempre incentivado por meus pais.

Lembro-me por inúmeras vezes de estar totalmente absorto na atividade de desenhar, pintar e rabiscar em minha tenra infância. São memórias muito remotas, mas elas funcionam como uma espécie de resgate prazeroso. Só consigo lembrar-me da atividade do desenho em minha vida como puro deleite, algumas vezes até êxtase. Também como papel catártico às vezes, e se alguns consideram escapismo você desenhar mundos ficcionais, eu discordo, pois acho que quando criamos nossos mundos contribuímos para mudar a nossa “realidade”. De certa maneira eu acredito – como magista – que a “realidade” em que vivemos é só

mais um sonho, um sonho bem complexo, por isso parece “real”, mas é um sonho como outro qualquer, portanto é possível redirecioná-lo, modificá-lo, rearranjá-lo. O desenho tornou-se um forte aliado meu ao conectar-se às minhas habilidades narrativas de criador de mundos, percebi muito cedo que ele poderia dar maior verossimilhança às minhas criações e, mais ainda, que desenhar era algo muito divertido! E, ao desenhar, ressignifico o mundo, reconstruo-o à minha maneira, moldo a chamada “realidade”, a dimensão mais complexa dos sonhos.

Sempre tive à minha disposição materiais como giz de cera e papéis para desenhar e o meu contato com livros de histórias infantis e quadrinhos começou muito antes de eu saber ler, o que incentivava ainda mais a vontade de desenhar. Sou um desenhista quase compulsivo desde os 3 – 4 anos de idade, meus cadernos da escola, desde a época da alfabetização eram repletos de desenhos, aproveitava cada espaço que sobrava para desenhar.

Na transição dos quadrinhos infantis, preferi ler as HQs de horror do que as de super-heróis. Com dez anos de idade já lia vários títulos de quadrinhos de horror, a maioria deles com HQs criadas por artistas brasileiros e, ao mesmo tempo, as obras literárias de Edgar Allan Poe. Também por volta dessa idade, interessei-me por poesia simbolista e filosofia, e comecei a criar minhas primeiras HQs que mostrava a meus pais e amigos e eram uma mistura de horror com texto poetizado.

1.3 - A infância e o surgimento da paixão pelos gêneros terror e ficção científica

Eu tinha apenas 5 anos de idade quando assisti ao meu primeiro filme de terror. Essa página de revista (Figura 6) é uma relíquia mágica guardada com carinho por meu pai, de um almanaque publicado semanalmente em São Paulo, com a programação da TV. Em 1976, com apenas 5 anos de idade, vi na TV o trailer do filme *O Fantasma da*

Ópera, um filme de 1962, da produtora inglesa *Hammer*, dirigido por Terence Fisher, que deu ênfase ao grotesco e ao horror. Sem titubear perguntei ao meu pai se poderia assisti-lo. A fita seria exibida naquela mesma noite, às 23:30h, pela extinta rede Tupi. Ele me permitiu e ficou curioso com meu ávido interesse por aquele filme de terror. Assistiu-o comigo e impressionou-se com a minha completa atenção e nenhum medo demonstrado, pelo contrário, eu fiquei fascinado. Ao final do filme, fui dormir no meu quarto, com as luzes apagadas, sem o mínimo temor. E desde então tornei-me um aficionado pelo terror/horror. Meu pai, que comprava toda semana a revista com a programação dos filmes que passariam na TV, guardou durante quase 40 anos a página com a data exata em que o filme foi exibido, dia 27 de outubro de 1976, uma quarta-feira. Apesar de lembrar-me vagamente do fato, ele repetiu-me essa história muitas vezes, destacando seu entusiasmo, já que sempre fora um amante do cinema e percebeu ali o meu interesse pela linguagem aguçar-se. Dimas Franco foi um ser inacreditável, há alguns anos ele me deu a página da revista, *TV Guia SP* n. 12 (23 a 29/10/1976), que guardo como um tesouro especial, pois ela trata da minha história como ser humano e do carinho imenso desse meu maravilhoso pai.

Figura 6 - Página da revista *TV Guia SP* n. 12, de 1976, com o filme “O Fantasma da Ópera” em destaque

FILMES

27 DE OUTUBRO

N.º 12 — 33 a 26/10/1976 — Ano 1

quarta

CULTURA

23:00

Jornada do Pavor

Ver a programação de segunda. **Atenção:** poderá ser cancelado para a transmissão de um VT do Campeonato Brasileiro.

BANDEIRANTES

23:10

A Chave Noturna

POLICIAL. **Ficha:** “Night Key”, EUA, 1937. **Direção:** Lloyd Corrigan. Com Boris Karloff, Warren Hull, Jean Rogers, Hobart Cavanaugh. **Ação:** Um cientista desenvolve um invento que interessa a uma quadrilha de criminosos. Eles roubam a invenção, mas não sabem como usá-la. Por isso seqüestram também o cientista. **Bastidor:** A atração deste filme fraco está em Boris Karloff, numa de suas raras aparições sem maquiagem. A história já ^{na} atrai como há 39 anos atrás. **Reprn.**

GLOBO

24:00

Selva Trágica

DRAMA. **Ficha:** Brasil, 1964. **Direção:** Roberto Farias. Com Reginaldo Farias, Rejane Medeiros, Aurélio Teixeira, Maurício do Valle. **Ação:** O drama dos homens e mulheres humildes no trabalho de extração do mate em região inóspita de Mato Grosso. **Bastidor:** Filme intermediário da carreira de Farias, an. s que ele começasse o ciclo com Roberto Carlos. Baseado em romance de He. uni Donato, o espetáculo é duro, amaro, honesto e bem realizado, embora a crítica não tenha gostado muito. **Inédito.**

BANDEIRANTES

00:30

Par.s, Cidade das Ilusões


Seberg e Baker: cartão turístico.

TUPI

23:30

O Fantasma da Ópera

Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ainda nesse período, em São Paulo, eu tornei-me um aficionado pelo seriado televisivo *Ultraman*. Uma produção japonesa da *Tokyo Broadcasting System* (TBS), que teve sua primeira temporada sendo transmitida entre 17 de julho de 1966 e 9 de abril de 1967 no seu país de origem, e passou a ser televisionada no Brasil a partir da década de 70. A narrativa de *Ultraman* é uma ficção científica de base alie-

nígena, mixada com elementos de fantasia e a presença de inúmeros monstros. Na história, o alienígena vindo da Galáxia M-78, a bordo de uma nave em perseguição ao monstro Bemular, choca-se com a nave do oficial japonês Hayata. Com a sua morte, o misterioso alienígena funde sua energia vital à de Hayata, trazendo-o de volta à vida e entregando-lhe a Cápsula Beta, que permite que Hayata se transforme em *Ultraman*, um herói com grandes poderes usados para defender a Terra de qualquer ameaça, sobretudo a de monstros alienígenas invasores. *Ultraman* vai derrotando diversos invasores e sempre mantém sua identidade secreta em sigilo.

Figura 7 – Arte de capa da *Box Set Ultraman: Complete Series*



Fonte: <https://www.amazon.com.br/Ultraman-Complete-SteelBook-Blu-ray/dp/Bo7TKNFKKP>

Nesse momento, nasce em meu íntimo a paixão pelo meu segundo gênero narrativo preferido, a ficção científica, sobretudo a que envolve outros mundos e seres alienígenas, algo que vai me acompanhar por toda a vida, solidificando-se ainda mais a partir dos 10 anos, com a leitura de livros de H. G. Wells, Isaac Asimov, L. Ron Hubbard, André Carneiro, entre outros, e também com alguns filmes que marcaram a minha adolescência como: *ET, o extraterrestre* (EUA, Steven Spielberg, 1982), *Contatos Imediatos do Terceiro Grau* (EUA, Steven Spielberg, 1977), *Guerra nas Estrelas* (EUA, George Lucas, 1977), *Alien, o oitavo passageiro* (EUA, Ridley Scott, 1979) e *Blade Runner, o caçador de andróides* (EUA, Ridley Scott, 1982). Ao longo dos anos, esse interesse avançará até o encontro da FC literária e cinematográfica europeia e oriental.

1.4 - O encontro com os fanzines e o entusiasmo de criar minhas primeiras narrativas em quadrinhos

Ainda na primeira metade da década de oitenta, conheci os fanzines a partir das sessões de cartas das revistas *Mestres do Terror* e *Calafrio* (Editora D-Arte) e isso foi revolucionário para mim, pois pude ver meu trabalho publicado e receber algum *feedback* nas sessões de cartas dos zines. Ao longo dos anos, os contatos no meio do fandom brasileiro foram intensificando-se e o amor pelos zines e por criar HQs aumentando. Em fins da década de 80, já colaborava com muitos fanzines e tinha editado os meus primeiros, com destaque para o “Agonia Azul”, um título que durou alguns números e publicava meu trabalho e de outros zineiros, incluindo quadrinhos e poesias. Já nesse contexto, meus quadrinhos já caminhavam para o que vieram a se tornar, expressões do chamado gênero poético-filosófico dos quadrinhos brasileiros. Também conheci o trabalho de grandes quadrinhistas e fanzineiros como Edgard Guimarães, Henrique Magalhães, Marco Muller, Law, Joacy Jamis e Laudo. Alguns dos nomes mais importantes da

cena fanzinística da HQ alternativa brasileira. O encontro com Gazy Andraus foi um grande momento, já no início dos anos 90, quando ele percebeu as coincidências estilísticas e poéticas entre nossos trabalhos e entrou em contato comigo depois de ver uma HQ minha, publicada no fanzine *Barata*, editado por Flávio Calazans. Começamos uma troca intensa de cartas e percebemos grande sintonia em nosso estilo e proposta conceitual, além da sincronicidade de termos nascido na mesma cidade, Ituiutaba, de onde Gazy se mudou aos 5 anos de idade para São Vicente, no litoral de São Paulo. Devido a essas sincronicidades, criamos juntos o fanzine *Irmãos Siameses* (Figura 8), lançado em 1994 em um evento na Gibiteca de Santos. O trabalho apresentava as semelhanças entre nossas HQs e foi classificado como “Fantasia Filosófica Autêntica” por Henrique Torrero, que promovia um importante festival anual de fanzines na Espanha. Gazy Andraus tornou-se rapidamente um irmão na arte para mim, e ao longo dos anos nos aproximamos ainda mais, criando inúmeras parcerias e sendo os pioneiros no Brasil a idealizar um curso livre de Histórias em Quadrinhos de Autor, que foi ministrado pela primeira vez em Brasília, no Centro Cultural 508 Sul, no ano de 1995. Entre 2018 e 2023, Andraus realizou o seu pós-doutorado no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da UFG, sob minha supervisão, pesquisando artezines – os zines como legítima expressão artística.

Figura 8 – Capa do fanzine *Irmãos Siameses*, de Gazy Andraus e Edgar Franco, 1994

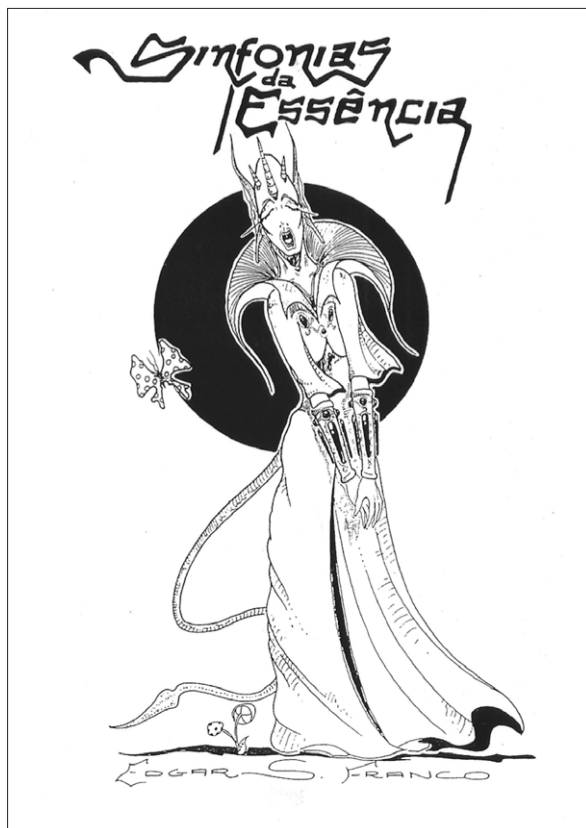


Fonte: Editora Marca de Fantasia, reedição digital, 2019 – URL:
<http://marcadefantasia.com/parceiros/gazyandraus/irmaossiameses/irmaossiameses.pdf>

Calazans foi um admirador e incentivador de nossas obras nessa época e, inclusive, escreveu uma das três apresentações da primeira coletânea de quadrinhos que lancei, já em 1995. Selecionei 90 páginas de minhas melhores HQs até então e publiquei-as em 3 volumes nomeados de *Sinfonias da Essência*” (Figura 9), que também podiam ser adquiridos na forma de um álbum com distribuição do premiado fanzine *QI* (Quadrinhos Independentes), editado por Edgard Guimarães, na cidade de Brasópolis, em Minas Gerais. Guardo com afeto as palavras de Flávio Calazans, que é professor livre-docente aposentado do Instituto de Artes da Unesp, enviadas em carta manuscrita e que foram impressas na forma de prefácio para o terceiro número de *Sinfonias da Essência* (Calazans *apud* Franco, 1995, p. 4). Reproduzo aqui um trecho desse prefácio:

Edgar Franco teve a coragem de escolher ser livre, assumiu fazer HQ não-comercial que poucos terão a sensibilidade apurada o suficiente para degustar, saborear, poucos gourmets da HQ saberão lhe dar o devido valor, compreenderão sua magnitude e importância. Edgar é um desafio aberto aos acadêmicos, leituras semióticas de sua obra serão enormemente complexas. Ele é mais uma prova da genialidade que desenvolve-se oculta, à margem do circuito comercial, dos grandes artistas e gênios que somente os privilegiados leitores dos zines têm acesso. Continue acompanhando a obra de Edgar Franco, leia e releia, sinta os níveis e as sofisticadas metáforas dentro de metáforas; em dado momento, lendo pela quarta ou quinta vez, de relance você sentirá a presença do autor, o próprio Edgar Franco está nessas HQs. Ele é o compositor e o maestro. Ele é a melodia, a alquimia musical.

Figura 9 – Capa do álbum *Sinfonias da Essência*, de Edgar Franco, Editora QI, 1995



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Marcelo Garcia e Gazy Andraus escreveram os outros prefácios. Nesse tempo, eu já tinha um trabalho reconhecido no meio dos fanzines e mais de 500 páginas de quadrinhos publicados, e tinha na narrativa quadrinhística o meu espaço maior de expressão artística, mas também criava ilustrações diversas para capas de demo tapes de bandas, CDs, livros, zines e pôsteres, tudo ligado ao universo da chamada cultura underground, ou alternativa.

Figura 10 – Capa da revista *Mandala* n.13, arte de Edgar Franco, Editora Marca de Fantasia, 2001



Fonte: Arquivo pessoal do autor

As décadas de 80 e 90 foram tempos mágicos, tempos de troca intensa de cartas e fanzines pelo correio, cartas longas, com críticas e elogios que se aprofundavam nas obras, e inúmeras criações minhas. A informação era menos “acelerada” e com isso os leitores e criadores tinham mais tempo de mergulhar nas obras de outros e compreenderem sua essência. Um tempo romântico que passou e deixou boas

lembranças. Obviamente a nossa era digital tem inúmeras vantagens e algumas desvantagens em relação àqueles tempos.

Para mim, a grande marca das HQs dos zines daquele período era a capacidade de experimentar e criar novas possibilidades para a linguagem dos quadrinhos, mesmo diante da carência de informações técnicas sobre o meio. A abertura para experimentar, e a vontade e liberdade de criar, foi moldando minha trajetória e tornando meus quadrinhos ainda mais autorais e pessoais. Isso aconteceu com outros artistas e teve um momento muito importante com a publicação da revista *Mandala* (Figura 10) pela editora Marca de Fantasia, já em fins dos anos 90 e início dos 2000. O título solidificou o conceito de quadrinhos poético-filosóficos, publicando os expoentes dessa linguagem peculiar e genuinamente brasileira de quadrinhos. O saudoso professor Dr. Elydio dos Santos Neto, em seu pós-doutorado na Unesp (SP), destacou as características desse gênero, dedicando a pesquisa aos expoentes dos quadrinhos poético-filosóficos, mas adiante tratarei detidamente desse gênero de quadrinhos do qual sou um dos precursores.

1.5 - O amor pela poesia e pela literatura gótica e o início na música com a paixão pelo rock e heavy metal

Sempre li muita poesia, isso começou ainda na infância, com 9 anos de idade. Para mim, a poesia é a expressão literária mais pura, livre, explosiva, subjetiva e vibrante. Não é por acaso que em nosso mundo contemporâneo marcado pelo hipernarcisismo das redes sociais, pela hipercompetição, pelo pragmatismo da busca desenfreada pelo mostrar em detrimento do ter ou do ser – pela necessidade da fama a qualquer custo –, a poesia está morrendo. Tornou-se um nicho muito restrito cada vez com menos visibilidade. Mesmo em grandes feiras literárias, o número de lançamentos de livros de poesia, ou mesmo o número de títulos disponíveis, é muito pequeno.

Vivemos em um mundo de volatilidade da informação, onde impera uma obsessão pela objetividade da comunicação, tudo tem que ser direto, curto e claro para absorver a atenção das pessoas bombardeadas pela hiperinformação. Nesse contexto, a poesia, que necessita do mergulho, da subjetividade, da entrega, de uma experiência de leitura sutil e livre de obviedades, parece estar condenada à morte. E nesse caso, amplio a ideia de poética, recordando Aristóteles, para além da expressão escrita, mas para todas as expressões artísticas que nascem da subjetividade, do ruído, dos paradoxos, das zonas cinzas do ser que se insurge contra o binarismo anticósmico que reina na comunicação digital, onde tudo é extremismo, sim ou não, preto ou branco, esquerda ou direita, deísta ou satanista.

Sobre minha leitura de poesia, tudo começou aos 9 anos com a paixão precoce pelo mal do século de mestres como Baudelaire, Verlaine, Rimbaud, Poe, Isidore Ducasse (Conde de Lautreamónt), Álvares de Azevedo, Augusto dos Anjos, Cruz e Souza e, posteriormente, fui abrindo-me para outras expressões poéticas encontrando grandes escritores como Ezra Pound, T.S. Eliot, Manuel Bandeira, até o choque e maravilhamento com o encontro com o Rubaiyat, do persa Omar Khayyam, um presente sagrado que ganhei de meu amado e saudoso pai Dimas Franco. Daí avancei para a poesia e aforística oriental, encontrando obras singulares como o Tao Te King, de Lao Tse, e o poema épico indiano “Maabárata”. Aprendi também a amar a poesia feita por meus contemporâneos e amigos, lendo-a em inúmeros zines e publicações independentes. Estou sempre aberto a novos poetas, no momento tenho lido obras instigantes do jovem poeta Breno Pitol.

Foi algo fluido e natural para mim o ato de escrever poemas, eu comecei a escrever poesia na mesma época em que me interessei pelo desenho e por criar minhas primeiras narrativas quadrinhísticas. Foi por volta dos 10 anos de idade. É curioso perceber como, de forma natural, o texto de minhas primeiras HQs já era contaminado pela verve poéti-

ca, já com poucos balões e diálogos e narrações poéticas conduzindo a história. Penso que a gênese de meus quadrinhos nasceu impregnada pela minha paixão pela poesia, então, já nos primeiros anos em que comecei a publicar minhas HQs nos zines brasileiros, sempre havia comentários de que o que eu fazia não era quadrinhos, era “poesia ilustrada”, algo de que discordo veementemente. Sempre foi quadrinhos, só que estava nascendo ali – comigo e outros pioneiros nessa mistura singular – o gênero poético-filosófico de quadrinhos, batizado posteriormente por mim em 1997.

Para além de meus quadrinhos impregnados de poesia, eu nunca deixei de escrever poemas, tendo publicado centenas deles em fanzines e suplementos literários de todo o país, e tenho centenas deles que permanecem inéditos, como os cerca de 500 poemas escritos para minha esposa Rose Franco, sobretudo no tempo de nosso namoro e noivado, entre os anos de 1991 e 1999. A partir da minha maturidade, aos 40 anos, passei a escrever mais aforismos, um gênero que atende bem às minhas intenções poético-filosóficas, mas eventualmente ainda escrevo poesias.

O encontro com o *heavy metal* foi fundamental em minha formação identitária cultural e artística. Quando eu tinha 14 anos, em 1985, ano em que aconteceu o primeiro Rock in Rio no Brasil, eu mergulhei de vez no mundo do rock. Já era aficionado por horror e criava quadrinhos para fanzines. O heavy metal representou o encontro do horror com a música, já conhecia e gostava de Queen e Kiss, antes do *Rock in Rio*, mas conhecer Ozzy e seu álbum *Bark at the Moon* e o Iron Maiden – com suas capas incríveis – foi um impacto total. Com 14 anos eu sonhava em ser quadrinhista de HQs de horror e artista de capas de discos de *heavy metal*! O amor pelas HQs, pelo cinema, pela literatura e poesia gótica só foi crescendo ao longo dos anos, e passei a gostar de bandas extremas como Celtic Frost, Slayer, Possessed, Venom, Bathory, Kreator, Destruction e Sodom. Essas bandas vieram

primeiro, mas depois assisti e acompanhei estupefato e maravilhado o surgimento da cena do metal mineiro com bandas como Sarcófago, Sepultura, Chakal, Mutilator, Holocausto, e toda a explosão do metal no país no fim da década de 80 e início dos anos 90. Eu era um *tape trader*, trocava fitas K7 com pessoas do país inteiro e do exterior, e comecei também a atuar na cena criando capas de demo-tapes, logos para bandas e mais tarde meus zines dedicados ao gênero. O mais impactante criei no fim da década de 90 e já era on-line, *Krepuskulum Webzine*, no qual resenhei mais de 1500 CDs e entrevistei mais de 100 bandas do mundo inteiro. Meu trabalho como capista avançou e criei ao longo das décadas de 80 e 90 mais de 100 capas de demo tapes, CDs e até vinis, algumas delas para bandas do exterior (Figuras 11 e 12). Na cena local de minha cidade, Ituiutaba, eu batizei uma das bandas extremas, o *Obscure Worm*, criei as capas de suas 2 demos e artes exclusivas para camisetas, e escrevi várias letras de música (com inglês sofrível à época).

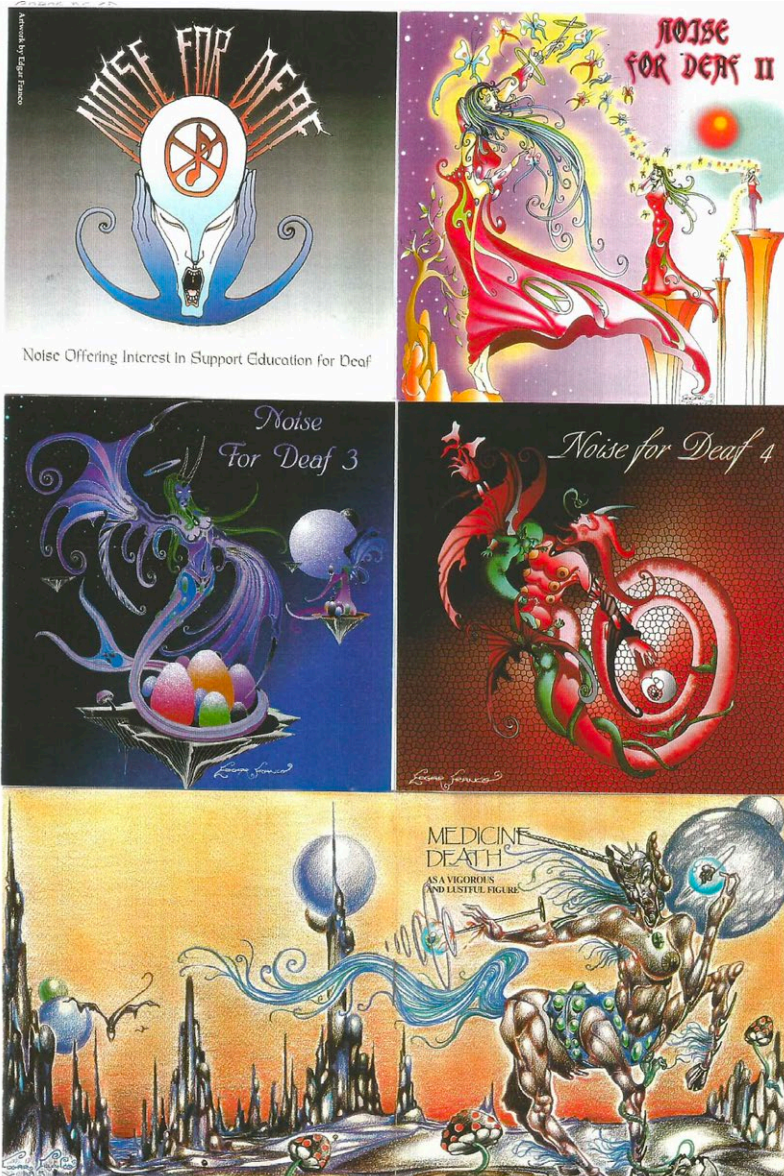
A outra banda extrema de Ituiutaba, que gravou demos e conseguiu certa notoriedade no país, foi o *Malakay*. Criei as capas das 2 demos, logo e artes de camisetas para a banda (Figura 13), também os ajudava nas traduções de letras para o inglês e escrevi uma letra para uma das faixas da segunda demo, chamada *The Edge Garden*. Eu era muito ativo na cena local e nacional. E amava criar as artes! Até hoje continuo criando artes para a cena. Mas só vim a ter banda própria – o *Posthuman Tantra* – em 2004, e o som não é heavy metal, é *dark ambient*, apesar de beber da fonte do metal e de já ter tocado em vários eventos de metal. Foi a primeira banda brasileira de *dark ambient* a assinar contrato com gravadora europeia – a *Legatus Records*, da Suíça, por onde lancei dois álbuns oficiais em formato CD.

Figura 11 – Alguns exemplos de artes para capas de CDs e vinis criadas por Edgar Franco. Da esquerda para a direita, de cima para baixo: Selo de CD (Rotthenness Records), capa do CD *New York Against Brukutus: É o Fim* (Rotthenness Records), capa do vinil *New York X Belzebu: Stunt* (Rotthenness Records), selo de CD (Rotthenness Records), capa do CD coletânea *100% União* (Rotthenness Records), capa do CD *New York Against Belzebu: From Endorsement to Observation* (Rotthenness Records)



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 12 - Alguns exemplos de artes para capas de CDs criadas por Edgar Franco. Da esquerda para a direita, de cima para baixo: capa do CD *Noise for Deaf* (Rotthenness Records), capa do CD *Noise for Deaf 2* (Rotthenness Records), capa do CD *Noise for Deaf 3* (Rotthenness Records), Capa do CD *Noise for Deaf 4* (Rotthenness Records), essa série de CDS tinha parte da arrecadação de suas vendas destinada a associações de surdos-mudos de São Paulo. Capa do CD da banda *Medicine Death: As a Vigorous and Lustful Figure*, este CD lançado em 1995 é reverenciado hoje como uma das grandes obras do heavy metal brasileiro da década de 90 (Óliver Records)



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 13 – Eu usando a camiseta da banda ituiutabana *Malakay*, com logo e arte criados por mim em 1989. Ainda guardo um exemplar dessa camiseta. A foto foi tirada por Rose Franco em 2018



Fonte: Arquivo pessoal do autor

As bandas de minha cidade e do Triângulo Mineiro, vão surgir totalmente influenciadas pela cena de Belo Horizonte, por bandas como *Sepultura* e *Sarcófago*. Era aquela sensação: “– Se eles podem, também podemos!”. Como o destaque em BH era o metal extremo, o mesmo aconteceu nas cenas de Uberlândia, Ituiutaba e Araguari. O *death*, *thrash* e *black metal* vão reinar como estilos. E a ida de Wagner Antichrist (*Sarcófago*) para cursar graduação em economia na UFU, irá incendiar ainda mais a cena extrema triangulina. As bandas tinham como temas básicos: heresia, anticristianismo, satanismo primitivo (e até inocente). Era um momento de muita ebulição, apesar das dificuldades, pois instrumentos e amplificadores eram caríssimos, estúdios raros e totalmente inaptos para gravar *heavy metal*. No entanto, as

bandas faziam, criavam. O *Malakay* gravou sua primeira demo, *Satan's Command*, com um gravador CCE pendurado no teto do quartinho de ensaio para captar todos os instrumentos. Uma tosqueira que eles distribuíram pro mundo inteiro e concederam entrevistas até pra zines da Grécia e Inglaterra – eu traduzia as respostas para o inglês para eles.

Existia na cena um interesse grande por satanismo, mas as informações eram rasas e o acesso a livros muito difícil. As bandas buscavam livros de ocultismo para aprofundarem-se na temática obscura-oculta-satânica, mas não encontravam nada. O *Malakay*, era uma banda totalmente operária com poucos recursos financeiros, já que os seus musicistas eram jovens da periferia e todos exerciam trabalhos braçais, um era ajudante de pedreiro do pai, outro era cortador de cana, outro servente de pedreiro, tudo era muito difícil para eles, mas tinham muita vontade e um horror real da sociedade, eram rebeldes com causa. Jovens com menos de 18 anos já submetidos a trabalhos estafantes e mal remunerados. Lembro-me da busca que fizeram por livros ocultistas para inspirarem suas letras, mas com o dinheiro que tinham e o que a cidade oferecia só conseguiram comprar o notório *Livro de São Cipriano*, no famoso Sebo do Jair, e essa era a base literária de suas letras e de algumas tentativas de criar rituais e fazer pactos demoníacos. As coisas eram levadas a sério apesar da extrema precariedade e dificuldade de obter informações. Nessa época, as artes que eu criava tinham como base muitos dos clichês visuais do metal: demônios, feiticeiros, magos, bruxas, crânios, sangue, morte, horror. A ideia era chocar mesmo.

Ainda no início dos anos 90, comprei com dificuldades um contrabaixo da marca Tonante e aprendi a tocar alguns acordes, cheguei a participar de ensaios do *Obscure Worm* e fui convidado especial em uma das apresentações da banda. Anos depois criamos a banda experimental *Essence*, já em fins dos anos 90, que gravou 5 *demo-tapes* e tinha como proposta criar música experimental com influências que

iam do rock psicodélico ao *noise*. A base da banda era formada por mim (baixo, vocais e percussões), Denio Alves (guitarra e vocais), Gazy Andraus (gaita e voz) e Anderson Ferreira (bateria).

Atualmente, minhas performances com o *Posthuman Tantra* são absolutamente influenciadas pelo *shock rock* e *rock horror* de bandas como Alice Cooper, Kiss, King Diamond, Misfits, Immortal, Behemoth e outras. A violência, a visceralidade, o sangue e o peso do heavy metal fazem parte de minha construção como artista e são absolutamente assumidas e antropofagizadas em meus conceitos para as apresentações. O *heavy metal* é um ruído no status quo, pois, mesmo sendo uma estética totalmente implosiva do sistema e dos valores e moral instituídas, conseguiu por alguns anos alcançar o *mainstream*, esteve sob os holofotes da grande mídia global por um tempo breve, até ser fagocitado por esse mesmo sistema que criticava.

Gostaria de ressaltar o impacto do *heavy metal* como cultura. É incrível perceber que a grande maioria dos jovens, meus amigos, que pertenciam à cena de Ituiutaba desse tempo da efervescência do metal tornaram-se pessoas envolvidas com o mundo da cultura e da universidade. Muitos amigos “metaleiros” da época hoje são professores universitários, doutores, mestres, escritores, artistas, ou músicos profissionais graduados. Para mim, essa percepção empírica mostra como o *heavy metal* é uma expressão musical que abre os perceptos das pessoas para a cultura em geral, literatura, cinema, teatro e as outras formas de arte. Amigos meus que não tinham o mínimo interesse por leitura, foram ler por causa do *Iron Maiden* e suas letras tratando de eventos históricos. Eu conheci Lovecraft ouvindo *Metallica* e os primeiros magistas pelos quais me interessei, como Crowley e Eliphas Levi, conheci nas letras de música de bandas como Ozzy, Celtic Frost e Samael. Também conheci a arte do saudoso H. R. Giger nas capas de discos que fez, ele tornou-se uma influência e, para mim, é um dos artistas mais importantes do século XX. Tive a chance de visitar seu museu na Suíça, em 2009.

E existem muitas outras histórias que vivi e que assisti que denotam a força do *heavy metal* como forma de cultura.

1.6 - Dos 12 aos 19 anos: as influências da HQ brasileira e mundial e a explosão criativa com os fanzines: centenas de páginas de quadrinhos, ilustrações, capas de livros, vinis, fitas demo e CDs

Quando comecei a desenhar quadrinhos, aos 12 anos de idade, o universo de referências que eu tinha acesso era escasso, só as HQs que chegavam nas bancas de minha cidade natal, Ituiutaba, no Triângulo Mineiro. Como salientei, eu não gostava de HQs de super-heróis, migrei das HQs infantis para os títulos de terror que encontrava nas bancas, *Pesadelo*, *Spektro* e, depois, *Mestres do Terror* e *Calafrio*. O único herói que eu gostava e lia era Conan, colecionei todas as edições da notória *A Espada Selvagem de Conan*. Então eu gostava muito de alguns desenhistas que trabalhavam no título, sobretudo do arte-finalista filipino Alfredo Alcalá.

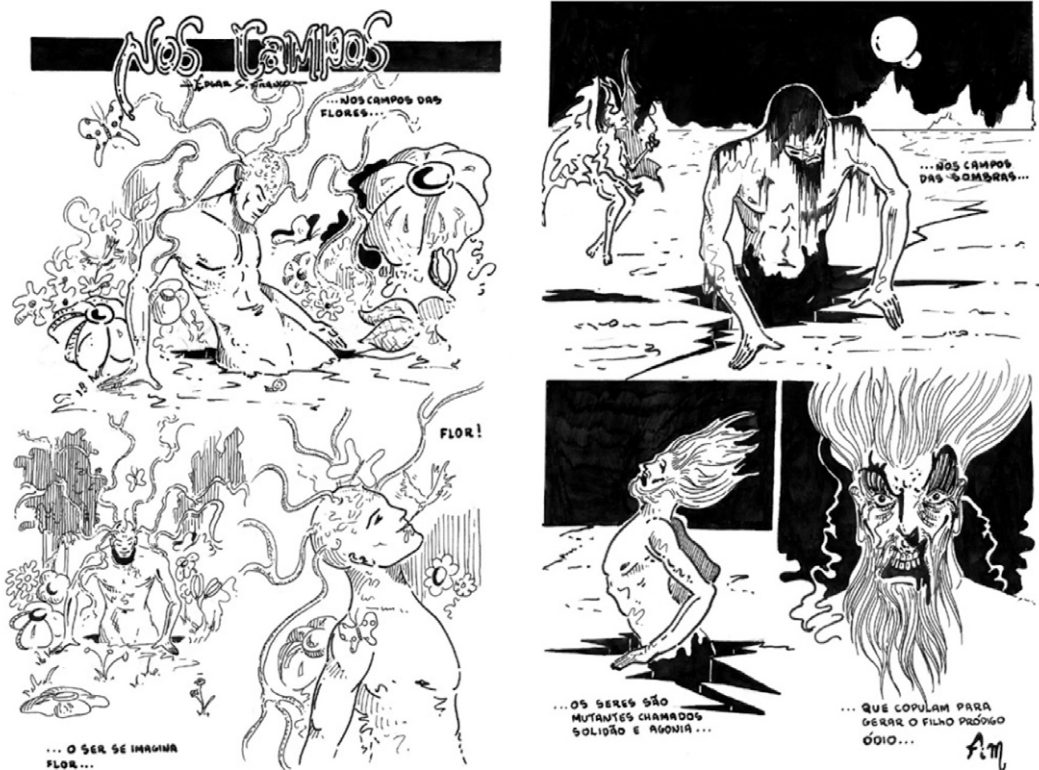
Nas HQs de terror nacionais, gostava muito dos quadrinhistas Mozart Couto, Rodval Matias, Zenival, Elmano Silva, Julio Shimamoto e, depois, de Jayme Cortez e Flávio Colin. Mas quando comecei a desenhar, tive um esforço consciente de não imitar nenhum desses quadrinhistas. Eu usava revistas como *Veja*, *Isto é Senhor* para pegar modelos e figuras humanas para desenhar meus personagens. Essa ideia que surgiu naturalmente, de não copiar, fez com que meu desenho desde o princípio tivesse já algo de pessoal. Enquanto amigos da escola decalcavam super-heróis dos gibis eu já desenhava com grande esforço meus personagens. Foi assim desde o princípio.

Quando comecei a publicar mais efetivamente nos fanzines, na segunda metade da década de 80, o pessoal já falava que meu traço tinha uma marca, e eu já misturava poesia com quadrinhos, criando textos poéticos para minhas sequências narrativas. Muitos já diziam que o

que eu fazia “não era quadrinhos”. Mas os grandes artistas do traço para mim, no princípio, eram mesmo esses brasileiros que citei. Fui tomar contato com a HQ *mainstream* autoral norte-americana na segunda metade dos anos 80, quando começaram a ser publicados nas bancas obras de Frank Miller, Alan Moore e Grant Morrison. Só aí me interessei pelos super-heróis e foi também nesse tempo que, através da revista *Animal*, tomei contato pela primeira vez com a HQ europeia e fiquei estupefato. De cara me encantei por *Liberatore*, Tamburini e Altan, e vi quadrinhos que tinham uma verve autoral e se aproximavam daquilo que, de forma intuitiva e *naif*, eu fazia nos meus quadrinhos.

Pouco depois conheci Robert Crumb, e o underground norte-americano e finalmente me deparei com o deslumbre da obra de Moebius. Isso foi em 1989, eu tinha 18 anos, e fui prestar vestibular na Unesp, em Bauru – SP, e entrei lá em uma grande livraria que tinha setor de quadrinhos, com álbuns importados de Portugal. Ali li o álbum *Os Olhos do Gato*, de Moebius e Jodorowsky, e foi uma das coisas mais impactantes em minha formação artística. Fiquei extasiado e estupefato diante daquela obra magnífica que trazia um quadro por página. Com certeza aquele trabalho exerceu forte influência em mim que já vinha realizando um trabalho poético e de expressão mais livre como atestam minhas HQs anteriores a essa época, como a HQ de duas páginas *Nos Campos*, realizada em 1988 (Figura 14).

Figura 14 – HQ *Nos Campos*, criada por mim aos 17 anos, em 1988



Fonte: Arquivo pessoal do autor

O gênero terror, o fantástico e a ficção científica sempre foram os universos narrativos que mais me fascinaram, onde a imaginação e a livre criação não encontram nenhum tipo de amarra, onde tudo é possível. Para um criador de verve libertária e experimental como eu, foi natural optar por esses gêneros desde o princípio. A realidade ordinária como tema nunca me atraiu muito. Mas sempre soube do forte preconceito contra a fantasia e FC que existe em todas as formas expressivas, são considerados gêneros menores e alguns dos notórios escritores latino-americanos que escreveram fantasia tiveram que inventar outro nome para ela: realismo fantástico.

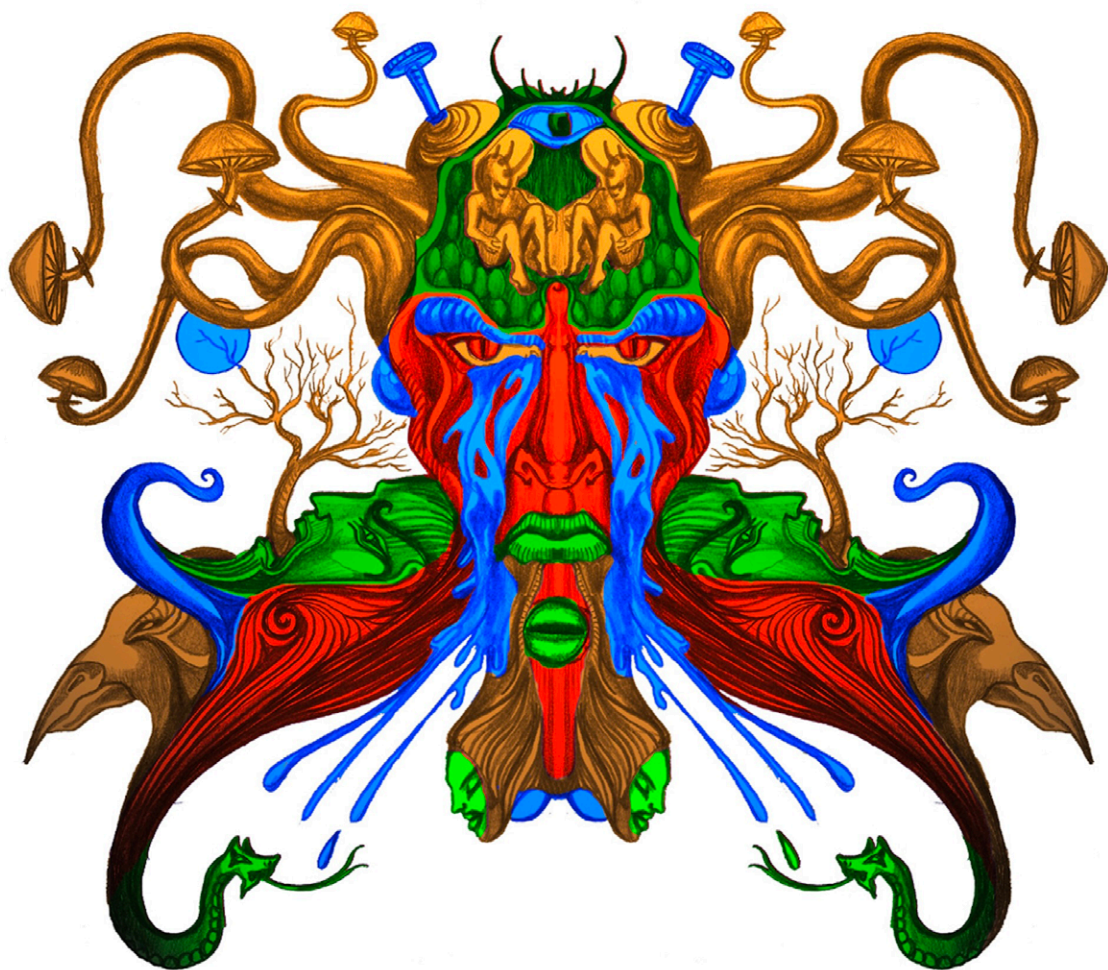
Com o amadurecimento da minha relação com a fantasia e a FC o que mais passou a fascinar-me foram as discussões filosóficas sobre o

homem, a vida, e o Cosmos. A chamada *FC hard* – afinada diretamente com os avanços da tecnociência – nunca me seduziu. Gostava dos grandes filósofos da FC como Stanislaw Lem e Ray Bradbury. Já na década de 90, vim a conhecer a obra do quadrinhista francês Phillipe Cazamayou, o Caza, um dos quadrinhistas com quem mais me identifiquei até hoje. Cheguei a ele por indicação de amigos que diziam que minhas HQs eram muito parecidas com as dele. E também foi um verdadeiro maravilhamento quando li seus quadrinhos, sobretudo a sua fase dos anos 80. Mas, apesar das semelhanças, existiam também muitas diferenças, acredito sim que meu trabalho desenvolveu certos elementos que engendraram uma linguagem muito particular, uma forma peculiar de contar histórias, mas não cheguei a uma “fórmula”, nem pretendo chegar, continuo sendo um entusiasmado experimentador.

Na mesma época que iniciei a publicação de HQs nos fanzines, ainda na metade da década de 1980, já começaram a surgir convites para criar artes de capa para zines, *pin-ups* e pôsteres. Com o passar dos anos, como já salientei, conectei-me também à cena do *heavy metal*, à poesia e à ficção científica, e passei a criar dezenas de capas de *demo-tapes*, depois vinis, CDs, também capas de livros, revistas, artes para camisetas, DVDs, incluindo a criação de identidades visuais e projetos gráficos algumas vezes. Logo passei até a exportar artes, publicando trabalhos em Portugal, Inglaterra, França, Alemanha, EUA, e outros países, sempre com ligação com as cenas da cultura alternativa nacional e internacional. Gosto muito de experimentar graficamente, mas desde cedo meu traço tinha uma certa identidade e as pessoas passaram a reconhecê-lo sem a necessidade de minha assinatura. A partir dos anos 2000, com o desenvolvimento de meu universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana, passei a criar artes em múltiplas mídias e suportes contextualizadas nesse universo. Destaco que minhas criações são absolutamente autorais, não aceito encomendas, ou censura de nenhuma ordem, o que crio tem sempre total liberdade expressiva e quem me procura sabe disso.

São 40 anos criando arte como artista transmídia, mais de 2 mil páginas de quadrinhos, milhares de ilustrações para capas de discos, livros, revistas, fanzines, mais de 30 horas de músicas criadas com minha banda performática *Posthuman Tantra* e com o *Projeto Musical Ciberpajé*, com CDs lançados em 8 países e nos 5 continentes do planeta, cerca de 40 performances e shows realizados em 4 regiões do Brasil; contos, poemas e centenas de aforismos publicados em livros, fanzines, revistas e em redes sociais, HQtrônicas, HQforismos, dezenas de videoclipes em técnicas diversas envolvendo *live action*, 3D, 360 graus, animação 2D, trilhas sonoras de curtas, instalações interativas e inúmeras outras criações. A pesquisadora e professora Nadja Carvalho (UFPB) certa vez tentou fazer um levantamento de minha obra artística e desistiu diante do que viu, então perguntou-me se eu durmo e como encontro tempo, pois crio demais e ainda sou professor. Respondi que faço o que amo e, curiosamente, durmo cedo sempre e 8 horas por noite. Tratarei mais detidamente sobre essas criações nos capítulos que se seguem.

Capítulo 2



O Mergulho Acadêmico

*Fita o Sol na manhã esplendorosa,
pensa nas inúmeras gerações humanas que ele viu tornarem-se pó,
abra seus braços e mergulhe completamente na vida,
esse síngelo e tênue presente cósmico!*

(Ciberpaíé)

Capítulo 2

O Mergulho Acadêmico

Neste capítulo eu trato de minha chegada ao ambiente acadêmico, com a admissão no vestibular para a graduação em arquitetura e urbanismo na Universidade de Brasília (UnB). Também de meu encontro com a pesquisa, da consolidação de minha obra como quadrinhista e da elaboração e expansão do conceito de “quadrinhos poético-filosóficos”. Finalmente, apresento minhas primeiras experiências publicando HQs no exterior e nas bancas de revista brasileiras.

2.1 - A chegada à academia: graduação em arquitetura e urbanismo na Universidade de Brasília

Sempre fui um bom aluno, desde o primário, passando pelo ensino médio e chegando ao colegial, destacava-me comumente, principalmente nas disciplinas de ciências humanas, literatura e redação, mas tinha também um bom desempenho nas exatas e biológicas, sobretudo em biologia e física, que sempre despertaram o meu interesse. Com exceção da primeira série do primário, que realizei em um colégio particular, o Instituto Marden Ituiutaba, todo o fundamental eu cursei na escola pública, da segunda à quarta série na Escola Estadual João Pinheiro, e da quinta à oitava série na Escola Estadual Governador Israel Pinheiro. Devido ao meu destaque acadêmico nesse período, meus pais, optaram por matricular-me para realizar o ensino médio – que naqueles tempos era chamado de científico – em uma escola parti-

cular, o Colégio Anglo Ituiutaba. Só foi possível arcarem com os custos porque, devido às minhas boas notas no fundamental, eu ganhei uma bolsa de estudo de 50% do valor da mensalidade.

Minha família não tinha a possibilidade de arcar com os custos de uma universidade particular, então eu sabia que devia dedicar-me com afinco aos estudos para ter chances de passar em um vestibular. Diante das dúvidas comuns a um jovem no ensino médio sobre qual graduação cursar, eu fiquei entre as artes plásticas e a arquitetura e urbanismo. Tive total liberdade para escolher qual carreira seguir, sem a mínima influência de meus pais, algo raro naqueles tempos. Ao analisar os currículos e disciplinas das duas graduações, percebi que na arquitetura e urbanismo poderia estudar história da arte, desenho e plástica, mas também disciplinas que envolviam física, química e matemática, como estruturas arquitetônicas e resistência dos materiais, e isso me entusiasmou, pois poderia ter experiências amplas na arte e humanidades, mas também em exatas. Assim, optei por cursar arquitetura e urbanismo.

Prestei vestibular na Unesp – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Campus Bauru e na UnB – Universidade de Brasília, passei em ambas. À época escolhi a UnB por seu curso de arquitetura e urbanismo ser ranqueado com 5 estrelas no Manual do Estudante, sendo apontado, ao lado da FAU/USP, como um dos dois melhores cursos do país. Minha ida para Brasília foi uma grande mudança de ares, já que entre o meu nascimento e os 19 anos de idade, com exceção dos anos de 1975 e 1976, que vivi em São Paulo, todo esse tempo morei em minha cidade natal Ituiutaba. Brasília tinha muitas opções culturais, teatros, cinemas, galerias de arte, e a universidade vivia uma grande ebulição cultural naqueles tempos, era o ano de 1990. No campus da UnB, quase todos os finais de semana aconteciam saraus, festivais de música, teatro e performance. Na medida do possível eu aproveitava esses eventos culturais, já que, por questões financeiri-

ras, saía pouco da universidade. A mobilidade urbana em Brasília é dispendiosa e difícil, e eu fui classificado como “aluno carente” devido aos rendimentos de meus pais, o que me permitiu residir no Alojamento Estudantil da UnB durante toda a minha graduação, também pagava um preço simbólico para almoçar e jantar no bandeirão da UnB todos os dias, até nos finais de semana.

Eu gostava muito de caminhar pelo lindo campus da UnB e tornei-me um frequentador assíduo da biblioteca central. Um enorme prédio brutalista com um acervo incrível de livros que eu considerava um verdadeiro paraíso. É impossível contabilizar as horas que passei ali, vasculhando os acervos de todas as áreas do conhecimento de livros e periódicos. É importante recordar que não existia ainda a Internet, e os livros impressos eram a forma mais prática para adquirirmos conhecimento. O amor pelos livros, que herdei de meu pai, aumentou ainda mais nesse período.

Gostava muito das disciplinas em geral, mas logo percebi ainda mais afinidade para as matérias de expressão, desenho e artes. Aproveitei que podia cursar 8 disciplinas fora da FAU – Faculdade de Urbanismo da UnB, em outras unidades, e cursei todas elas no IDA – Instituto de Artes da UnB, com exceção da disciplina de histórias em quadrinhos, que fiz na Faculdade de Comunicação. Assim realizei disciplinas de xilogravura, litogravura, desenho de modelo vivo, fotografia, complementando minha formação no âmbito das artes visuais. É importante salientar que durante os anos da graduação, meu interesse pela linguagem dos quadrinhos e a minha criação de HQs continuou forte; no período, eu colaborava com histórias em quadrinhos curtas para dezenas de zines de todo o país e até do exterior.

Os quase 6 anos vivendo a efervescência cultural da UnB, frequentando a biblioteca, exposições, cinemas de arte, saraus, festivais e peças teatrais, mudaram a minha percepção da arte e da cultura, aprendi a abrir os meus perceptos para as múltiplas formas de expressão ar-

tística e, também, a interessar-me por elas como possibilidades para a minha autoexpressão. Ao final da graduação, eu sabia que não seria um arquiteto construtor, pois estava decidido a seguir como um artista das narrativas visuais, sobretudo os quadrinhos. Ou seja, queria seguir criando edificações e cidades, mas também os seres ficcionais que as habitam. Também desenvolvi um amor pela pesquisa e pelo ambiente da universidade e decidi que seria um artista, professor e pesquisador na academia. Para isso, seria necessário realizar um mestrado, recebi até um convite para realizá-lo no PPG Arquitetura e Urbanismo da UnB, mas queria migrar para o âmbito das artes, algo que realmente aconteceu alguns anos depois, com minha entrada no Mestrado em Múltiplos do Instituto de Artes da Unicamp.

2.2 - A conexão com Rose Franco: a I Sacerdotisa da Aurora Pós-Humana

Rose é um mistério profundo de feminilidade, uma das magníficas fontes de energia cósmica que alimenta minha criação, ela é a minha companheira e foi batizada por mim de *I Sacerdotisa da Aurora Pós-Humana*. Conectamos nossas energias através do aspecto telúrico de nossa existência. Somos da mesma cidade, Ituiutaba, no Triângulo Mineiro. Conhecemo-nos há 33 anos em um episódio exemplo da profunda atração entre opostos. Eu estava passando um tempo na cidade, pois a Universidade de Brasília estava em greve, era agosto de 1991, eu estava cursando o segundo período de arquitetura e urbanismo na UnB. Ela estava auxiliando na quermesse de uma igreja local e eu era já um criador de fanzines conhecido por alguns como rebelde. Ao nos encontrarmos, sua primeira pergunta para mim foi se eu era “um anticristo”. Estava selada a união.

Figura 15 – Rose e Edgar Franco em Ituiutaba,
no ano de 1997. Foto de Ariadne Franco



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Navegamos juntos pela vida desde esse nosso primeiro encontro, na época eu tinha 19 anos, e ela 22. Antes de nosso encontro, ela tinha visto um de meus fanzines, o *Agonia Azul*, dado pelo hoje premiado escritor Whisner Fraga à sua irmã Ana Maria, que foi paquera de Fraga. Nesse zine, na última página, eu fiz uma HQ em que um homem se masturbava ao ver o fim do mundo chegando através de uma hecatombe nuclear e a narrativa incluía a quebra de um enorme crucifixo. Rose era ajudante de quermesse e participava de grupos de jovens católicos da igreja, mas tinha um espírito crítico e algo a assustou e ao mesmo tempo a atraiu naquela narrativa herege. E quando se aproximou de mim perguntou-me se eu era anticristo por causa da referida HQ, a pergunta gerou a conversa longa que transcendeu dogmas e deflagrou a nossa conexão profunda que enraizou-se mais e mais durante nossas mais de três décadas de união.

Figura 16 – Rose e Edgar Franco, em 2014. Foto de Luiz Fers



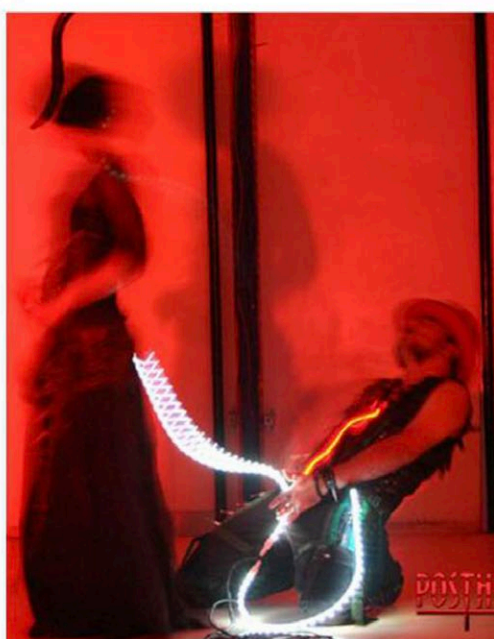
Fonte: Arquivo pessoal do autor

Rose sempre me auxiliou na geração de um ambiente propício às minhas criações, e tornou-se também uma alquimista criativa do paladar, sua arte é a culinária vegana, ela cria e produz pães e bolos veganos, orgânicos, integrais e sem glúten, e integra a ADAO – Associação dos Produtores Orgânicos do Estado de Goiás, tendo sido secretária da associação em 2 gestões. Rose divide comigo o amor por sua arte e tem uma dedicação profunda pelo seu universo criativo, algo muito inspirador para mim. Vale relatar aqui um fato interessante. O velho Beatle Paul McCartney esteve em Goiânia há alguns anos para um megashow no estádio Serra Dourada. Obviamente sou um admirador de parte da

obra dos Beatles e de sua importância para a história da música, mas declinei de ir ao show. Há anos não me atraio por esses megaeventos em espaços gigantescos, com multidões mais interessadas em selfies do que na música. Mas aconteceu algo curioso quando da estada do Beatle em Goiânia. A equipe contratou um chef local para atendê-la e ao músico. McCartney é vegano, como eu e Rose, e tem uma série de exigências específicas para suas refeições. O chef em questão foi buscar em produtores da cidade os pedidos de Paul, e um deles era o de pães veganos, integrais, sem açúcar e sem glúten. E é aí que minha esposa entra nessa história. Esse chef considera os pães artesanais produzidos por Rose os melhores da cidade e ligou imediatamente para ela solicitando o pedido de McCartney. Rose, como de costume, fez os pães com seu amor e cuidado especiais, artesanalmente, colocando a mão na massa. Ela nunca quis transformar sua produção em algo industrial, optou por manter o grande prazer que sente em ela mesma cuidar de cada detalhe na confecção de seus pães e bolos veganos, chegando às vezes ao cuidado de moer a própria farinha.

É um trabalho artístico, uma alquimia mágica que envolve essa paixão por unir os elementos certos nas quantidades perfeitas para gerar resultados específicos. E Rose é mesmo uma criadora incrível, nunca foi uma simples seguidora de receitas, ela as reinventa! Inclui ingredientes, inova nos sabores, nas texturas, nos detalhes cromáticos, aromáticos e táteis. Obviamente o velho Beatle comeu dos pães de Rose e gostou muito, não tinha como ser diferente. Além de sua incrível arte culinária, a I Sacerdotisa também integra o projeto musical performático *Posthuman Tantra* como performer e musicista, tendo participado de todas as performances realizadas até hoje (Figura 17). Em um próximo capítulo, detalharei o conceito e a proposta do *Posthuman Tantra*.

Figura 17 – A I Sacerdotisa (Rose Franco) e o Ciberpajé (Edgar Franco): 2 fotos superiores, ensaio de performance do *Posthuman Tantra* (2014); terceira foto, Rose maquiando-se para performance (2016), e quarta foto, performando no evento *Tubo de Ensaios da UnB* (2014)

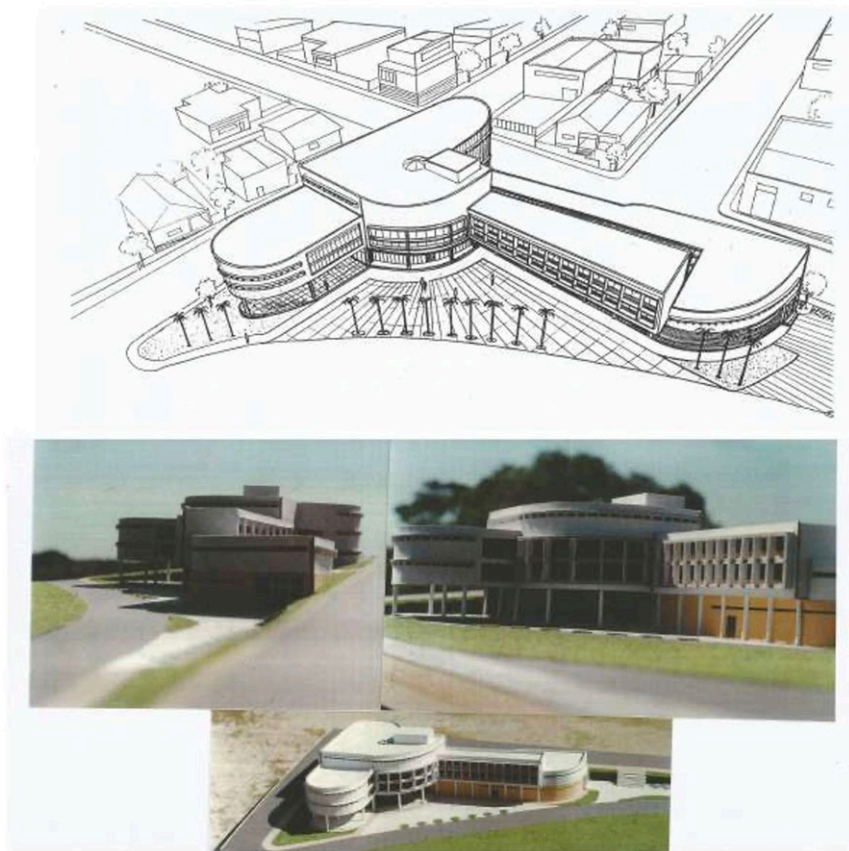


Fonte: Arquivo pessoal do autor

2.3 - O encontro com a pesquisa, um amor incondicional: a arquitetura nas histórias em quadrinhos e o livro pioneiro *Histórias em Quadrinhos e Arquitetura*

Em 1995 eu precisei realizar meu trabalho de conclusão de curso na área de teoria e história na graduação em arquitetura e urbanismo da UnB. Detalhe, no mesmo ano também realizei meu TCC em projeto, no qual criei o projeto arquitetônico de uma Gibiteca (Figura 18). Em meu TCC de Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo tive a grande alegria de contar com o apoio e orientação da notória docente e pesquisadora Profa. Dra. Sylvia Ficher, que acreditou na minha aventura pioneira de realizar uma pesquisa investigando entrecruzamentos e conexões entre as histórias em quadrinhos e a arquitetura. A investigação de TCC foi minha iniciação à pesquisa acadêmica de uma maneira mais ampla, quando tive que lidar com todos os procedimentos, regras, estruturas e processos metodológicos que envolvem uma pesquisa exploratória. Ali descobri a grande alegria e o entusiasmo de ser um pesquisador, realizando uma investigação pioneira no Brasil e tendo como mentora uma mestra com grande experiência, profundo conhecimento e sagacidade para investir comigo em algo novo e instigante, deixo aqui minha reverência e o meu carinho à querida mestra Sylvia Ficher, que tanto me ensinou como docente, pesquisadora e também por sua generosidade humana.

Figura 18 – Perspectiva manual e fotos da maquete física do projeto de TCC em Arquitetura e Urbanismo da gibiteca/biblioteca, por Edgar Franco, UnB, 1995

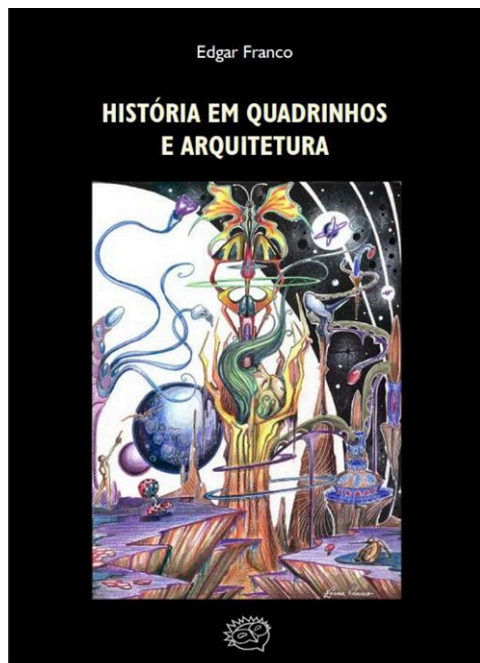


Fonte: Arquivo pessoal do autor

A força dessa minha pesquisa de TCC foi tanta que, alguns anos depois, o aprimoramento de alguns dos aspectos do texto gerou o meu primeiro livro publicado, o ensaio pioneiro no país, *História em Quadrinhos e Arquitetura*, tendo sua primeira edição publicada em 2004, em suporte papel, uma segunda edição publicada em formato e-book, em 2012, e a terceira edição revisada também como e-book em 2020 (Figura 19), todas publicadas pela editora acadêmica Marca de Fantasia (ligada ao NAMID – Núcleo de Artes Midiáticas do PPG Comunicação da UFPB). Em formato de ensaio, a obra foi uma das primeiras publicações brasileiras a tratarem especificamente das relações entre

os universos criativos da arquitetura e dos quadrinhos. Como salientei, a semente da obra nasceu ainda nas pesquisas realizadas por mim durante a graduação em arquitetura e urbanismo na UnB (Universidade de Brasília), na década de 90, sob a orientação da notória pesquisadora Sylvia Fischer.

Figura 19 – Capa da terceira edição do livro *História em Quadrinhos e Arquitetura*, Edgar Franco, editora Marca de Fantasia, 2020



Fonte: Versão em e-book da editora Marca de Fantasia, url: <http://marcadefantasia.com/livros/quiosque/hqearquitetura/hqearquitetura.pdf>

Em 2012, já depois de alguns anos da edição em suporte papel estar esgotada, foi publicada a segunda edição do livro, dessa vez já em formato e-book. Em 2020, 16 anos desde a primeira edição, o interesse dos leitores pelo ensaio pioneiro seguia renovado, com isso a editora Marca de Fantasia propôs-me a publicação da terceira edição revisada também em e-book e para download livre. O quadrinhista, pesquisador e professor Titular Henrique Magalhães (UFPB) resume a proposta do livro em seu prefácio (Magalhães apud Franco, 2020, p. 3):

A criação sem condicionamento, sem fronteiras físicas e espaciais certamente é o que seduz os arquitetos ao mundo dos quadrinhos. Mais que o objetivo prático de realização por meio das imagens desenhadas pode estar o resgate da liberdade infantil, assim como a possibilidade do fazer poético, num mundo cada vez mais instrumental. Edgar Franco, arquiteto, quadrinhista, professor de Artes Visuais e pesquisador deve enxergar os quadrinhos como o espaço dessas possibilidades por meio de seu universo mítico, poético, surreal e filosófico. Com o livro *História em Quadrinhos e Arquitetura* Edgar nos mostra com maestria como a interseção dessas duas artes pode ser fecunda. Num panorama que vai dos primórdios da linguagem ilustrada e sequencial aos quadrinhos contemporâneos, Edgar traça, com inúmeros exemplos, as diversas expressões de quadrinhistas que buscaram na arquitetura o elemento fundamental para a realização de suas narrativas. Por outro lado, nos aponta os arquitetos que ultrapassaram a fronteira do racionalismo para se fazer concretos no mundo dos sonhos.

Esse livro tem levado-me, ao longo de 20 anos, a integrar bancas de TCC, mestrado e doutorado em Arquitetura e Urbanismo em várias universidades brasileiras. Ele é uma prova para mim do que o entusiasmo de um jovem pesquisador pode conseguir, com empenho, envolvimento e interesse por um tema que lhe instiga.

2.4 - A consolidação dos interesses, inspirações criativas e gêneros narrativos: artes, filosofia, metafísica, ocultismo, magia, terror/horror, ficção científica e fantasia

Em meus anos de graduação, iniciei um processo de maturação mais clara de meus reais interesses. Isso aconteceu fundamentalmente com a seleção de leituras que passaram a ser o meu foco maior de interesse. Os gêneros literários terror, ficção científica e fantasia solidificaram-se como os meus preferidos, obviamente não só pelos livros, mas também pelos quadrinhos e cinema.

Conhecer os quadrinhos de ficção científica e fantasia produzidos pelos quadrinhistas da revista francesa *Metal Hurlant* foi algo muito inspirador, percebi semelhanças claras com o que eu já criava, sobretudo ao deslumbrar-me com autores como Moebius, Caza, Bilal, Manara e Druillet. Também passei a interessar-me pelo cinema autoral de FC de cineastas como o russo Andrei Tarkovsky, criador de películas emblemáticas como *Solaris* e *Stalker*; o canadense David Cronenberg, e seus filmes impactantes sobre interpenetrações entre carne e máquina e manipulação do DNA, como *Skanners*, *Videodrome*, *A Mosca*, e *eXisTenZ*; também o japonês Shinya Tsukamoto, com seu impressionante manifesto niilista ciberpunk, *Tetsuo*. Descobri na literatura as obras incontornáveis de H. P. Lovecraft, Ray Bradbury, P. K. Dick, William Gibson, Stanislaw Lem, e André Carneiro.

Para além da literatura de gênero, eu passei a estudar mais profundamente filosofia ocidental e oriental, despertando um especial interesse por filósofos como Platão, Friedrich Nietzsche, Arthur Schopenhauer, Spinoza, Lao Tse, Rajneesh, Jiddu Krishnamurti, Buckminster Fuller, entre outros. Nesse período, também iniciei um mergulho mais denso na literatura sobre magia e ocultismo com a qual tinha contato, muitos livros da biblioteca de meu pai, como a coleção completa de *A Doutrina Secreta*, da russa Madame Blavatsky, a obra da ocultista galesa Dion Fortune, obras do magista grego-armênio George Gurdjief e de seu pupilo P. D. Ouspensky e, também, tratados de magia ainda mais antigos como os do médico espanhol Papus e do ocultista francês Éliphas Lévi. Basicamente todos os tomos sobre o tema eram de meu interesse nessa época e tudo intensificou-se após a leitura do revelador livro *O Despertar dos Mágicos*, dos franceses Louis Pauwels e Jacques Bergier. Finalmente, também intensificou-se, no mesmo período, o meu interesse por assuntos como metafísica e psicologia transpessoal, conhecendo a obra de autores como: Stanislav Grof, Ken Wilber, Robert Anton Wilson, Fritjof Capra e Rupert Sheldrake.

Esses interesses vão ampliar-se apenas a partir desse momento chave, os tempos de graduação na UnB, engendrando as temáticas abarcadas por minhas poéticas artísticas e investigações teóricas ao longo de minha carreira artística e acadêmica.

2.5 - O voo da águia e outras aventuras para além das fronteiras nacionais

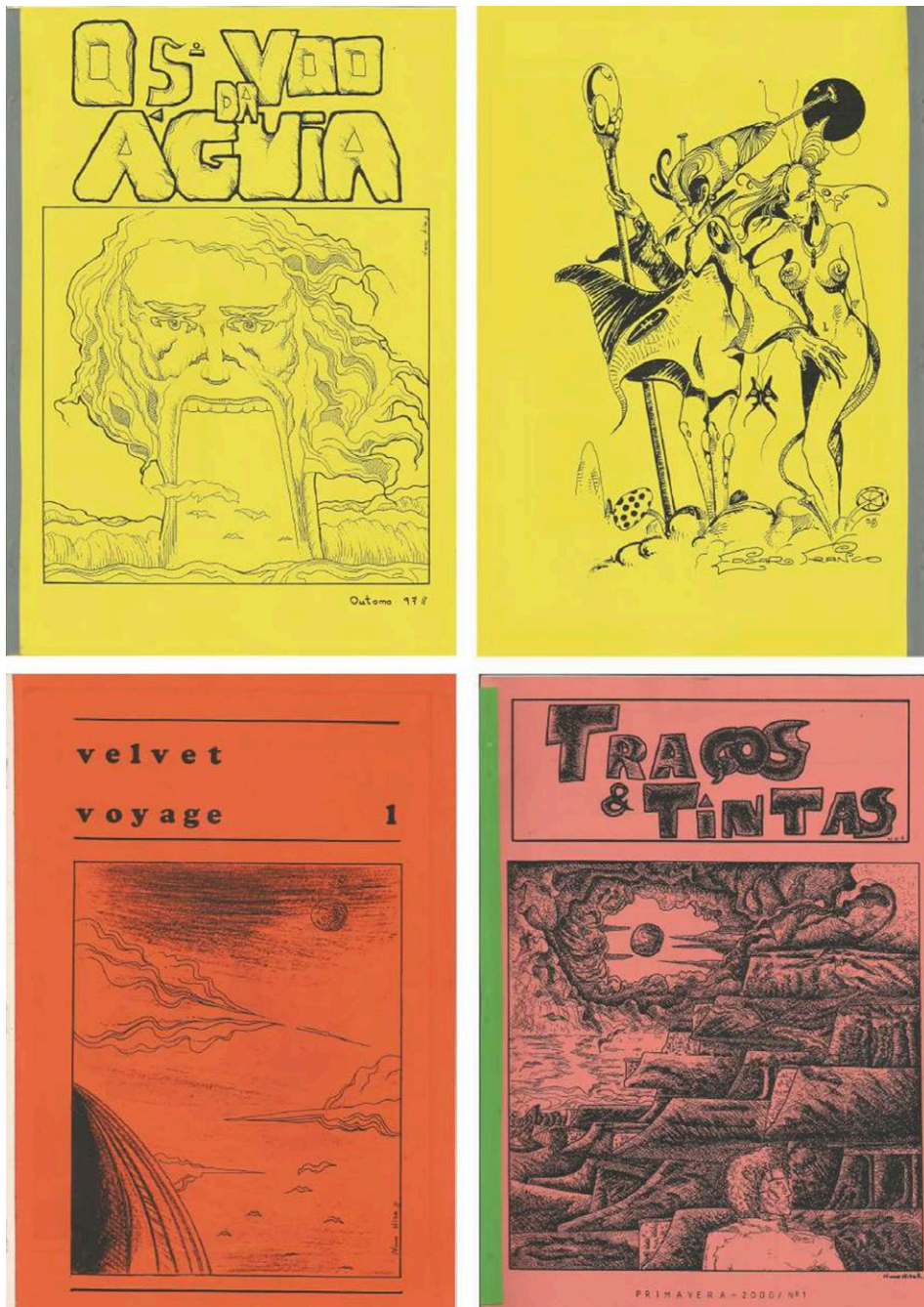
Desde o princípio dos anos 90, período da minha graduação na UnB, eu iniciei contato com alguns zineiros ao redor do mundo, buscando publicar meus quadrinhos. Mesmo com as dificuldades linguísticas comecei a publicar HQs curtas em zines de vários países, como: Inglaterra, França, Romênia, Espanha, Portugal e Angola. Essa expansão e desejo de ser lido em outros países, em um tempo em que a comunicação era toda realizada por carta, tinha muitas barreiras, mas ver uma obra publicada em outra língua, em um país distante, era algo muito recompensador.

Durante a segunda metade da década de 1990, entre os anos de 1995 e 2000, alguns dos principais expoentes brasileiros do gênero de quadrinhos poético-filosófico – considerado uma expressão singular das HQs criadas no Brasil (Santos Neto, 2009) – realizaram um intercâmbio artístico com Portugal através do contato com o quadrinhista e editor independente Nuno Nisa Reis, um aficionado pelas HQs de autor que via os quadrinhos como uma linguagem artística de potencial ilimitado e sofria influências de quadrinhistas franceses como Phillipe Druillet e Caza (Franco, 1997). Esse intercâmbio resultou na veiculação de HQs em duas publicações alternativas editadas em Lisboa, *O Voo da Águia* e *Velvet Voyage*, sendo que a maior parte dos quadrinhos veiculados nelas foram criados por brasileiros. *O Voo da Águia* publicou HQs de quadrinhistas brasileiros poético-filosóficos em suas edições de número 2, 3, 4 e 5; já *Velvet Voyage* o fez em suas únicas quatro edições. O gênero poético-filosófico dos quadrinhos vivia sua

consolidação no Brasil, através da publicação da revista *Mandala* (editora Marca de Fantasia), e dois de seus expoentes, eu e Gazy Andraus, encabeçávamos a lista dos autores de *O Voo da Águia* e *Velvet Voyage*, que também incluía nomes emergentes como Rosemário, Al Greco e Erika Saheki. As edições de pequena tiragem eram distribuídas em gibiterias de Lisboa e entorno, e o intercâmbio frutificou parcerias entre autores de Brasil e Portugal, com Nuno Nisa chegando a publicar um álbum pela Marca de Fantasia. Aconteceu assim a primeira expansão dos quadrinhos poético-filosóficos para fora do país.

Eu fui o primeiro a estabelecer contato com o quadrinhista e editor português Nuno Nisa, enviando-lhe uma carta e recebendo pelo correio o seu zine *O Voo da Águia* n. 1, de 1996, que trazia quadrinhos de sua autoria, de outros autores portugueses e homenagens a quadrinhistas e artistas como Druillet, Moebius e Roger Dean. Ao apresentar-lhe minhas HQs, Nisa ficou muito interessado em meu trabalho, pois suas criações também tinham essa verve fantástico-filosófica. Passei então a colaborar efetivamente com *O Voo da Águia*, tendo publicado meus quadrinhos nos demais 5 números editados da publicação. Nuno era muito atencioso e enviava longas cartas comentando minhas HQs e também a repercussão das suas publicações em Portugal, incluindo fotocópias de matérias em jornais. Com o tempo fui apresentando a publicação de Nisa a outros quadrinhistas brasileiros de verve fantástica e filosófica que começaram a enviar seus quadrinhos para ele publicar, com destaque para meu amigo Gazy Andraus, que também participou em 3 edições de *O Voo da Águia*. Em 1997, ele idealizou outra publicação, o zine *Velvet Voyage*, que teve 4 edições e publicou HQs minhas em todas elas. Além das duas publicações mais longevas, Nuno Nisa publicou duas edições especiais, *Equinócios*, de 1999, que incluiu HQs minhas, de Gazy Andraus, dele, de Erika Saheki, e ainda pôsteres meus e de Gazy, e finalmente, sua última publicação, *Traços e Tintas*, editada na primavera do ano 2000, incluindo HQs de minha autoria, de Gazy Andraus e de Nuno Nisa.

Figura 20 – Da esquerda para a direita e de cima para baixo: capa do fanzine *O 5º Voo da Águia* (Portugal, 1997), arte de Nuno Nisa; última capa do fanzine *O 5º Voo da Águia*, arte de Edgar Franco; capa do fanzine *Velvet Voyage* n. 1 (Portugal, 1997) e capa do fanzine *Traços e Tintas* n.1 (Portugal, 2000)



Fonte: Arquivo pessoal do autor

A publicação continuada de minhas HQs em Portugal, mesmo que no âmbito independente, trouxe-me uma experiência nova, com uma resposta crítica vinda de outro continente, algo que se repetirá anos depois com a difusão da música de minha banda autoral *Posthuman Tantra*, que detalharei em outro capítulo.

2.6 - A gestação do conceito de quadrinho poético-filosófico: o primeiro capítulo de livro e artigo em evento acadêmico

No ano de 1997, publiquei no livro *As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática*, organizado por Flávio Calazans, um capítulo intitulado “Panorama dos Quadrinhos Subterrâneos no Brasil”, o objetivo geral do artigo era:

Apresentar a produção de histórias em quadrinhos nos fanzines brasileiros da atualidade, enfatizando principalmente os quadrinhistas de cunho autoral e ou aqueles que apresentam uma produção mais constante e profícua. Para tanto foram observados e analisados o maior número de fanzines possível, principalmente os títulos mais conhecidos a partir da década de noventa, separando os artistas em grupos, segundo tendências evidenciadas em seus trabalhos (Franco, 1997, p.51).

O capítulo foi gestado a partir de um artigo apresentado no GT de quadrinhos do evento INTERCOM, na cidade de Londrina, no ano de 1996, tendo sido o primeiro evento acadêmico de pesquisa em que eu participei. Para a sua redação, foram analisados mais de 400 fanzines de todas as regiões do país, no intervalo de 1989 a 1995, como base para a pesquisa. Objetivando criar uma sistematização analítica os quadrinhistas foram divididos em linhas, observando semelhanças de linguagem, afinidades estilísticas e temáticas. As linhas definidas na pesquisa foram: Poético-Filosófica, Expressionista, Visceral-Macabra e Tradicional. Surgiu então o termo “quadrinhos poético-filosófi-

cos” que, posteriormente, batizaria esse gênero de quadrinhos, e já foi descrita por mim a primeira definição para ele:

Linha Poético-Filosófica – Quadrinhistas que passam deliberadamente mensagens filosóficas e questionamentos existenciais em seus trabalhos, muitas vezes lançam mão de textos poéticos de sua autoria ou de outrem como roteiro para suas HQs. Nem sempre têm compromisso com a linearidade da narrativa, além disso, são caracterizados por muito experimentalismo no enquadramento e no traço (Franco, 1997, p. 54).

Nas linhas definidas pelo artigo, a poético-filosófica destacava-se pela diversidade de seus autores e por ser uma das mais proíficas. O artigo apontava Gazy Andraus, Edgar Franco, Flávio Calazans, Antônio Amaral e Henry Jaepelt como os principais expoentes da linha à época e destacava as similaridades conceituais e a singularidade estética de suas criações. Para nomear o gênero, eu utilizei o conceito de poética na visão aristotélica de devir – diretamente conectada ao contexto filosófico – de possibilidades de vir a ser, mas também no sentido de poíesis como “o ato criativo”, desse modo a somatória de devir e criação é igual a “poética”.

Não é ofício do poeta narrar o que aconteceu; é, sim, o de representar o que poderia acontecer, quer dizer, o que é possível segundo a verossimilhança e a necessidade. Com efeito, não diferem o historiador e o poeta por escreverem verso ou prosa (...) diferem, sim, em que diz um as coisas que sucederam, e o outro as que poderiam suceder. Por isso a poesia é algo mais filosófico e mais sério do que a história, pois refere aquela principalmente ao universal, e esta ao particular (Aristóteles, 1987, p. 209).

Esse artigo pioneiro tornou-se uma referência para os estudiosos do quadrinho poético-filosófico no Brasil, e ao longo dos anos o termo solidificou-se para identificar esse gênero de quadrinhos genuinamente brasileiro, como será detalhado no próximo tópico.

2.7 - A consolidação do gênero poético-filosófico dos quadrinhos brasileiros

O gênero de quadrinhos poético-filosóficos teve um impulso maior e consolidação a partir de 1995, com a publicação da revista *Tyli-Tyli*, pela editora Marca de Fantasia, que em seu oitavo número passou a se chamar *Mandala* e teve 13 edições publicadas, encerrando o ciclo em 2001. A revista era dedicada aos quadrinhos poéticos e, além de publicar obras dos artistas dessa vertente, incluía textos e artigos versando sobre o tema. Os quadrinhistas principais do título, com HQs publicadas em todos os números, foram Flávio Calazans, Edgar Franco e Gazy Andraus, mas como destaca Elydio dos Santos Neto (2009, p. 76):

É importante lembrar que além desses artistas acima destacados há outros, menos conhecidos talvez, mas que tiveram espaço para apresentação de seus trabalhos junto às publicações da Editora Marca de Fantasia. Entre outros, podem ser citados Érika Saheki, Ivânia Cristina, Jefferson Camargo, Al Greco, Rosemário, Michel, Nuno Nisa Reis, Rafael Lopes, Manoel Macedo, Norival Bottos Júnior, Lavoisier, Caique, Whisner Fraga, Soter Bentes, Flávio Rafael, Fabio Mor, Murilo Rufião e André Marron.

Durante as minhas investigações sobre o gênero de quadrinhos poético-filosóficos, outros nomes para uma idêntica definição foram levantados, entre eles: HQs poéticas, HQs filosóficas, HQs fantástico-filosóficas. Em meu artigo (Franco, 1997), afirmei que há, basicamente, dois fatores que identificam uma HQ poético-filosófica: o primeiro seria a apresentação de uma intencionalidade filosófica ou reflexiva; e o segundo, o caráter experimental quanto ao uso da linguagem quadrinhística, muitas vezes explícito nos enquadramentos orgânicos, uso de técnicas e estilos menos comuns à linguagem, e a quebra da tradição narrativa clássica dos quadrinhos. O termo poético-filosófico consolidou-se como

o mais utilizado para batizar o gênero a partir da pesquisa de pós-doutorado realizada por Elydio dos Santos Neto, no Instituto de Artes da Unesp, que o utilizou como o termo mais adequado para essa, que segundo ele, é uma expressão genuína dos quadrinhos brasileiros. Em entrevista exclusiva, o pesquisador doutor e quadrinhista Gazy Andraus (2016, s.p.) explica o surgimento de outro termo, o fantástico-filosófico:

Eu tenho uma definição que é fantástico-filosófico. [...] eu prefiro usá-la porque foi um alcunha, criado pelo espanhol Henrique Torreiro, organizador [...] de um evento de exposição de fanzines lá em Ourense, na Espanha. E nós enviávamos anualmente nossos fanzines para essa exposição. Em um dos anos enviei meu fanzine em parceria com Edgar Franco, o “Irmãos Siameses”. Então Torreiro batizou de “fantasia filosófica autêntica” os nossos quadrinhos na resenha que fez da edição. E dali eu diante utilizo mais essa nomenclatura. Mas ela não vai se encaixar em todo quadrinho poético. [...] O termo de Edgar Franco abarca mais e o meu se limita a um quadrinho poético mas que está tangendo mais o fantástico e a filosofia, o filosofar sobre a vida travestido pelo fantasioso (Andraus, 2016, s.p.).

O editor, pesquisador doutor e artista Henrique Magalhães (2000) destaca que, em comum os quadrinhistas Flávio Calazans, Gazy Andraus, Edgar Franco e Wally Viana produzem quadrinhos de caráter pessoal por abordarem questões que induzem à reflexão do leitor, a quebra do uso de quadros retangulares e fluxo atípico da narrativa. Obras que contenham todas essas características são definidas por ele como quadrinhos poético-filosóficos. Ele também afirma que, devido ao fato de não ser possível conceber histórias em quadrinhos sem imagens e existir HQs que não fazem alusão a uma questão filosófica, há a categoria de quadrinhos poéticos, cuja característica principal consiste na soma, na complementariedade do texto e imagem, como por exemplo, poemas ilustrados. Quando o autor usa da subjetividade para comunicar através da linguagem dos quadrinhos.

Já Edgard Guimarães (2003) concorda com a minha definição quanto aos quadrinhos poético-filosóficos e ressalta que as principais características se encontram nas questões poéticas e reflexivas abordadas que, segundo ele, “tocam a alma”. Para concluir esse raciocínio, é necessário frisar que, quando os artistas e pesquisadores, incluindo eu, definem quadrinho poético-filosófico, não se trata aqui de filosofia no contexto acadêmico, mas sim no sentido reflexivo, subjetivo e questionador sobre aspectos da condição humana.

Com base em Matheus Moura Silva (2013) e nas pesquisas de Elydio Dos Santos Neto (2009-2012), traçamos aqui um breve resumo da história dos quadrinhos desse gênero. Nos anos finais da década de 1980, um grupo de artistas brasileiros: Flávio Calazans, Edgar Franco, Gazy Andraus, Henry Jaepelt, Wally Viana, Joacy Jamys, Luciano Irrthum, Eduardo Manzano e Antonio Amaral, começaram a desenvolver quadrinhos que não continham as mesmas características dos quadrinhos tradicionais e comerciais. E aos poucos foram sendo apelidadas de “quadrinhos poéticos”, “quadrinhos poético-filosóficos”, “fantasia filosófica” ou “quadrinhos fantástico-filosóficos. Dentre eles, Calazans foi, durante muitos anos, editor do fanzine Barata, que abria espaço para quadrinhos do gênero, e existiam dezenas de outras publicações independentes durante a década de 90 que também abriam espaço para esses criadores. Como já citado aqui, surgiu, posteriormente, já em fins da década de 90, a revista *Tyli-Tyli/Mandala*, lançada pela editora independente Marca de Fantasia, de Henrique Magalhães. Santos Neto (2009, p. 75) destaca: “As HQs poético-filosóficas, por seu caráter autoral e não-comercial, encontraram seu espaço mais adequado de publicação nos fanzines, editados e publicados pelos próprios autores, mas chegaram a ter também revistas independentes. É o caso da revista *Tyli-Tyli* [...]”. Santos Neto (2012) também salienta que todo esse movimento de artistas brasileiros produzindo quadrinhos poético-filosóficos não aconteceu isoladamente nesse grupo. Muitos outros

artistas criaram HQs do gênero durante a década de 90, eram menos conhecidos, mas contribuíram para que o gênero fosse reconhecido. Dentre outros fanzines que contribuíram com a disseminação dessas HQs, estão o *Zine Royale*, editado por Jozz, o *Tchê Zine*, publicado por Denilson Reis, e algumas edições especiais, como a edição brasileira da revista *Brasilian Heavy Metal* (1996), e o álbum *BioCyberDrama Saga*, minha parceria com Mozart Couto, editado pela Editora UFG (2013). Edgard Guimarães também impulsionou a divulgação do novo gênero através da publicação que realizou das obras *Homo Eternus*, de Gazy Andraus, e *Sinfonias da Essência*, de Edgar Franco, veiculadas no zine *IQI – Informativo de Quadrinhos Independentes*.

Em 2001, a revista *Mandala* chegou ao seu fim, mas a editora Marca de Fantasia seguiu com seu apoio ao gênero, publicando álbuns de quadrinhos de seus expoentes, Franco, Andraus e Calazans. O fim da *Mandala* não fez com que os artistas parassem de criar e de publicar seus quadrinhos. Eles continuaram a produzir edições independentes e fanzines, em pequenas tiragens ou em formato digital em blogs e redes sociais. Em 2005, foi lançado o primeiro número de minha revista em quadrinhos *Artlectos e Pós-humanos*, publicada pela Editora SM, de Jaú (SP), o título dedica-se a publicar os meus quadrinhos poético-filosóficos e, em 2008, passou a ser publicado pela editora Marca de Fantasia. Em 2008, Matheus Moura e Rosemário Souza iniciaram a publicação de uma nova revista independente, que oferecia grande abertura aos quadrinhos do gênero poético-filosófico, chamada *Camiño di Rato*.

Conclui-se então, como destaca Santos Neto (2009), que esse novo gênero de quadrinhos é um fenômeno brasileiro, que contou com a participação e persistência de grandes quadrinhistas e contribuições de pesquisadores, fanzineiros e editores brasileiros para sua disseminação. Recentemente, o gênero encontrou novas plataformas e incentivos para desenvolver e expor as obras, o que serviu de abertura para que novas vertentes, como o subgênero HQforismos, surgissem.

Afinal, depois das definições veiculadas aqui, por que se adotou o termo quadrinhos poético-filosóficos, criado por mim? Todas as denominações e definições apresentadas anteriormente dizem respeito a esse objeto de estudo, ou seja, quadrinhos poéticos, com pretensão reflexiva e expressão autoral. Assim, todas elas são válidas, e possuem argumentos que as sustentam. Porém, a definição acatada pelos pesquisadores, foi a criada por mim (Franco, 1997), por ser a mais abrangente de todas. A consolidação do termo “quadrinhos poético-filosóficos” para batizar esse singular gênero de quadrinhos aconteceu na pesquisa de pós-doutorado de Elydio dos Santos Neto, realizada no Instituto de Artes da Unesp, em São Paulo, e intitulada “As Histórias em Quadrinhos poético-filosóficas no Brasil: contextualização histórica e estudo das interfaces educação, arte e comunicação” (2010). Em artigo escrito em 2009, Santos Neto apontava as características consolidadas como definidoras do gênero:

São, portanto, três as características que principalmente definem uma história em quadrinhos poético-filosófica: 1. A intencionalidade poética e filosófica; 2. Histórias curtas que exigem uma leitura diferente da tradicional; 3. Inovação na linguagem quadrinhística em relação aos padrões de narrativas tradicionais nas histórias em quadrinhos. Quando se fala de intencionalidade poética aqui é no sentido sugerido por Edgar Franco, que se referenciou no pensamento de Aristóteles, isto é, um olhar que, sem perder completamente o pé do chão presente e estando aberto aos influxos criativos da imaginação, consegue vislumbrar as coisas que ainda não são e trazê-las para a fruição e reflexão do leitor ou leitora. (...) Quando se fala de intencionalidade filosófica a referência é ao desejo, que explicitam os autores poético-filosóficos, de provocar uma reflexão mais profunda sobre a condição humana em seus leitores e leitoras e, para isso, compartilham suas visões sociais, oníricas, subjetivas, cósmicas, políticas e espirituais por meio da linguagem dos quadrinhos (Santos Neto, 2009, p. 90).

Atualmente, os quadrinhos poético-filosóficos seguem ampliando o seu espectro de criadores e criadoras, revelando novos nomes como: Guilherme Silveira, Danielle Barros, Rachel Cosmos, Daniel Figueiredo, Mestre dos Magros, Duane Ribeiro, Ícaro Lênin Malveira, entre outros. Além disso, tornaram-se um campo de estudo profícuo com múltiplas investigações de TCC, mestrado e doutorado debruçando-se sobre eles, prova disso é a série de livros *Quadrinhos Poético-Filosóficos*, da editora acadêmica Marca de Fantasia (UFPB) que, em abril de 2024, contava já com 15 volumes publicados, apresentando resultados de pesquisas de diversas áreas do conhecimento e regiões do Brasil.

2.8 - Publicando quadrinhos nas bancas, o álbum *Brazilian Heavy Metal* e a revista *Metal Pesado*

Depois de mais de 500 páginas de quadrinhos publicadas em fanzines do Brasil e do exterior, fui convidado a participar de um álbum que se tornou emblemático na história das publicações nacionais de quadrinhos de ficção científica e fantasia. Foi em 1996, e eu tinha acabado de graduar-me em Arquitetura e Urbanismo. O álbum em questão foi a antologia de quadrinhos *Brazilian Heavy Metal* (Figura 21), editada pelo selo Comix, de São Paulo, dos editores Dario Chaves e Carlos Mann. A ideia foi reunir no livro os quadrinhistas emergentes nos gêneros da fantasia e da ficção científica no Brasil e convidar alguns mestres da área, emulando o espírito da revista em quadrinhos francesa *Metal Hurlant*, que teve seu título mudado para *Heavy Metal* nos Estados Unidos, ou seja, a revista periódica de quadrinhos de FC e fantasia mais emblemática do século XX, que revolucionou os quadrinhos e o cinema.

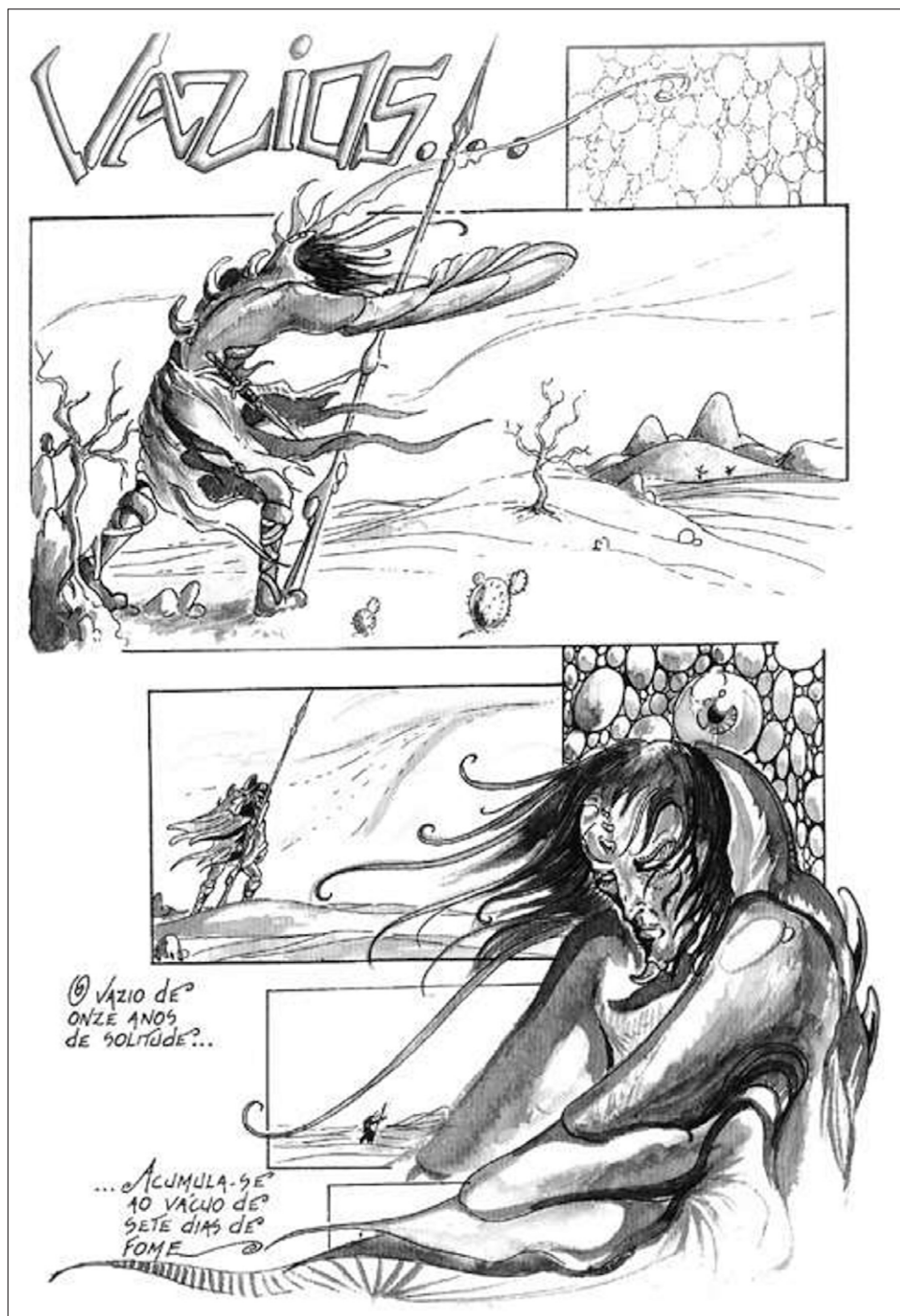
Figura 21 – Foto do álbum em quadrinhos *Brazilian Heavy Metal* (Editora Comix, 1996)



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Pois bem, os editores fizeram um trabalho de curadoria, investigando na cena dos quadrinhos alternativos autores de destaque e reuniram na antologia 70 autores, em HQs curtas e algumas ilustrações de lendas brasileiras. A edição histórica reuniu nomes como Ataíde Braz, Flávio Colin, Priscila Farias, Carlos Patati, Lourenço Mutarelli, Shimamoto, Mosquil, José Mojica Marins, Laudo, Thaís Linhares, Lelis, Ofeliano Almeida, Mozart Couto, e 3 expoentes do quadrinho poético-filosófico, eu, Gazy Andraus e Flávio Calazans. Eu criei uma HQ em preto e branco de apenas 3 páginas chamada “Vazios” (Figura 22), e a ilustração para uma lenda indígena sobre o surgimento da mandioca. O álbum teve circulação nacional e uma grande tiragem, sendo uma alegria para mim, à época, ver uma HQ de minha autoria circulando pelas bancas do país. Foi a primeira vez que isso aconteceu e considero um momento marcante em minha trajetória como quadrinhista.

Figura 22 – Primeira página da HQ “Vazios”, de Edgar Franco, publicada no álbum *Brazilian Heavy Metal* (Editora Comix, 1996)



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Em 1997, com o sucesso do álbum *Brazilian Heavy Metal*, outro editor, Eloyr Pacheco, criou o título bimestral *Metal Pesado*, uma revista de quadrinhos de ficção científica e fantasia dedicada a publicar apenas artistas brasileiros e, desta vez, em páginas coloridas. Fui convidado a publicar uma HQ de minha autoria no número 5 da revista, de outubro de 1997, e criei “Extremos” (Figura 23), uma história em quadrinhos poético-filosófica ambientada em um mundo fantástico que tratava da busca do equilíbrio interior. Foi a primeira vez que vi uma HQ colorida de minha autoria circular nas bancas de todo o país, sendo também um marco de minha carreira como quadrinhista. Infelizmente, a *Metal Pesado* parou de ser editada em seu sexto número.

Figura 23 – Capa da revista *Metal Pesado* n. 5 (1997) e primeira página da HQ “Extremos”, de Edgar Franco, publicada na revista



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Capítulo 3



A Arte e Tecnologia e as H2trônicas

*Celebro as transtecnologias ancestrais,
mágicas plantas de poder
e somo a elas as hipertecnologias atuais
visando elevar a capacidade de maravilhar-me
com cada detalhe mínimo e sublime
desse momento: vida!*

(Ciberpajé)

Capítulo 3

A Arte e Tecnologia e as HQtrônicas

Neste capítulo eu trato de minha admissão no Programa de Pós-Graduação em Multimeios da Unicamp e do desenvolvimento de minha pesquisa de mestrado sobre as HQtrônicas que resultou no livro pioneiro no Brasil a tratar da questão dos quadrinhos nas hipermídias. Destaco também o processo criativo de duas de minhas HQtrônicas que foram os resultados artísticos de minha investigação de mestrado.

3.1 - A entrada no mestrado em multimeios na Unicamp: arte e tecnologia e os quadrinhos hipermídia na internet

Em 1998, descobri HQs publicadas na rede internet que utilizavam possibilidades da hipermídia em suas narrativas, incluindo trilha sonora incidental e pequenas animações. Tal descoberta deixou-me extasiado, pois percebi que tais inclusões semânticas modificavam a linguagem tradicional dos quadrinhos, instituindo novas possibilidades criativas e um contexto intermediático de convergência de mídias e linguagens. Entusiasmei-me com a possibilidade de investigar esse fenômeno dos quadrinhos hipermídia na Internet e busquei referências sobre o assunto, não encontrando quase nada, a não ser por discussões em alguns fóruns do exterior que chamavam tais quadrinhos de *e-comics*, mas não encontrei absolutamente nenhuma referência no âmbito acadêmico. Decidi então que deveria realizar uma pesquisa de mestrado explorando esse fenômeno novo, mas também criar qua-

drinhos incorporando essas possibilidades emergentes. Vasculhei um programa de mestrado onde eu pudesse realizar tal pesquisa e o local ideal era o Programa de Mestrado em Multimeios da Unicamp que, à época, contava com uma linha dedicada à arte e tecnologia. Prestei então a seleção para o mestrado e fui admitido como aluno regular do programa em fevereiro de 1999, quando iniciei o mergulho em minha pesquisa teórico-prática sobre a intermídia que eu batizei de HQtrônicas (Franco, 2001).

A dissertação de mestrado “HQtrônicas – Histórias em Quadrinhos Eletrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet”, desenvolvida no Departamento de Multimeios do Instituto de Artes da Unicamp, sob orientação do notório Prof. Dr. Gilbertto Prado, e defendida em setembro de 2001, procurou apresentar um panorama geral da relação entre o computador e a criação das histórias em quadrinhos, dando ênfase ao estudo da hibridização de linguagens, ao uso de recursos hipermediáticos e da comunicação telemática na produção de quadrinhos, visando a publicação on-line. Essa pesquisa foi acompanhada de um trabalho experimental, um CD-ROM/Site onde desenvolvi minhas próprias HQs eletrônicas, sendo que uma delas, intitulada “NeoMaso Prometeu”, recebeu menção honrosa na categoria novas mídias do 13o *VIDEOBRASIL – Festival Internacional de Arte eletrônica*, que ocorreu de 19 a 23 de setembro de 2001, no SESC Pompéia, em SP.

A dissertação foi defendida em setembro de 2001 e recebeu aprovação unânime da banca de defesa de mestrado e me foi aconselhado procurar editá-la o mais breve possível, devido ao ineditismo da pesquisa e à carência de bibliografia sobre esse assunto no Brasil e no mundo. O pioneirismo da proposta também gerou um grande interesse da mídia e a pesquisa foi capa do caderno de cultura do principal jornal da região de Campinas (*O Correio Popular*), sem contar matérias em importantes sites de quadrinhos como *Universo HQ* e também no site *Comciencia*, ligado à SBPC (Sociedade Brasileira Para o

Progresso da Ciência). Fui convidado a ministrar palestras em diversos eventos e universidades para falar sobre HQs na Internet e apresentar minhas experiências de criação em hipermídia (o CD-ROM HQtrônicas). Ministrei palestras durante a entrega do *Troféu Angelo Agostini*, em São Paulo, destinado a premiar os melhores trabalhos brasileiros no universo dos quadrinhos, no Instituto de Artes da UNESP (SP), no Instituto de Artes da UNICAMP (Campinas), na ECA-USP (SP), na Semana de Arquitetura da PUC-MG (Poços de Caldas) e no *Salão de HQ, Animação e Cia.*, que aconteceu na cidade de Taubaté, em novembro de 2001. Publiquei diversos artigos em revistas e anais de congressos, legitimando o interesse da pesquisa também no âmbito acadêmico, foram publicados artigos na revista *Quadreca* n. 12 (2001 – Eca-USP), nos *Cadernos de Pós-Graduação* do Instituto de Artes da Unicamp (2001 e 2002), e nos anais dos congressos INTERCOM (1999 e 2000) e LUSOCOM (2000).

3.2 - A pesquisa pioneira que se tornou um livro de referência na área: “HQtrônicas – do suporte papel à rede Internet”

A pesquisa de mestrado, após avaliação *ad hoc*, foi aprovada por um edital da FAPESP – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo para ser publicada como livro que teve sua primeira edição lançada em 2004, em parceria entre a FAPESP e a editora Annablume. O livro foi acompanhado de um CD-ROM com as HQtrônicas criadas por mim como prática artística de mestrado. A primeira edição da obra atraiu grande interesse de pesquisadores da área e esgotou-se. Então recebi o convite da Annablume para a impressão de uma segunda edição que foi lançada no ano de 2008 (Figura 24), também acompanhada pelo CD-ROM com minhas HQtrônicas, a obra tornou-se uma referência incontornável para pesquisadores das HQs na Internet de várias áreas, e o neologismo “HQtrônicas” foi adotado por inúmeros

pesquisadores, sendo utilizado ao longo dos anos em dezenas de títulos de artigos científicos, capítulos de livros e em dissertações e teses, sendo reconhecido nacionalmente como uma das contribuições mais importantes para a área de estudo em que se insere. Na sequência, trata brevemente sobre a condução da pesquisa e suas conclusões gerais.

Figura 24 – Capas da primeira e segunda edição do livro *HQtrônicas – do suporte papel à rede internet*, Edgar Franco, Editora Annablume & Fapesp, 2004, 2008



Fonte: Arquivo pessoal do autor

3.2.1 – Hipermissão e histórias em quadrinhos

No contexto contemporâneo, a hipermissão congrega a conexão em rede telemática com as diversas características de outras mídias como: histórias em quadrinhos, fotografia, cinema, TV e rádio – promovendo o surgimento de linguagens multifacetadas que hibridizam características dessas várias mídias. Essa convergência de múltiplos meios foi chamada de “sinergia multimidiática” pelo pesquisador Julio Plaza (2000), quando ela promove o surgimento de uma nova linguagem, essa pode ser chamada de “linguagem intermissão”. Pode detectar atra-

vés de uma extensa pesquisa exploratória em dezenas de CD-ROMs e sites de quadrinhos na rede Internet que os principais elementos agregados à linguagem tradicional dos quadrinhos nessas novas “HQs intermídia” podem ser divididos basicamente em: animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita, narrativa multilinear e interatividade (Franco, 2008).

Para batizar essa nova linguagem intermídia propus o neologismo “HQtrônicas” – formado pela contração da abreviação “HQ” (histórias em quadrinhos), usada comumente para referir-se aos quadrinhos no Brasil, com o termo “eletrônicas”, referindo-se ao novo suporte, e homenageando também o termo “Arteônica”, criado pelo pioneiro da arte tecnologia brasileira Waldemar Cordeiro para batizar suas obras desenvolvidas com o auxílio de um computador, ainda na década de 1970.

Devo salientar que a definição do que nomeei HQtrônicas inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia. A definição exclui, portanto, HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia destacados. A investigação desse fenômeno das HQtrônicas resultou no livro homônimo, que escrevi e teve sua segunda edição lançada em 2008. Além de minha pesquisa pioneira, as reflexões de pesquisadores do fenômeno das HQs na Internet, como Scott McCloud (2005), e de teóricos das novas mídias e da convergência midiática como Vilem Flusser (1985), Julio Plaza (2000), Henry Jenkins (2009) & Roy Ascott (2003), formam a fundamentação teórica da pesquisa.

A pesquisa exploratória, iniciada em 1998, mapeou centenas de sites de HQtrônicas e dividia-os em 2 gerações de sites: a primeira – que durou de 1991 a 2001 – foi marcada pelo surgimento do fenômeno, com trabalhos ainda muito experimentais e tecnologias limitadas pelos problemas de baixa conexão com a Internet; a segunda foi marcada

pela consolidação do software Flash e pela permanência de alguns dos novos códigos e exclusão de outros, durou até o ano de 2006. Apresento a seguir um breve panorama das duas primeiras gerações de HQtrônicas e destaco três trabalhos da terceira geração, marcados por um refinamento no uso dos códigos que caracterizam essa linguagem intermídia emergente, sendo eles as HQtrônicas “brinGuedoTeCA 2.0”, “O Diário de Virgínia” e “NAWLZ”. A partir de 2015, as HQtrônicas migraram também para as tablets e sobretudo para os telefones celulares e *smartphones*, readaptando-se aos seus formatos, mas mantendo as características de hibridação demarcadas em meu estudo pioneiro, em produções chamadas de *webtoons*, ou *motion comics*, que repetem as fórmulas e experiências das HQtrônicas em novos suportes, sendo, portanto, novas configurações desse fenômeno intermídia.

3.2.2 – As características da linguagem das HQtrônicas

Destaco aqui brevemente os principais elementos agregados à linguagem tradicional dos quadrinhos nessas novas HQs intermídia, apresentando suas características:

Interatividade – Baseados nas pesquisas de formas de recepção apontadas por Norbert Wiener (1979), podemos definir a diferença entre meio passivo, reativo e interativo. As HQs eletrônicas ou digitais, veiculadas em CD-ROM ou na Internet, podem então ser divididas em vários níveis de interatividade, esses níveis podem ir desde o mais básico (passivo), onde o receptor tem como única opção os comandos avançar e retornar, repetindo o padrão do suporte papel, passando pelo nível intermediário (reativo) que envolve sites e CD-ROMs onde o receptor pode optar entre caminhos diversos já pré- estabelecidos, ou ainda pode acionar animações, efeitos sonoros e links que o levam a caminhos paralelos à narrativa; chegando finalmente ao nível mais avançado de interatividade, que seria classificado como “interativi-

dade não trivial” – como na pioneira HQtrônica “Impulse Freak” – onde o leitor não é só convidado a navegar pela história que apresenta múltiplos caminhos, como também tem a possibilidade de contribuir com a narrativa, criando uma das páginas e participando efetivamente como cocriador de uma obra coletiva.

Animação – Tanto as animações em 2D, mais comuns, quanto as 3D, podem ser encontradas nos sites e aplicativos de HQtrônicas que vasculhamos em nossa pesquisa exploratória, mas a forma como estas animações estão dispostas na narrativa pode ser basicamente dividida em quatro manifestações: animação de um dos quadrinhos da página/cena, objeto animado que se sobrepõem à página/cena, sequência animada, paralela à narrativa principal e, ainda, animação do enquadramento.

Diagramação Dinâmica – Na hipermídia, a tradicional divisão da página em requadros estáticos que comportam as cenas em seu interior ganhou mobilidade, ao invés de simplesmente acionarmos um comando para saltar para a página seguinte, o criador de HQtrônicas pode fazer com que alguns quadrinhos da página se movam para fora dela, ou para outra posição na sequência ou ainda que deem lugar a outros quadrinhos.

Trilha Sonora – A primeira novidade nesse campo foi a ideia de dividir as HQtrônicas em capítulos e criar para cada um deles um tema musical instrumental que retratasse a atmosfera geral do capítulo, esse tema é tocado em *loop*. É claro que o efeito causado pela música não é tão dinâmico quanto no cinema, mas é um dado novo que pode ajudar o artista na elaboração geral da atmosfera de uma sequência.

Efeitos Sonoros – Como no caso da trilha sonora, muitos artistas que têm experimentado criar HQs com recursos de hipermídia se recusam a utilizar efeitos sonoros, eles preferem usar as onomatopeias e insistem no seu valor como elemento da linguagem dos quadrinhos. A ocorrência desses efeitos sonoros na narrativa dependerá também do ritmo de leitura de quem navega pelo trabalho. Desse modo, a opção

mais usual é criar um comando ligado ao quadrinho que, quando clicado aciona o efeito sonoro, recurso semelhante ao usado para acionar as animações, mas, algumas vezes, o efeito sonoro pode também aparecer em *loop*.

Tela Infinita – Com o advento de um novo suporte, ou seja, a migração do papel para o ambiente digital da tela do computador ou dos aplicativos de celular, as histórias em quadrinhos podem ver-se libertas das amarras do formato de diagramação tradicional, imposto pela veiculação impressa. Agora estamos diante de um novo ambiente com infinitas possibilidades de diagramação, a esse ambiente o quadrinhista e estudioso Scott McCloud (2005, p. 72) nomeia como *The Infinite Canvas*. A “Tela Infinita” rompe com uma das limitações impostas pelo suporte impresso e inaugura um novo leque de possibilidades de diagramação e narração que certamente ainda não foram exploradas nem em uma pequena parte de seu enorme potencial. Aos poucos, os webquadrinhistas vão tomando consciência desse potencial e experimentando novas diagramações, rompendo com o paradigma anterior.

Narrativa Multilinear – A hipermídia promove estruturas narrativas multilineares que diferem da narrativa tradicional linear. As histórias em quadrinhos hipermidiáticas vêm, ao longo de duas décadas, aproveitando-se de alguns dos recursos dessa multilinearidade, apresentando narrativas com bifurcações ao longo dos caminhos e links paralelos que levam o leitor a sites de assuntos correlatos aos tratados no roteiro da história (Franco, 2013, p. 16-18).

3.2.3 – A primeira geração de HQtrônicas

Os experimentos com o uso do computador para a criação de quadrinhos tiveram início durante a década de 1980, com o pioneirismo de quadrinhistas como o norte-americano Mike Saenz, criador de “Shatter”, e o alemão Michel Götze, desenhista de “O Império dos Robôs”.

Esses experimentos que eram apenas de criação dos desenhos com o auxílio do computador tornaram-se, a partir dos anos 1990, experimentações voltadas para as possibilidades abertas pelos recursos de multimídia, definindo uma migração do suporte papel para a tela do computador e, posteriormente, das *tablets* e *smartphones*.

Antes da difusão das redes de computador, artistas egressos do universo das HQs já experimentaram criar trabalhos multimidiáticos para CD-Rom, como o italiano Marco Patrino, criador do premiado CD-Rom *Shinka*, ainda em meados dos anos 90. A partir da metade da década de 1990, a Internet irá se popularizar e dezenas de experimentos de criação de HQs para esse ambiente hipermidiático irão iniciar-se, destacando-se trabalhos inovadores como “Argon Zark”, de Charley Parker (Figura 25); “Carl Lives”, de Scott McCloud; as criações do grupo Orbit Media, entre outros.

Figura 25 – Tela da HQtrônica de 1a Geração, “Argon Zark”, de Charley Parker



Fonte: Site Argon Zark: <http://www.zark.com>

A partir de então, o computador incorporou-se definitivamente a quase todos os processos de criação e produção das histórias em quadrinhos, desde aquelas ainda criadas para serem impressas, onde a colorização, letreiramento e editoração são feitas, na grande maioria dos casos, em softwares gráficos. A criação de HQs eletrônicas utilizando recursos hipermidiáticos também têm demonstrado ser mais do que uma tendência transitória, já que desde a segunda metade dos anos noventa esses experimentos intensificaram-se e a cada dia surgem novos sites na rede Internet e aplicativos para celulares, hibridizando códigos das HQs tradicionais com as hipermídias. A hibridização aponta para o surgimento de uma nova linguagem, englobando códigos fundamentais dos quadrinhos com os recursos da hipermídia, uma intermídia que guarda relações diretas com as histórias em quadrinhos, o cinema e a animação, incluindo ainda possibilidades interativas e a multilinearidade dos hipertextos.

A primeira geração de HQtrônicas aparece com surgimento de trabalhos ainda difundido em CD-ROMs, obras como “Shinka” (1994), de Marco Patrito e “Opération Teddy Bear” (1996), de Edouard Lussan, chegando aos primeiros experimentos feitos na rede Internet em sites pioneiros como “Argon Zark” (1995) e “Impulse Freak” (1993), e durou até o ano de 2001, quando a difusão e consolidação do software Flash irá abrir novas possibilidades para as HQtrônicas e o aumento da largura de banda também permitirá o desenvolvimento gradativo de trabalhos com maiores recursos hipermidiáticos. Esse período que envolveu toda a década de 1990 foi marcado por muito experimentalismo por parte dos criadores, os artistas ainda estavam conhecendo os novos recursos, demonstrando, na maioria dos casos, mais interesse em propor novas soluções intermediáticas para a linguagem emergente do que se envolverem com o conteúdo de seus trabalhos. Foram realizados múltiplos experimentos no sentido de melhor compreender os processos criativos englobando a gama de novos códigos e elementos,

procurando avaliar a eficácia e poética das inovações propiciadas pela hipermídia. Muitos trabalhos apresentavam elementos redundantes como a insistência de inclusão de onomatopeias juntamente com os efeitos sonoros, outros tentaram – sem sucesso – substituir o balão de fala por vozes e diálogos das personagens ou não conseguiram se desvencilhar do paradigma de página do suporte papel, reproduzindo-o no novo suporte com possibilidades de uso da chamada tela infinita. A baixa largura de banda e os poucos softwares com aplicações para a web também restringiam muito a qualidade visual e sonora dos experimentos com animações e sons (Franco, 2013, p. 19-20).

3.2.4 – A segunda geração de HQtrônicas

A partir de 2001, com a popularização do *plug-in* Flash – que ampliou as possibilidades de utilização de recursos hipermídia e a convergência midiática, dezenas de sites de quadrinhos utilizando essa tecnologia surgiram no mundo, incluindo o Brasil. Esse crescimento culminou no aparecimento de sites como o brasileiro FlashHQ – A casa da HQ em Flash Brasileira, criado em 2002 com o objetivo de disponibilizar links para mais de 50 HQtrônicas criadas utilizando como suporte o software Flash. Infelizmente, o *Flash HQ* não está mais on-line, assim como alguns desses sites pioneiros, provando a volatilidade do conteúdo disponibilizado na web. A HQtrônica “Combo Rangers”, pioneira do uso do software *Flash* no Brasil foi o maior fenômeno das HQtrônicas brasileiras e gerou dezenas de clones. Foi uma série criada pelo jovem artista Fábio Yabu no ano de 1998, inspirado pelo universo dos mangás juvenis japoneses com heróis no estilo *Power Rangers*, mas apesar dessa derivação, Yabu é um bom contador de histórias e soube utilizar o Flash para dar vida a suas personagens. O sucesso foi tanto que *Combo Rangers* foi uma das primeiras séries de HQtrônicas brasileira a migrar da Internet para o suporte papel, a revista impressa

foi publicada pela editora Panini Comics. Além disso, a série integrava o UOL, um dos mais importantes portais da web brasileira. “Combo Rangers” foi um exemplo de que as HQtrônicas podem gerar sucesso de público e de que a linguagem híbrida de HQs e hipermídia é muito bem-vinda para as novas gerações criadas sob a égide do computador, Yabu misturava animação com páginas divididas em quadros e mesmo utilizando dubladores, ainda usava os tradicionais “recordatórios” e balões de fala escritos em muitos pontos de seus episódios.

Figura 26 – Tela da HQtrônica de 2ª Geração, “Combo Rangers”, de Fábio Yabu



Fonte: Site Combo Rangers – Url: <http://comborangersproject.wordpress.com/>

“Combo Rangers” é um exemplo pioneiro das HQtrônicas de segunda geração, essa geração é caracterizada principalmente pela eleição do software Flash como ferramenta de criação básica para o desenvolvimento dos trabalhos. As possibilidades de inclusão de animações, efeitos sonoros, trilha sonora, multilinearidade narrativa e diagramação dinâmica se potencializam enormemente com o uso do Flash, no entanto, nessa fase os trabalhos ainda carecerão de um detalhamento mais requintado no que condiz ao desenho, já que a largura de banda

ainda era pequena e o Flash investia quase que somente na geração e manipulação de imagens vetoriais. Os desenhos vetoriais caracterizam esse período, assim como uma tendência para maior estilização e menor detalhamento das artes. As tentativas infrutíferas de inclusão de vozes pré-gravadas irão ser deixadas de lado definitivamente e o balão de fala se firma como um dos elementos da linguagem tradicional dos quadrinhos em suporte papel a permanecer como forte elemento da linguagem das HQtrônicas.

O Brasil apresentou inúmeros exemplos de HQtrônicas de segunda geração, dentre alguns que se destacaram pela hibridização de linguagens estavam “A Brigada Ônix”, “Anima Zone”, “Quadrinhos Online”, “NeoMaso Prometeu”, “Os 2 Mundos De Dante” e “Central do Rato”. Esta última é talvez uma das mais bem acabadas séries de HQtrônicas de segunda geração feitas em Flash na web brasileira, seu autor, Francisco Alexandre de Freitas Alves, o Falex, desenvolveu seus “web-sódios” entre 2001 e 2004. Também lançou um CD-ROM compilando mais de um ano de produção da série. O autor apresentou um bom domínio da ferramenta e usava-a a seu favor para enriquecer a narrativa de suas HQtrônicas recheadas de um humor inusitado e metalinguagem. Falex usava muito bem o recurso das cores vetorizadas e arriscava algumas trilhas sonoras interessantes para acompanhar certas histórias. Assim, criando um trabalho consistente que merece ser olhado com cuidado por aqueles que se interessam pelos caminhos das HQs na rede. Infelizmente o autor desativou o site no ano de 2004.

A tecnologia do software vetorial Flash solidificou-se como um dos mais utilizados para a criação de HQtrônicas no mundo. Até 2003, ainda predominava na web a utilização de gifs e outras tecnologias para a criação de HQtrônicas, as facilidades e múltiplas possibilidades do Flash têm feito com que a maioria dos criadores migrem para esse software. Também porque hoje quase todos os computadores possuem o *plug-in* que permite assistir a produções em Flash, enquanto muitos outros

softwares ainda dependem da instalação de plug-ins de difícil acesso. Outra tendência atual importante, diz respeito não às HQtrônicas, mas às próprias HQs, ou seja, histórias em quadrinhos tradicionais simplesmente publicadas on-line. Muitos quadrinhistas antigos e novos descobriram que podem fidelizar um público leitor de seus trabalhos on-line, em blogs ou sites que publiquem tiras diárias ou HQs seriadas, e esse tipo de proposta tem crescido (Franco, 2013, p. 21-23).

3.2.5 – HQtrônicas de terceira geração

A partir de 2005, muitas HQtrônicas saíram do ar, muitos artistas que criaram HQs hipermidiáticas como simples curiosidade ou experimentalismo momentâneo abandonaram a linguagem, migrando para a animação propriamente dita – agora facilitada pela enorme quantidade de softwares para desenvolvimento de animações 2D e 3D –, e outros retornaram para o formato tradicional dos quadrinhos em suporte papel, mas utilizando a Internet como espaço para difusão de suas obras. Entretanto, alguns artistas continuaram a acreditar na linguagem emergente das HQtrônicas e a partir de 2006 teremos o surgimento de uma terceira geração de HQtrônicas, algumas delas com um refinamento e maturidade de utilização da linguagem e de conteúdo sem precedentes. A seguir, destacamos 3 trabalhos que se inserem nessa terceira geração e apresentam características diversas.

A HQtrônica “brinGuedoTeCA 2.0” foi a terceira narrativa hipermídia que eu, Edgar Franco, criei, e nesse trabalho busquei um refinamento e síntese de uso da linguagem emergente das HQtrônicas, fruto de meus experimentos anteriores, as HQtrônicas “NeoMaso Prometeu” e “Ariadne e o Labirinto Pós-humano”. Essa terceira narrativa foi totalmente contextualizada com as reflexões suscitadas por minha pesquisa para a tese de doutorado que desenvolvia na ECA/USP à época. O trabalho foi criado entre dezembro de 2005 e fevereiro de 2006.

A HQtrônica insere-se no Crepúsculo Pós-humano, alguns séculos adiante no meu universo ficcional da Aurora Pós-Humana, quando preceitos éticos e morais estarão totalmente diluídos e transformados. O título do trabalho é um trocadilho/neologismo – utilizando o termo “brinquedoteca” e trocando o “Q” pelo “G”, criando “brinGuedoTeCA”, onde as letras G, T, C & A fazem referência explícita às bases de nucleotídeos do DNA, guanina, timina, citosina e adenina. Já o 2.0 refere-se a essa nova versão de uma “brinquedoteca infantil” – uma espécie de *playground* pós-humano, espaço em que se desenrola a narrativa.

Figura 27 – Tela da HQtrônica “brinGuedoTeCA 2.0”, de Edgar Franco



Fonte: “Nóisgrande” – Revista Digital Objeto, 2006

No trabalho, as criaturas híbridas “humanimais” (golens orgânicos) e os androides (golens de silício) são apresentados como produtos, objetos vivos patenteados para servirem como brinquedos para as crianças nesse contexto futuro. As brincadeiras desse novo playground são sádicas e cruéis, envolvendo sofrimento e dor das criaturas vivas – meros objetos de diversão para seus interlocutores –, elas metaforizam os brinquedos tecnológicos contemporâneos, sobretudo o universo dos games de computador, tão repleto de violência sanguinolenta coreo-

grafada, e podem ser encaradas como uma evolução desses jogos para o mundo real da vida de base carbônica.

A destruição sádica dos avatares inimigos nos games é substituída na “brinGuedoTeCA” pela vivissecação dos novos brinquedos biotecnológicos patenteados pelas multinacionais. As antigas coreografias virtuais tornam-se novas experiências de crueldade divertida para essas crianças de moralidade reestruturada pelos processos tecnológicos. No final, o prazer do poder sobre as “vidas híbridas coisificadas” confunde-se com um orgasmo. O trabalho reflete sobre a aceleração da coisificação da vida por meio dos processos de criação e patenteamento de seres híbridos, trata também de possíveis reestruturações na ordem moral e ética humana a partir dos ditos avanços tecnológicos.

Na HQtrônica, vários aspectos visando uma síntese e dinâmica maior no uso dos recursos hipermídia foram implementadas, o fundo branco e a quase ausência de cenários foi uma opção visando o maior impacto visual das personagens transgênicas do trabalho, o fluxo interativo trivial de navegação é corrompido pelo final inesperado que na verdade continua em um *loop* infinito, desconstruindo a ideia de um fim para a narrativa. As animações, efeitos sonoros e a trilha sonora foram utilizadas de forma estruturada, visando evitar redundâncias e intensificar as intenções conceituais da obra. Por esses motivos, considero o trabalho inserido no contexto das HQtrônicas de terceira geração apresentadas neste memorial.

A concepção, animação, arte e trilha sonora de “brinGuedoTeCA 2.0” é minha, a montagem em Flash foi feita pelo ciberartista Fábio Oliveira Nunes. A HQtrônica “brinGuedoTeCA 2.0” integra “Nóisgrande”, revista digital objeto organizada por Nunes e lançada em abril de 2006 no Espaço Cultural Casa das Rosas, em São Paulo. “Nóisgrande” hibridizava revista literária, CD-ROM e objeto de arte. Trata-se de uma “noz” produzida em resina poliéster transparente que possui em seu interior um CD-ROM com trabalhos produzidos por 10 artistas convidados. Foram

produzidas apenas 70 unidades, cada uma delas assinada e numerada pelo organizador. “Nóisgrande” propõe um diálogo com as conquistas do grupo Noigandres que, a partir dos anos 50, seria reconhecido por sua produção em poesia concreta – do qual foi tirada também a inspiração para o nome da nova revista. A revista digital objeto engloba 10 trabalhos, nas mais distintas linguagens, alguns concebidos especialmente para ela e outros, trazidos e adaptados para a hipermídia.

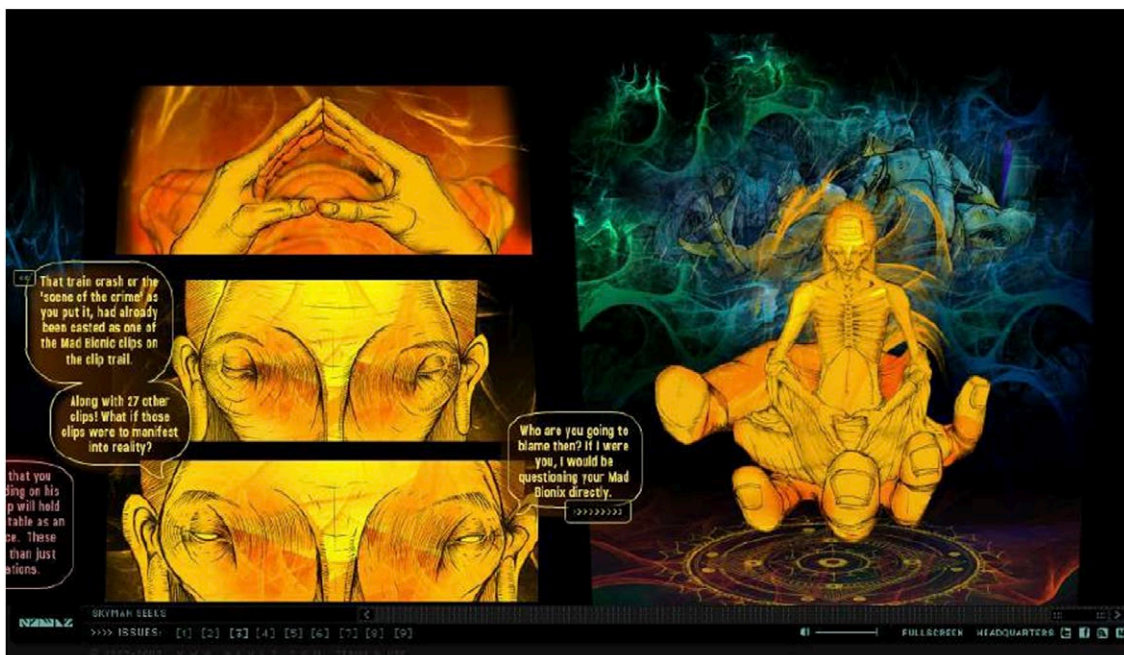
“NAWLZ” é uma HQtrônica de ficção científica criada pelo ilustrador e designer multimídia australiano Stu Campbell, que usa o pseudônimo de Sutu, e lançada na segunda metade de 2008. Trata-se de uma narrativa hipermídia cyberpunk que se desdobra em vários episódios. Uma HQtrônica que explora de maneira inovadora as possibilidades interativas e imersivas proporcionadas pelas ferramentas da Internet, mesclando elementos tradicionais da história em quadrinhos – como quadros, balões de fala e onomatopeias – com as possibilidades criadas pelas novas mídias eletrônicas – como animação, trilha sonora e diagramação dinâmica –, o requinte de utilização desses novos recursos hipermidiáticos caracterizados pela convergência midiática é impressionante, demonstrando uma maturidade grande da linguagem intermídia das HQtrônicas.

A primeira temporada, batizada de “Distortion Reigns Supreme”, se dividia em 14 episódios. Ali se constrói uma trama complexa, que problematiza as possíveis aplicações para a tecnologia de Realidade Aumentada. Na sociedade em que se insere, a Cidade de Nawlz, as pessoas têm acesso a níveis sobrepostos de realidades simuladas, chamadas de real. Cada uma delas é uma espécie de alucinação tecnológica, numa referência que conecta este autor a William Gibson e à definição do ciberespaço enquanto uma alucinação consensual, tal qual manifesta em “Neuromancer”, romance escrito em 1984.

O personagem principal, Harley Chambers, trabalha há alguns anos na projeção de um sonho recorrente que tinha durante a infância, um

avatar por ele chamado de Sleeper. No desenrolar da trama, vemos o personagem descobrir uma conspiração tecnológica em que um conglomerado empresarial, chamado Mad Bionix, pretende se apossar dos multiversos reais de todos os jovens que se dirigem a um festival de música. Enquanto desenvolve o enredo, Sutu abre possibilidades de discussão e reflexão sobre nossa sociedade, ao retratar uma juventude extremamente vinculada ao uso de novas tecnologias, o que acaba por distanciá-las do convívio social com pessoas de outras faixas etárias. O uso constante de substâncias e aparatos eletrônicos capazes de propiciar diferentes percepções da realidade também é marcante nesta narrativa. Através destes recursos, os mais jovens encontram uma forma de escape numa sociedade em que, aparentemente, tudo que havia para ser feito está pronto, e tudo que resta é consumir. A estética de “Nawlz” em muito lembra as tribos rave e techno e os festivais de música eletrônica de nosso presente.

Figura 28 – Tela da HQtrônica de 3ª Geração, “Nawlz”, de Sutu



Fonte: Site Nawlz: <http://www.nawlz.com>. Acesso em 11/02/2024

Mas o que mais impressiona no trabalho é perceber que esse roteiro instigante vem atrelado a um uso certo das possibilidades da linguagem das HQtrônicas, demonstrando um requinte e refinamento jamais vistos, ao utilizar recursos como o da diagramação dinâmica: superposição de requadros, uso de barras de rolagem aliados a um encaideamento equilibrado do surgimento dos balões de fala; os efeitos sonoros: substituem com dinâmica e precisão as onomatopeias e ampliam a sinestesia do trabalho; a trilha sonora ambiental aproveita-se muito bem dos avanços na narrativa como forma de deflagrar os sons que permanecerão em *loop* até o próximo clique. A riqueza estética, funcionalidade da interface e refinamento do uso dos elementos que demarcam a linguagem das HQtrônicas tornam “NAWLZ” um marco da nova geração de HQtrônicas, a terceira geração.

“O Diário de Virgínia” é uma HQtrônica concebida e desenvolvida pela quadrinhista brasileira Cátia Ana desde o ano de 2010. O trabalho conta com 10 capítulos nas suas duas temporadas on-line. O trabalho narra as aventuras e desventuras da personagem Virgínia na forma de um diário traduzido em narrativa visual. A artista não se utiliza de recursos como som e animação, mas investe de forma primorosa no uso da “tela infinita”, lançando mão de forma criativa e inusitada das barras de rolagem como pontos para a navegação no trabalho e ainda de outros recursos da linguagem HTML dinâmico, para que o navegador utilize o mouse como instrumento de leitura arrastando as imagens. A poeticidade de seus roteiros é intensificada pelo uso dessa navegação pela tela infinita, criando uma proposta narrativa que só pode se concretizar no ciberespaço.

Alguns interessantes exemplos de uso da tela infinita na HQtrônica “O Diário de Virgínia” (Figura 29) podem ser destacados: No capítulo 2, quando a personagem escava um buraco (metáfora de ir mais fundo em busca de seu talento) e a narrativa se desenrola a partir desse buraco que tem grande profundidade e segue continuamente pela tela com

o rolar da barra lateral. No capítulo 3, o mesmo recurso é utilizado para criar um céu imenso e dinâmico viabilizado pela tela infinita. No capítulo 4, o HTML dinâmico é utilizado para possibilitar a navegação pela montanha russa em que a personagem se encontra, a tela infinita é utilizada com maestria e a narrativa torna-se mais dinâmica pela utilização do recurso. As experimentações e aplicações do recurso continuam nos capítulos seguintes, o oitavo, inclusive, faz uma homenagem a Scott McCloud, pesquisador e quadrinhista pioneiro do uso da tela infinita em suas obras.

Figura 29 – Tela da HQtrônica “O Diário de Virgínia”, de Cátia Ana



Fonte: Site “O Diário de Virgínia”. URL: <http://www.odiariodevirginia.com>. Acesso em 10/12/2012

Em pesquisa de mestrado orientada por mim e desenvolvida no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG – Universidade Federal de Goiás, Jordana Inácio de Almeida Prado (2012) desenvolveu uma investigação de ordem teórico-prática intitulada: “HQtrônicas e Realidade Aumentada: Novas Potencialidades Narrativas”. No trabalho, a artista e pesquisadora investigou as possibilidades de inserção da

nova tecnologia da Realidade Aumentada (RA) como elemento narrativo das HQtrônicas, produzindo uma HQtrônica experimental chamada “Libertação”, na qual utilizou efeitos de RA como base de sua estrutura narrativa. O roteiro da HQtrônica é centrado na shakraterapeuta Cristal, de 30 anos, e na libertação de espíritos antigos de escravos que não conseguem sair do plano material e buscam a ajuda da personagem.

O surgimento da Realidade Aumentada aconteceu nos anos 1990. Essa tecnologia de visualização que utilizava uma câmera e o computador para sobrepor objetos virtuais ao ambiente da realidade ordinária, combinando objetos materiais e virtuais, e trazendo para o mundo físico elementos da virtualidade com a finalidade de enriquecer o acesso das pessoas à informação. O princípio básico de seu funcionamento é feito por rastreamento óptico do ambiente físico através de uma câmera de vídeo (C. Kirner, 2007, p. 5, 10, 11, 23). O barateamento recente do hardware usado em aplicações de Realidade Aumentada e a acessibilidade da tecnologia possibilitaram sua incorporação em diversos setores da sociedade. Como consequência, tivemos a criação do ARToolKit¹, uma ferramenta de fácil entendimento e utilização, capaz de desenvolver aplicações usando Realidade Aumentada. A tecnologia tem sido utilizada em múltiplos setores da sociedade, como em obras artísticas, científicas e peças publicitárias.

O desenvolvimento, por Jordana Inácio de Almeida Prado, de uma HQtrônica usando esse novo recurso de interface do usuário, a RA, agregou um valor híbrido² à sua linguagem. Ao experimentar a incorporação

1. O ARToolKit é um sistema que viabiliza o desenvolvimento de interfaces de Realidade Aumentada. Está disponível gratuitamente no site do laboratório HITL da Universidade de Washington, <http://www.hitl.washington.edu/artoolkit/>. O software emprega métodos de visão computacional para detectar marcadores na imagem capturada por uma câmera. O rastreamento óptico do marcador permite o ajuste de posição e orientação para realizar a renderização do objeto virtual, de modo que esse objeto pareça estar “atrelado” ao marcador.

2. O termo híbrido foi cunhado pelo arquiteto Peter Anders (apud DOMINGUES, 2008), designa um objeto híbrido em sua relação entre ciberespaço e o espaço físico que habitamos, então a arte que se utiliza de realidade aumentada no contexto da rede Internet pode ser chamada de híbrida.

da RA como nova possibilidade narrativa das HQtrônicas, a artista-pesquisadora trouxe uma contribuição para a investigação das novas poéticas hipermidiáticas e amplia o campo da Realidade Aumentada, pois trouxe uma perspectiva de aplicações desta tecnologia dentro do universo dos quadrinhos digitais. Por esses motivos, a HQtrônica desenvolvida por Prado é um trabalho que guarda certo pioneirismo porque se propõe a unir duas áreas do conhecimento que já se mostravam passíveis de interconexão, mas que até aquele momento não foram discutidas como elementos intercambiáveis: a HQtrônica e a Realidade Aumentada. Muito mais que a apropriação de um mero recurso tecnológico, a HQtrônica “Libertação” apontou nas novas interfaces de usuário uma maneira de explicitar a mensagem e o conteúdo do trabalho artístico em mídias.

Figura 30 - Interator executando a quarta e a quinta RAs da HQtrônica “Libertação”, de Jordana Prado. Elas dão um desfecho à narrativa



Fonte: Prado, 2012

Essas três primeiras fases das HQtrônicas denotam claramente o seu amadurecimento enquanto linguagem e destacam as suas características atuais marcadas por um refinamento no uso dos códigos que as caracterizam. No entanto, o desenvolvimento exponencial e gradativo de novas possibilidades tecnológicas, como a Realidade Aumentada, gera novos experimentalismos narrativos com essa linguagem intermídia e amplia o seu campo sintático e sinestésico. Infelizmente, o *plug-in* Flash foi removido dos *browsers* de navegação a partir de julho de 2021, tornando inúmeras obras emblemáticas das HQtrônicas obsoletas e impossibilitando a navegação nelas. Assim, estabelece-se o início de uma quarta geração de HQtrônicas, dessa vez marcada fundamentalmente pelo uso de aplicativos para *smartphones*. Atualmente, eu estou investigando esse fenômeno das HQtrônicas de quarta geração para a publicação de um ensaio e talvez de um novo livro sobre o assunto, seguindo na instigante investigação que venho realizando já há 26 anos e que é um dos marcos mais importantes de minha carreira como pesquisador acadêmico (Franco, 2013, p. 24-32).

3.3 - “Aurora Biocibertecnológica”: a gênese do universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-Humana”

Sempre criei narrativas ambientadas em universos ficcionais, mas até a realização de meu mestrado, nunca tinha estabelecido parâmetros, ou estruturado de forma ordenada nenhum desses universos. Durante a realização de meu mestrado em multimeios na Unicamp, após cursar a disciplina de pós-graduação do Professor Dr. Laymert Garcia dos Santos e deparar-me de forma mais densa com as questões do pós-humano, iniciei gradativamente um processo de organização de um universo ficcional transmídia que nomeei inicialmente de “Aurora Biocibertecnológica”. Acho importante tratar brevemente neste memorial das motivações e parâmetros iniciais de estruturação desse

universo que, posteriormente, veio a transformar-se no universo ficcional da “Aurora Pós-Humana”, no qual contextualizo, até hoje, boa parte de minhas criações artísticas transmídia.

O universo ficcional foi inicialmente inspirado pelos avanços tecnológicos nos campos da telemática, robótica e genética que abalam estruturas sociais tradicionais, esbarram em questões sobre ética, moral e religiosidade; buscando referências em artistas de vanguarda como o australiano Stelarc, defensor da tese de que o corpo está obsoleto, e o brasileiro Eduardo Kac, que realiza trabalhos de arte transgênica. Este universo foi criado com o intuito de desenvolver as histórias em quadrinhos eletrônicas (HQtrônicas), que foram o foco principal de minha investigação de mestrado, explorando as possibilidades das hipermídias e, ao mesmo tempo, refletindo sobre os avanços tecnológicos em sua poética.

3.3.1 – Breve panorama do momento tecnológico e artístico

Os sistemas comunicacionais vêm passando por transformações drásticas nas últimas seis décadas, assistimos à consolidação da televisão como meio de comunicação de massa já há mais de 50 anos e sua decadência na contemporaneidade, e observamos o grande desenvolvimento dos computadores pessoais, dos *softwares* e ambientes digitais amigáveis, das fibras óticas e satélites, que proporcionaram o surgimento da rede Internet. Uma imensa teia que se estende através de todo o planeta, criando uma espécie de “Inconsciente Coletivo Tecnológico”, com um manancial quase infinito de informações, dados armazenados que podem ser acessados a qualquer momento e que até agora não possuem quase nenhum tipo de limitação ou censura, um ambiente anárquico, um universo de livre expressão onde a única exclusão se dá pelo poder aquisitivo – e ela não deve ser jamais esquecida – criando um grupo de analfabetos tecnológicos.

Esse universo virtual aos poucos começa a fazer parte da vida de grande parte dos seres humanos, sobretudo com a popularização massiva dos *smartphones* e das redes sociais, ele vai sendo incorporado ao seu cotidiano, realizando uma interação mais dinâmica entre culturas, que vai desde conversas informais em redes sociais que, por vezes, unem habitantes dos extremos do globo terrestre, até a possibilidade de ter seu trabalho artístico veiculado livremente na rede, podendo difundi-lo sem nenhum ônus, desestruturando sistemas de mercado e produção já solidificados. Músicos podem divulgar e vender sua música sem a necessidade da intermediação de uma gravadora, quadrinhistas podem veicular seus trabalhos on-line sem a necessidade de um editor, o sistema de compactação de arquivos musicais MP3 ameaçava as grandes gravadoras que desesperadamente tentaram criar meios de impedir a distribuição gratuita das músicas de seus artistas, o que provou-se impossível e obrigou uma total reformulação do mercado da música, retomando a importância das apresentações ao vivo como fundamental fonte de receita para os musicistas.

Paralelamente a esse impressionante avanço nas comunicações, outros campos científicos vêm apresentando avanços inimagináveis, antes relatados apenas em obras visionárias da ficção científica. A genética vive um momento de descobertas grandiosas, a clonagem já é uma realidade e sua realização com a espécie humana é só uma questão de tempo, não sendo improvável que logo a ciência venha a tentar burlar os limites éticos, morais, religiosos e filosóficos que tal feito impõe. Enquanto isso não acontece, o Projeto Genoma mapeou o código genético humano descobrindo chaves para problemas e doenças hereditárias, os alimentos transgênicos já são uma realidade polêmica e alguns deles misturam genética vegetal e animal, criando hibridizações antes não imaginadas, confundindo os limites entre reino vegetal e animal, vislumbrando a possibilidade futura de incorporar genes animais à espécie humana para lhe tornar imune a certas doenças.

Órgãos humanos como a pele já podem ser sintetizados artificialmente em laboratório a partir de dados genéticos. Aos poucos, os cientistas vislumbram a fabricação de estruturas mais complexas como pulmões e coração, também a criação de órgãos partindo da genética do futuro transplantado, o que acabará com os problemas de rejeição. Até a velhice já foi detectada como uma possível doença degenerativa acionada por um comando de alguns cromossomos, sendo – segundo alguns pesquisadores – passível de ser contornada. O comércio de óvulos e espermatozoides humanos tornou-se uma realidade curiosa e lucrativa. Tratamentos hormonais, próteses e cirurgias já permitem uma mudança de sexo quase completa que só não imita ainda o sistema reprodutivo humano.

A robótica também vive um momento de avanços significativos, os membros artificiais estão cada vez mais perfeitos, reproduzindo quase na totalidade os movimentos e possibilidades dos membros humanos. Atualmente, com a ajuda de dois computadores, uma câmera e uma conexão neuronal, um homem completamente cego pode ter a experiência de enxergar, de forma ainda rudimentar, mas que certamente avançará até a perfeição nos próximos anos, com o andamento dessas pesquisas. Outros cientistas investigam a possibilidade de criar cérebros eletrônicos tão sofisticados quanto o humano, incluindo a capacidade de terem personalidade e reações espontâneas. Pesquisas avançadas já estão sendo feitas na tentativa de desenvolver cérebros artificiais químicos e biológicos que imitem nossas funções celulares.

Um grupo de cientistas, artistas, sociólogos e filósofos da região do vale do Silício, nos EUA, investiga a possibilidade de transplantar a consciência humana para um computador, realizando o almejado sonho humano de vida eterna. Eles fazem parte de um movimento científico-filosófico intitulado “Extropianismo”, que seria uma alusão ao oposto do conceito científico de entropia, defendendo a ideia de extropia como a possibilidade de perpetuação ilimitada, rompendo com

conceitos tão valorados como ecologia e transcendência, e criando todo um sistema de novos conceitos e valores que permearão essa possível sociedade “Extropiana”.

Diante desse panorama, podemos afirmar que vivemos um momento de ruptura do humano, o que deve abrir nossos olhos para as implicações morais, éticas e socioculturais das mudanças drásticas de comportamento, percepção e paradigmas que vêm atrelados às inovações nos campos da biotecnologia, da cibernética, da robótica, da telemática e da nanotecnologia. Assistimos boquiabertos e quase passivos à destruição lenta e dramática de quase todos os modelos de comportamento ético, moral e cultural que estruturavam as sociedades humanas. Pois agora a clonagem, os alimentos transgênicos, o patenteamento de material genético, a realidade virtual, a robótica avançada e a telemática já não são sonhos de autores de ficção científica, são parte de nosso cotidiano. As ditas ciências humanas vivem uma crise de parâmetros e os estudiosos do comportamento humano são obrigados a recorrer à ficção científica e às artes de ponta para avaliarem a conjuntura e o porvir.

Como não poderia deixar de ser, as artes participam desse momento histórico de forma significativa e atuante, revelando artistas vanguardistas que rompem com métodos e conceitos antes solidificados. Muitos artistas de vanguarda que trabalham utilizando-se dessas novas tecnologias estão constantemente refletindo sobre temáticas ainda tabus para vários campos do conhecimento, seus trabalhos funcionam como premonições do porvir e suas especulações não são limitadas por barreiras éticas, morais ou religiosas. Estas experiências estão difundidas por todos os campos da arte, dos mais tradicionais, como pintura, escultura, e literatura, às performances, à música, ao cinema e às histórias em quadrinhos, e elas percorrem questões de forma e conteúdo. Relato agora alguns dos nomes mais significativos da arte pós-humana associados a nomes de alguns filósofos e cientistas significativos que me inspiraram no mestrado a criar o meu universo ficcional:

Stelarc – Stelios Arcadiou, artista australiano envolvido com algo que podemos chamar de *Cyberbodyart*. Ele acredita que o corpo humano está obsoleto e faz performances onde liga-se a próteses biônicas, além de conectar partes de seu corpo a computadores, entregando o controle delas às máquinas. Uma de suas obras mais polêmicas foi “The Third Ear”, que envolveu o implante de uma terceira orelha em seu braço, sendo que tal orelha foi desenvolvida a partir de células vivas da cartilagem do corpo do artista pelo Symbiotica, laboratório de biotecnologia e de pesquisa artística da Escola de Anatomia e Biologia Humana da Universidade da Austrália Ocidental. Antes de criar suas performances robóticas, Stelarc era adepto de performances *body-art*, onde dependurava o seu corpo em galerias ou edifícios a partir de ganchos trespassados em sua pele; atitude que recentemente possui centenas de adeptos pertencentes a algumas tribos urbanas afeitas a tatuagens, *piercings* e navegação no universo virtual.

More³ – Max More é o fundador e presidente do movimento *Extropy* que, entre outras coisas, crê na possibilidade de transportar a consciência humana para um chip de computador, e é autor dos princípios filosóficos que regem esse movimento. Desde muito jovem, foi fascinado pelas possibilidades da tecnologia superar os limites humanos, pesquisando ideias sobre colonização espacial, extensão da vida, expansão da consciência e criogenia. Dr. More estudou filosofia, economia e política na Oxford University (1984-87) e completou seu PHD na University of Southern California, em 1995, onde analisa o impacto das tecnologias no futuro da humanidade.

Ascott⁴ – Roy Ascott, artista e pesquisador inglês pioneiro no uso da cibernética, telecomunicação e mídia interativa. É um dos principais pesquisadores do uso da telemática nas artes, usando redes globais

3. The Extropians Principles by Max More site. URL – <https://www.highexistence.com/the-extropian-principles/>. Acesso em 12/04/2024.

4. CaiiA & Planetary Collegium site. URL: <https://www.plymouth.ac.uk/research/planetary-collegium>. Acesso em 12/04/2024.

desde 1980, seu trabalho envolve o desenvolvimento de um conceito chamado por ele de *Technoetics* – prática e teoria emergindo na convergência da arte, tecnologia e pesquisa da consciência. Ascott está interessado na relação entre xamanismo e ciberespaço, o que o levou a passar uma temporada entre os índios Kuikuru, em maio de 1997, no estado do Mato Grosso – Brasil. O artista é diretor fundador do CaiiA e professor na escola de computação da University of Plymouth.

Vita⁵ – Natasha Vita-More, artista norte-americana participante do movimento *Extropy*, autora do manifesto de arte transumana, onde resume o pensamento desse movimento artístico capitaneado por ela. Segundo seus princípios, os novos modos de expressão artística devem estar conectados com o avanço da ciência e da tecnologia e interessados em ampliar as experiências sensoriais, cultivando mais o pensamento crítico do que o misticismo, os artistas transumanos devem procurar estender sua vida, sua consciência e criatividade com o auxílio das novas tecnologias. Transumanos são pessoas que vivem a transição entre o humano e a condição pós-humana que advirá do avanço da ciência. Vita apresenta muitos projetos artísticos em seu site, entre eles “Primo 3-M”, um possível projeto para um corpo pós-humano multifuncional que substituirá nosso “ultrapassado” corpo orgânico.

Orlan⁶ – Artista francesa que realizava operações plásticas no rosto e corpo, selecionando trechos de obras-primas da arte como modelo para essas plásticas que são transmitidas via Internet como performances. Enquanto era operada por cirurgias plásticas com indumentária e cenário criados por ela, Orlan recitava trechos de poemas. Ela questiona a artificialidade do corpo e a perda do mesmo como referencial. A genética anuncia o surgimento de uma nova eugenia, poderemos manipular as características dos nossos filhos, próteses quase perfeitas já substituem membros e órgãos, plásticas e hormônios po-

5. Natasha Vita-More site. URL: <https://www.natashavita-more.com/>. Acesso em 12/04/2024.

6. Orlan Site. URL: <http://www.orlan.net/>. Acesso em 12/04/2024.

dem proporcionar uma mudança de sexo quase impecável, o corpo, antes sagrado, agora é um grande laboratório.

Reznor – Trent Reznor, músico mentor do Nine Inch Nils⁷, banda de *heavy metal* industrial ciberelétrônico, criando parte da trilha sonora desse momento conturbado de pós-humanidade. Misturando ruídos industriais a guitarras distorcidas, criando videocliques polêmicos, onde funde questionamentos sobre sexo, morte, Deus e tecnologia, como o censurado “Happinnes in Slavery”.

Sharp – Elliot Sharp⁸, gênio da música ciberpunk, realiza a fusão de sons tirados de sucatas e restos da sociedade industrial, reciclando trastes e transformando-os em instrumentos, fundindo-os aos sons eletrônicos tirados de teclados e *samplers*. Também escreveu fragmentos instrumentais dissonantes cuja estrutura, tonalidade e ritmo foi gerada a partir das séries de Fibonacci, lançando em 1986, o álbum “Fractal”, inspirado na ciência fractal de Benoît Mandelbrot.

Gibson – William Gibson, visionário autor do notório romance *Neuromancer*, marco do ciberpunk, onde vários conceitos como o de ciberespaço foram imaginados. É um dos mais talentosos escritores, fruto de uma geração que cresceu imersa na tecnologia e na cultura pop, influenciada pelos valores e estética da contracultura, dos videogames, do punk rock, das histórias em quadrinhos de FC da revista *Heavy Metal*, e dos filmes de ficção científica e *horror gore* de cineastas como George A. Romero, David Cronenberg e Ridley Scott.

Giger – H.R.Giger⁹, artista suíço criador dos chamados “Biomecanóides”, pinturas sombrias de seres híbridos de máquina e carne. Ganhou o Oscar pela criação do monstro do filme *Alien, O oitavo passageiro*, de Ridley Scott. Rechaçado pela academia, é um herói da ciberdélia, estando inserido no universo iconográfico das novas gera-

7. Site oficial – Nine Inch Nils. URL: <http://www.nin.com/>. Acesso em 12/04/2024.

8. Site oficial Elliot Sharp. URL: <http://www.panix.com/~esharp/>. Acessado em 12/04/2024.

9. H. R. Giger site. URL: <http://www.giger.com>. Acesso em 12/04/2024.

ções, tendo suas pinturas reproduzidas em capas de discos, jogos de computador e sobretudo em tatuagens muito requisitadas pelos jovens adeptos do mundo cibernético-telemático.

Pauline – Mark Pauline, um dos mentores do *SRL – Survival Research Laboratories*¹⁰, organização artística informal que se presta à realização de performances ruidosas e terroríficas feitas com monstruosos robôs teledirigidos. Os seus espetáculos tratam da interpenetração entre carne e máquina, questão essencial da cibercultura.

Saenz – Mike Saenz¹¹, antigo ilustrador da Marvel Comics e autor da primeira novela gráfica ciberpunk e também primeira história em quadrinhos criada no computador: “Shatter”, incluindo estética e conceitos ciberpunks. Criou também o CD-ROM interativo “Virtual Valerie”, um dos primeiros a explorar o sexo virtual, possuindo roteiro e estruturação muito semelhantes à de uma HQ. É um dos principais incentivadores do desenvolvimento do sexo na forma de realidade virtual.

Kac – Eduardo Kac¹², artista brasileiro radicado nos EUA, onde é professor de arte eletrônica no Departamento de Arte e Tecnologia do Instituto de Arte de Chicago. É criador da holopoesia, fundindo poesia e holografia, além disso é um dos pioneiros da arte biotecnológica e da telepresença, realizando diversas experiências artísticas no campo genético. Entre seus trabalhos de arte transgênica, podemos destacar a polêmica criação de uma coelha transgênica, na qual foi enxertado um gene extraído de uma medusa que habita o Oceano Pacífico (*GFP – Green Fluorescent Protein*). O resultado foi Alba, uma coelha albina que emite luz fluorescente esverdeada quando exposta à luz ultravioleta. Outra de suas obras polêmicas envolvendo interação homem-máquina foi “Time Capsule”, na qual um microchip de identificação foi implantado em seu calcanhar esquerdo. O trabalho levantava questões sobre ética na era digital, sobre a inserção

10. Survival Research Laboratories Website. URL: <http://www.srl.org/>. Acesso em 12/04/2024.

11. Mike Saenz. URL: <https://web.archive.org/web/20110201161255/http://mikesaenz.com/>. Acesso em 12/04/2024.

12. Eduardo Kac site. URL: <http://www.ekac.org/>. Acesso em 12/04/2024.

de elementos eletrônicos em interfaces úmidas, e sobre a relação entre identidade e memória artificiais armazenadas dentro do corpo humano.

Rosen – Joseph M. Rosen, outro herói ciberpunk, cirurgião especializado em reconstrução do corpo, ele investiga: biônica, interface homem – máquina, implantes de nervos artificiais, simulação de operações à distância e transplante de extremidades como braços e mãos. Também estuda implantes de chips neuronais e disse certa vez: “Não há nada descrito no livro “Neuromancer” que não possa ser feito em um de meus laboratórios com suficientes pesquisadores e dinheiro” (Rosen *apud* Dery, 1998, p. 312).

Leary – Timothy Leary¹³, papa do LSD, muito conhecido no período da contracultura por suas pesquisas sobre estados alterados de consciência através de indução química. Antes de sua morte realizou experiências com realidade virtual, chamando-a de nova LSD, também acreditava na possibilidade de reanimação e contratou os serviços de uma empresa de criogenia. Durante o fim de sua vida, atacado por um câncer de próstata, intencionou transmitir, via rede Internet, com o auxílio de uma *webcam*, sua agonia até o dia da morte.

Ballard – J. G. Ballard¹⁴ escritor e romancista autor de diversas obras polêmicas, entre elas o romance *Crash*, que trata de forma contundente a relação homem-máquina e o tecnofetichismo (virou filme nas mãos do diretor David Cronenberg).

Baudrillard – Filósofo pós-moderno que reflete sobre o conceito de simulacro e as relações entre tecnologia e sociedade.

Moravec – Hans Moravec, foi diretor do laboratório de robótica da Universidade Carnegie-Mellon, onde desenvolveu diversos projetos, entre eles o de um nanorobô fractal arbustivo. É estudado e admirado pelos adeptos do movimento *Extropy*¹⁵, formado por cientistas e pen-

13. Timothy Leary site. URL: <http://www.leary.com>. Acesso em 12/04/2024.

14. J. G. Ballard site. URL: <http://www.solaris-books.co.uk/ballard/>. Acesso em 12/04/2024.

15. Site oficial do movimento Extropy. URL: <http://www.extropy.com/>. Acesso em 12/01/2004.

sadores que creem na possibilidade de descarregar a consciência num computador, tornando o corpo humano descartável e vislumbrando uma nova forma de vida eterna: a chamada Transbiomorfose. Moravec crê que as máquinas ainda tomarão consciência e faz uma comparação da evolução da I. A. (inteligência artificial) com a evolução da consciência humana baseada em Darwin, só que, segundo ele, no caso da I. A., essa evolução se processará muito mais velozmente.

A esse conjunto de artistas, filósofos e cientistas, unem-se obras de ficção científica cinematográfica e literária, desde romances consagrados como *2001 – Uma Odisséia no Espaço*, de Arthur C. Clarke; *Solaris*, de Stanislaw Lem e obras de Isaac Asimov, como *O Homem Bicentenário*, que refletem sobre os conceitos de homem e máquina, até películas americanas como *Matrix*, das irmãs Wachowski, que apresenta um mundo futuro obscuro dominado por máquinas que escravizam a humanidade, criando para ela um universo virtual idealizado; passando por *Gattaca*, de Andrew Niccol, todo construído sobre o possível surgimento de uma nova discriminação, baseada na eugenia genética; e ainda por filmes underground como *Tetsuo*, de Shinya Tsukamoto, uma elegia *gore* e repulsiva da fusão carne-máquina, chegando finalmente a filmes clássicos como *Metrópolis*, de Fritz Lang, e *Blade Runner*, de Ridley Scott, este último baseado na obra do visionário escritor de ficção científica Philip K. Dick (Franco, 2008, p. 223-231).

3.3.2 – *Biocyberdrame*: a delineação de um universo ficcional

O contato com esse fascinante e tenebroso desenvolvimento tecnológico, e com o pensamento e obras desses filósofos, cientistas e artistas que investigavam o tema do pós-humano, aliado ao meu estudo sobre a transposição da linguagem das histórias em quadrinhos para o mundo telemático, instigou o meu espírito de artista. Esse novo universo, angustiante para aqueles que, como eu, mantém um pé no

humanismo, remoeu-me o espírito e, como meu meio principal de expressão são as histórias em quadrinhos, estas reflexões resultaram inicialmente em uma história em quadrinhos poético-filosófica, intitulada *Biocyberdrame*, onde explanava poeticamente sobre essas inovações e suas implicações, colocando minha visão em relação a esse novo contexto tecnocientífico.

A ideia deflagradora do processo de criação desse trabalho surgiu durante uma palestra do sociólogo Laymert Garcia dos Santos, que foi categórico em afirmar que os referenciais teóricos existentes no mundo acadêmico eram insuficientes e falhos para explicar as mudanças pelas quais as sociedades humanas estão passando e a tábua de salvação para compreender essas mudanças é recorreremos à ficção científica e às artes de ponta que podem responder melhor a essas questões, a principal delas: o esfacelamento do conceito de humano. O processo criativo que permeia esse trabalho rememora a “escrita automática” dos surrealistas; a primeira página surgiu espontaneamente numa lauda de um bloco de notas, as outras também foram nascendo sem nenhuma programação ou roteiro, fui aglomerando às imagens símbolos e arquétipos desse momento pós-humano, buscando referências nos artistas controversos citados anteriormente aqui. O texto poético fluiu posteriormente após a conclusão de todas as páginas, sendo escrito diretamente sobre elas.

Na capa de *Biocyberdrame* (Figura 31) – nome formado da contração entre os termos “drama biológico & cibernético” – retrato um pós-humano, híbrido de silício, carne e fruto de adaptações genéticas, fitando um monitor, onde vemos um crânio humano (símbolo da morte), a imagem é uma alusão ao clássico trecho de “Hamlet”, de Shakespeare: *Ser ou não ser? Eis a questão!*, traduzida para o atual momento de avanços tecnocibergenéticos.

Figura 31 – Capa do fanzine *Biocyberdrame*, Edgar Franco (2000)



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Na história em quadrinhos trabalho de forma poética esses conceitos, criando, em cada página uma imagem maior e genérica que vem acompanhada por um pequeno requadro onde tento sintetizar em metáforas visuais os conceitos abordados. A reflexão final dessa pequena HQ é o fato de que, apesar de todas essas novidades, nós convivemos com os mesmos dilemas existenciais que nos perseguem desde eras remotas, e que o novo elemento eleito como símbolo dessa pós-humandade, o silício (a pedra dos chips) talvez não seja ainda a tão buscada quintessência. No final da história, incluí um texto onde cito alguns dos conceitos e autores que inspiraram a narrativa em quadrinhos e,

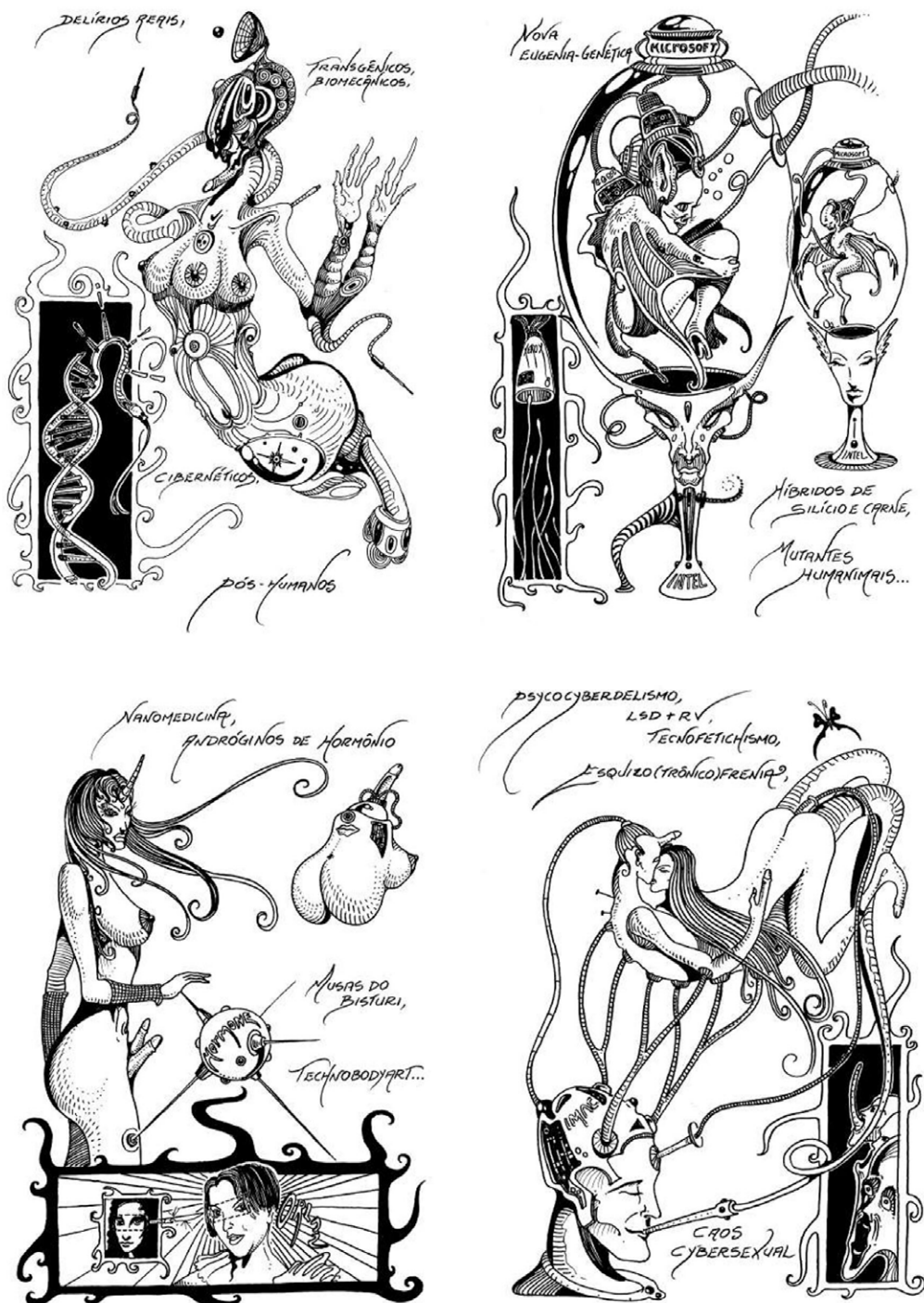
na última página, uma HQ/poema, “Multifuncionalclonemutante”, visão irônica e pretensamente profética dos brinquedos do futuro.

Biocyberdrame, por possuir conteúdo e linguagem pouco aceita pelo padronizado mercado editorial, foi lançada em janeiro de 2000 como fanzine, num formato já tradicional a essa mídia underground. Ou seja, fotocópias sobre papel branco, distribuídas entre aficionados da HQ de vanguarda por meio do correio. O trabalho recebeu uma resposta muito positiva de vários leitores e até de artistas consagrados do meio, que levantaram questões e reflexões sobre a temática abordada na história em quadrinhos, entre eles, destaque trecho de missiva do notório quadrinhista Julio Shimamoto:

Biocyberdrame [...] uma rara combinação onde texto e arte de profunda e impactante proposta vê-se fluir com força afirmativa, levando-nos a questionar sobre o nosso futuro. Pois é, o nosso ancestral computador biológico será tutelado no futuro pelos computadores à base de silício? Já estão pesquisando e tentando viabilizar um computador químico, espelho do biológico (celular e ácido) que é nosso corpo inteiro. Olha, não quero acreditar nisso. Uma simples bactéria (natureza) é um super computador com capacidade de domínio, defesa e auto-mutação para sobreviver e se reproduzir. Me compreendes? É o que penso. Mas o homem é ambicioso e tem pretensão a Deus (e olha que sou meio agnóstico).

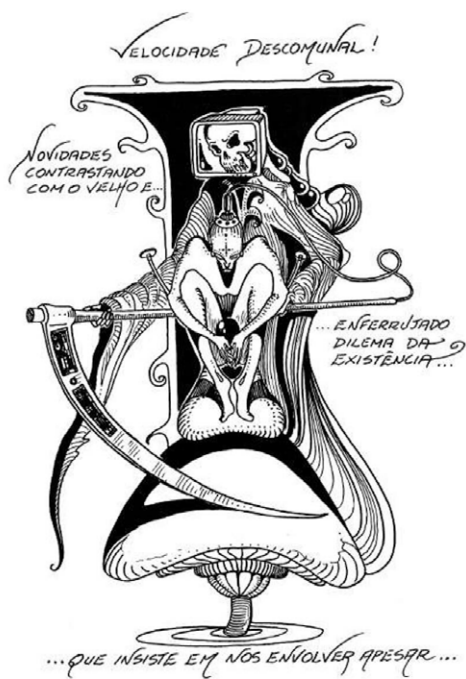
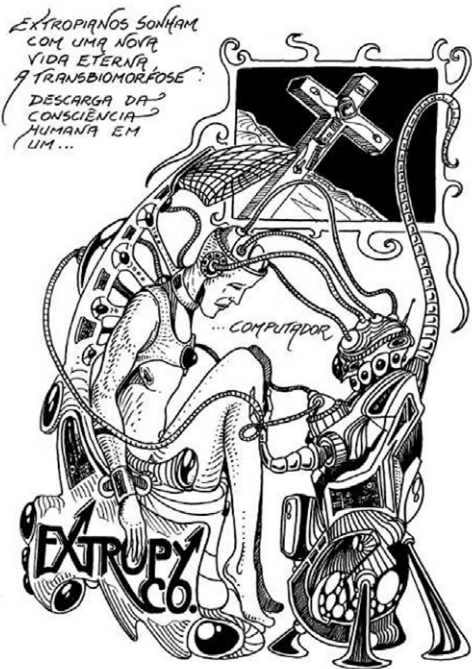
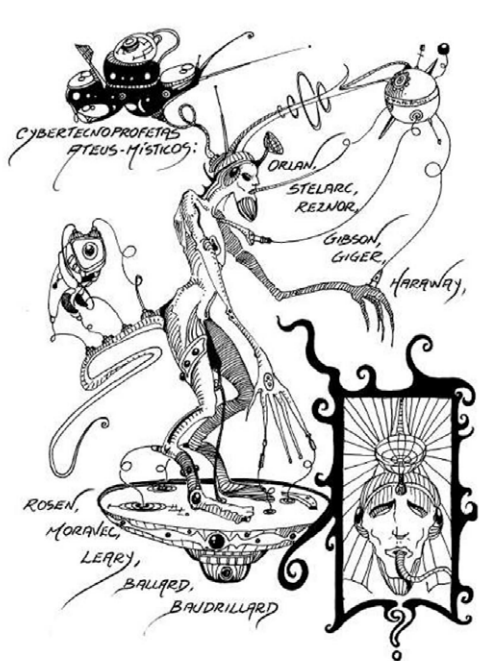
Essa resposta positiva levou-me a dar continuidade às questões abordadas em *Biocyberdrame* (Figuras 32 e 33) em meu trabalho artístico e em começar a idealizar a conexão dessa temática com a construção de um trabalho envolvendo os novos elementos hipermediáticos, ou seja, usar esses conceitos na criação das HQtrônica propostas. A HQ *Biocyberdrame* foi incluída na íntegra no CD-ROM que acompanha o livro, num dos links da seção “Aurora Biocibertecnológica”.

Figura 32 – Páginas 1, 2, 3 e 4 da HQ *Biocyberdrame*, de Edgar Franco (2000)



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 33 - Páginas 5, 6, 7 e 8 (final) da HQ *Biocyberdrame*, de Edgar Franco (2000)



Fonte: Arquivo pessoal do autor

3.3.3 – *Hightech*: uma HQ permeada de conceitos pós-humanos

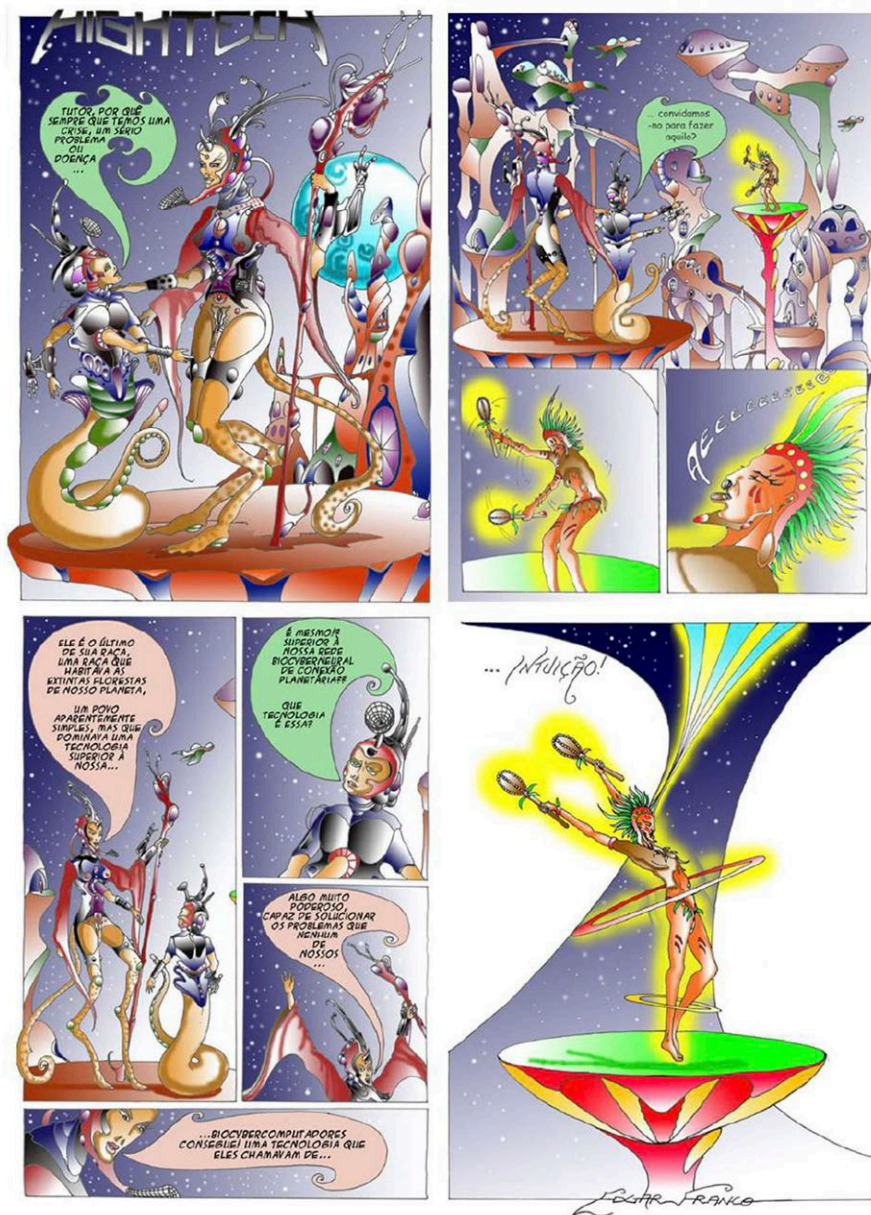
Logo após concluir *Biocyberdrame*, passei a rascunhar os princípios para a criação de um universo ficcional abordando todos os conceitos tratados naquela HQ, dessa vez partindo de um processo mais racional linear. Agora particularmente influenciado por leituras que refletiam sobre o aparente paradoxo existente entre o assustador crescimento do misticismo no ciberespaço, a chamada “tecnognose”, discutida por Eric Davis (1998) em seu interessante livro: “*Techgnosis – Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*”. Davis traça um perfil das novas tecnologias de informação e de sua relação com a religiosidade e o gnosticismo, numa tentativa de mostrar-nos que, ao contrário do que possa parecer a uma primeira vista, essas tecnologias não têm nada de seculares, estão recheadas de elementos míticos, místicos, mágicos e religiosos no cerne de sua criação e essência. Reforça sua tese traçando um paralelo entre os elementos da cultura pop vigente, seu caráter gnóstico e a ligação estreita com a comunicação telemática, a realidade virtual e o ciberespaço.

Dentro desse universo, inicialmente rascunhado, nasceu o roteiro para uma pequena HQ que trabalha um dos conceitos criados para ele, a “Telemítica”, neologismo formado pela fusão dos termos telemática e mítico, referindo-se à presença de elementos míticos e arquetípicos na sociedade ficcional futura, e de certa forma também à perpetuação do misticismo. Essa HQ foi intitulada *Hightech* (Figura 34).

Trata-se de uma história em quadrinhos de quatro páginas, que parte de um processo criativo mais tradicional dentro das HQs, ou seja, a elaboração de um roteiro prévio e a criação posterior da arte. Nesse trabalho, senti a necessidade de usar cores para criar maior impacto e, condizente com a narrativa que trata do tema tecnologia, optei por colorizá-la no computador, usando o software Adobe Photoshop, inscrevendo à época o trabalho numa nova geração de HQs que suprime

o tradicional e arcaico conceito artístico de “original da obra de arte”, pois, nesse caso, a colorização por computador faz com que o trabalho tenha uma existência digital, sendo passível de cópias infinitas sem que dados e detalhes sejam prejudicados.

Figura 34 – As 4 páginas da HQ *Hightech*, Edgar Franco (2000)



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Em *Hightech*, situo a humanidade num futuro possível, em que os seres humanos já serão híbridos de silício e carne. Incorporando elementos da anatomia dos animais, hermafroditismo, chips e antenas de conexão neural com redes de comunicação global. A Terra já não possui quase nenhuma floresta e povos como os indígenas estão quase totalmente extintos. Nessa curta história, uso como elemento chave um índio – mais especificamente um pajé – o último existente no planeta, para refletir sobre questões como a destruição das culturas ditas inferiores e a perda de conhecimentos imensuráveis que advém dessa destruição. O desfecho traduz a essência da HQ e de sua poética, a palavra *Hightech*, que é o título da história, não se refere à tecnologia avançada da civilização em questão e sim àquela que ela perdeu. No caso, trata-se de um elogio ao pensamento intuitivo e uma revalorização do mesmo por essa sociedade aparentemente mecanicista. A HQ *Hightech* foi também incluída no CD-ROM que acompanhava as duas edições de meu livro HQtrônicas. Após a conclusão de *Hightech*, as ideias para a delineação estruturada e definitiva de um universo ficcional para a criação das HQtrônicas propostas para o nosso CD-ROM foram ficando mais claras e as bases desse universo, intitulado por nós de “Aurora Biocibertecnológica”, foram traçadas (Franco, 2008, p. 235-236).

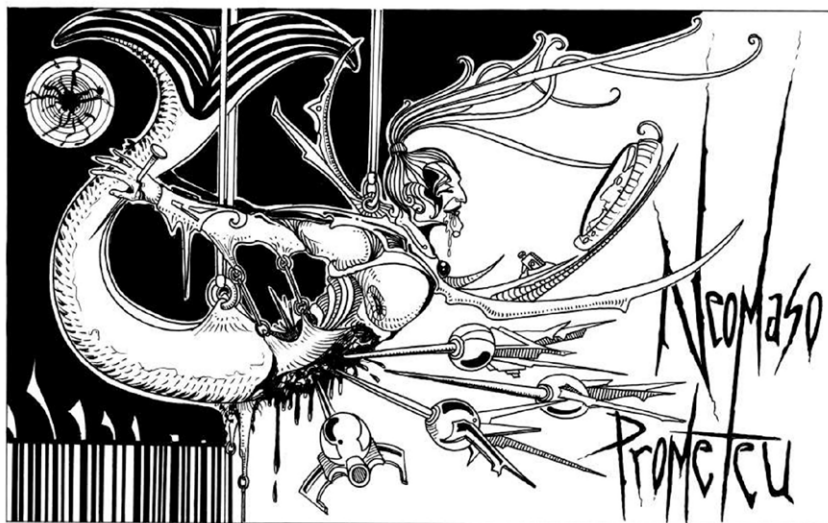
3.4 - Explorando novas possibilidades hipermídia: as HQtrônicas *Neomaso Prometeu* e *Ariadne e o Labirinto Pós-Humano*

Nesse tópico, falo brevemente sobre a experiência artística de migração do suporte papel para a hipermídia na criação de minhas HQtrônicas durante o mestrado, algo que mudou drasticamente a minha percepção como criador e artista. A HQtrônica *NeoMasos Prometeu* integrou minha pesquisa de mestrado “HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet”, defendida no Departamento de Mídias da Uni-

camp, o trabalho foi uma experiência de fusão da linguagem das HQs em suporte papel com os recursos de hipermídia e recebeu menção honrosa na mostra competitiva de novas mídias do 13o Videobrasil – Festival Internacional de Arte Eletrônica. Já a HQtrônica *Ariadne e o Labirinto Pós-Humano* foi um experimento de fôlego para o qual desenhei cerca de 600 painéis e trabalhei com afincos múltiplos elementos hipermídia na condução da narrativa.

3.4.1 – Criando a HQtrônica *NeoMaso Prometeu*

NeoMaso Prometeu foi o meu primeiro experimento de criação de uma HQ utilizando os recursos da hipermídia, como criador de histórias em quadrinhos para o suporte papel durante mais de 15 anos, a minha primeira atitude foi reproduzir o método de criação burilado durante todos aqueles anos, ou seja, decidi desenhar o trabalho todo em suporte papel para posteriormente transportá-lo para o meio digital e adicionar todos os novos efeitos que pensei para ele (Figura 35). O desenho da HQ em papel, que antes seria o produto final de meu processo criativo, acabou funcionando nesse caso como uma espécie de *storyboard*, ou seja, um conjunto de apontamentos desenhados que me auxiliou na elaboração posterior da HQtrônica, uma estrutura inicial que me deu mais segurança para embarcar na primeira aventura de criação para a hipermídia.



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Após a conclusão desse *storyboard*, parti para a digitalização das imagens e sua adequação ao formato vetorial do programa Flash, da Macromedia, software utilizado na criação do trabalho. Um dos primeiros problemas que encontrei nesse processo foi a necessidade de vetorização das imagens, ou seja, o desempenho do Flash com formatos tradicionais de arquivos de imagens, como *jpg* e *gif*, não é satisfatório para o que tinha em mente, por isso optei por transformar todas as imagens em vetores. Entretanto, nesse processo de transformação, visando diminuir o tamanho final dos arquivos, as imagens perderam muito dos detalhes de desenho que as caracterizavam, essa perda de detalhes desagradou-me, mas, ao mesmo tempo, tive que incorporá-la como novo dado estético do trabalho sob pena de não poder concluí-lo.

Feita a digitalização e vetorização de todas as imagens, parti para a criação da sequência de abertura da HQtrônica, essa abertura foi pensada como uma longa animação que intensificasse a sensação pungente de dor apresentada pelo personagem desenhado na primeira imagem do *storyboard*, imagem que funcionaria como capa em uma HQ impressa. Pela primeira vez, estava trabalhando com novas variáveis

como a animação, o som e a trilha sonora, decidi suprimir nessa sequência de abertura as onomatopeias e substituí-las por sons, no caso, gritos de agonia da personagem principal. Para intensificar o clima futurístico e a atmosfera densa da HQtrônica, fiz *samplers* de trechos de músicas de rock industrial eletrônico para compor a trilha sonora da abertura e de todas outras cenas. Também optei pelo uso de duas cores principais em todo o trabalho, o vermelho e o preto (variando em diversos tons de cinza), sendo que o vermelho é usado para representar o sangue e o pouco de vida orgânica presente na HQtrônica, o preto ressalta a densidade do roteiro e os cinzas são usados em superfícies metálicas como nos robôs – Golens de Silício.

O desafio de criar sob essa nova perspectiva foi muito interessante e o paradigma anterior, caracterizado pela concepção de imagens estáticas, foi substituído pela possibilidade de animar trechos do trabalho. Durante a criação da sequência de abertura, novas ideias iam surgindo, sendo incorporadas à animação. Ao observar os resultados, sentia um certo deslumbramento, pois acreditava que as sensações que desejava passar nessa sequência de abertura estavam sendo intensificadas pelos efeitos sonoros e pela animação. Assim, um novo sentido, a audição, estava sendo utilizado como um dos elementos direcionadores do processo criativo.

Dando continuidade à criação da HQtrônica, parti para o desenvolvimento do que chamei de cenas, dividindo o trabalho em 10 delas; na criação dessas cenas, procurei utilizar o princípio que me norteou na abertura, ou seja, experimentar com as novas possibilidades da hipermídia na intenção de aumentar a sinestesia do trabalho, procurando não usar esses efeitos apenas como adornos sem significado. Nessas cenas, elementos tradicionais das HQs impressas como o balão de fala e a divisão em quadros foram usados, aliados à animação, trilha sonora, efeitos sonoros e multilinearidade, significando uma grande ruptura em meu processo criativo tradicional, abrindo um horizonte de novas perspectivas artísticas.

“Neomaso Prometeu” foi ambientada dentro da chamada “Aurora Biocibertecnológica”, um universo ficcional inspirado nos avanços da robótica e da genética que foi desenvolvido com a intenção de criar as minhas HQtrônicas do mestrado. A “Aurora Biocibertecnológica” apresenta o planeta Terra num futuro não muito distante, onde os avanços da genética já permitirão a hibridização de seres humanos com outros organismos animais. Além disso, a telemática e a robótica já evoluíram a ponto de ser possível o *upload* da mente humana para um chip de computador, perpetuando a existência.

Em “Neomaso Prometeu” (Figura 36), resgatamos o mito grego do Titã Prometeu que provocou a ira de Zeus e foi punido sendo acorrentado num penhasco no Cáucaso, onde era atacado constantemente por uma águia que lhe devorava o fígado durante o dia, enquanto o órgão se regenerava durante a noite, num suplício sem fim. A personagem da HQ é um híbrido genético de humano com animal, incorporando uma cauda de peixe. Ele é um masoquista assumido que lança mão de um complexo ritual para atingir o máximo de prazer com sua dor. Utiliza-se de robôs multifuncionais controlados pela voz, os chamados Golens de Silício, para realizar seu ritual de autoflagelação, onde tem seus órgãos internos dilacerados, imitando – numa espécie de performance – o mítico Prometeu grego.

Figura 36 – Frames da HQtrônica “Neomaso Prometeu”, de Edgar Franco



Fonte: CD-ROM “HQtrônicas”, encartado no livro *HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet* (Annablume/Fapesp, 2008)

O mais interessante é que, como no caso do Prometeu grego, o sofrimento pode ser estendido infinitamente, pois o NeoMaso Prometeu pode comprar novos órgãos criados artificialmente para substituir os destruídos pelos seus robôs. Entretanto, em oposição ao mito grego, ele gosta de seu suplício e paga para continuar sofrendo, é um Prometeu Masoquista. O trabalho questiona a visão inocente e equivocada de muitos geneticistas, cientistas e tecnólogos que acreditam que o desenvolvimento da ciência está utopicamente ligado ao progresso da humanidade. Na minha história, os órgãos artificiais não são usados para salvar vidas, ao contrário, são usados para alimentar uma tara doentia de um membro da elite geneticamente modificada do futuro. Os robôs também são brinquedos sádicos nas mãos do Neoprometeu. O avanço velocíssimo da tecnologia não está sendo acompanhado pela reavaliação dos princípios éticos. A essência não acompanha a superfície.

Em “NeoMaso Prometeu”, optei intencionalmente por criar uma narrativa onde o navegador não pode retornar à cena anterior, isto é, eu o obrigo a avançar na história após ver cada uma das cenas, essa opção radical rompe com uma das principais características das HQs impressas: a possibilidade do leitor retornar na narrativa quando assim o desejar. Outro rompimento radical foi a imposição de meu próprio ritmo narrativo ao leitor, aproximando o trabalho da linguagem do desenho animado e do cinema, já que, ao clicar sobre o botão que abre a cena, ela surge na tela e passa diante do leitor em um tempo pré-determinado, como numa sequência cinematográfica, contrariando outra importante característica das HQs impressas, nas quais o tempo de leitura é determinado pelo leitor.

A divisão em requadros, e a superposição de imagens do passado da narrativa com outras do presente e do futuro, característica da *gestalt* das HQs no suporte papel, foi utilizada no trabalho, mas nesse caso de uma forma dinâmica, animando esses requadros. Os balões estão presentes em toda a HQtrônica, e o texto continuou sendo um elemento essencial do trabalho, como acontece nos quadrinhos impressos. Em minha opinião, a pungência dos efeitos sonoros e da trilha musical seria afetada caso incluísse diálogos gravados no lugar dos balões, fiz um teste nesse sentido e o resultado desagradou-me, então os balões permaneceram como opção consciente.

A multilinearidade possibilitada pela ligação em hipertexto foi utilizada como elemento conceitual de minha proposta poética, trabalhei a ideia de suplício eterno para frustrar a expectativa das pessoas que navegam pela HQtrônica, pois no momento que proponho que escolham entre parar o sofrimento ou perpetuá-lo, finjo que existem duas possibilidades de continuação da narrativa, como acontece com vários trabalhos que seguem o mesmo padrão, HQtrônicas como “Linda de Morrer”, do site *CyberComix*, ou “*The Tales of Captain Claybeard*”, do site *Orbit Comics*. Entretanto burlo esta expectativa, pois a única

opção verdadeira é a continuação do sofrimento de Prometeu, como não ofereço link de retorno nessa altura da HQtrônica, os leitores/navegadores curiosos terão que ver o trabalho todo na íntegra novamente para perceber que o caminho é o mesmo: o suplício sem fim. Esse recurso artístico, de quebra de expectativa de quem navega pela HQtrônica, foi usado com o intuito de ressaltar o teor do mito de Prometeu e a sua atualização no Neo Prometeu Masoquista. Os recursos de animação e som também foram usados com a intenção de aumentar a angústia e estranhamento de quem navega pela HQtrônica.

Ao contrário de minha experimentação significar um avanço em relação às HQs impressas, que implicará na sua superação, a hibridização apontou para o surgimento de uma nova linguagem, englobando códigos fundamentais dos quadrinhos com os recursos da hipermídia, uma intermídia que guardava relações diretas com as histórias em quadrinhos, o cinema e a animação, englobando ainda possibilidades interativas e a multilinearidade dos hipertextos (Franco, 2008, p. 244-249).

3.4.2 - Criando a HQtrônica “Ariadne e o Labirinto Pós-Humano”

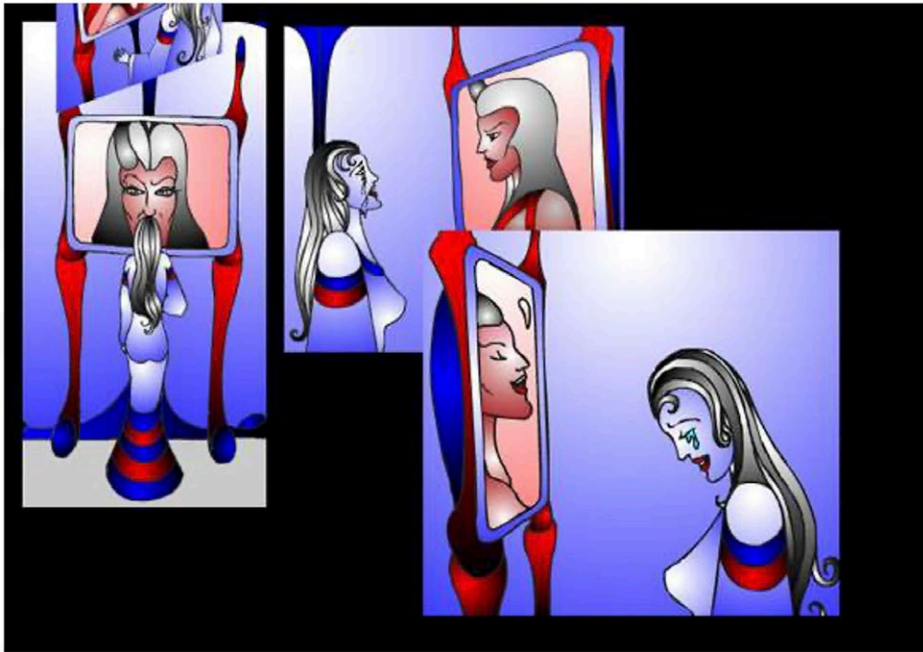
Após a finalização de “NeoMaso Prometeu”, eu já estava familiarizado com as ferramentas do software Flash da Macromedia, tendo experimentado uma grande gama dos recursos oferecidos por esse programa, obtendo alguns resultados que me agradaram e outros nem tanto. Com esse amadurecimento prévio de uso do software construtivo, parti para a criação da segunda HQtrônica, intitulada “Ariadne e o Labirinto Pós-Humano”. Dessa vez, a maioria dos desenhos que compõem o trabalho foram criados em um estilo mais simples para escaneamento, vetorização e posterior detalhamento dentro do Flash, entretanto, muitos cenários e desenhos foram criados diretamente na tela do computador.

A colorização do trabalho partiu de um conceito, segundo o qual os tons de vermelho estão relacionados diretamente com as persona-

gens Tectogenéticas, os tons de cinza metálico com as personagens Extropianas e, finalmente, os tons de azul com os humanos resistentes. Nesse caso, a cor é empregada como um elemento da narrativa e não simplesmente como adereço estético. Ao pensar na criação da HQtrônica, o meu processo criativo direcionou-se principalmente para o uso de dois recursos hipermidiáticos que não foram muito explorados em “NeoMaso Prometeu”: a multilinearidade narrativa e a diagramação dinâmica. Mas o trabalho também utiliza trilha sonora, efeitos de som e animações. A experiência anterior permitiu-me conceber a estrutura geral da HQtrônica com mais segurança, dominando melhor os processos criativos usando a hipermídia.

A HQtrônica narra a história de Ariadne, uma jovem resistente filha de um líder da resistência humana e irmã de Amandine, uma tecnogénica radical (centauriforme). Ariadne ama seu namorado Max, um jovem resistente que decide por transportar sua mente para um chip de computador e tornar-se Extropiano, mesmo diante da desaprovação de Ariadne. Apaixonada e desesperada com a decisão de Max, Ariadne decide fazer um clone do namorado e, finalmente, depara-se com o dilema de ter que optar entre ficar com o clone ou com o ciborgue com a memória de Max implantada, a identidade de seu amado dilui-se em duas criaturas que guardam partes do humano que as gerou, o clone – possui o mesmo corpo de Max e o ciborgue – a mesma memória (Figura 37).

Figura 37 – Frame da HQtrônica “Ariadne e o Labirinto Pós-Humano”, de Edgar Franco, mostrando efeito de diagramação dinâmica



Fonte: CD-ROM “HQtrônicas”, encartado no livro *HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet* (Annablume/Fapesp, 2008)

A história também apresenta ao leitor, em links paralelos à narrativa principal, diversas características de personagens e lugares onde a história se passa, e ainda outros que conectavam o navegador diretamente com sites da rede Internet que tratavam de assuntos e personalidades citadas na HQtrônica. No final, o leitor escolhe o desfecho da história e é convidado a participar como coautor criando seu próprio final.

Ao contrário do que aconteceu em “NeoMaso Prometeu”, onde o tempo de visualização das sequências foi pré-determinado como no cinema, em “Ariadne e o Labirinto Pós-Humano”, decidi manter o tempo narrativo tradicional das histórias em quadrinhos impressas, ou seja, o leitor pode permanecer o tempo que desejar visualizando a página e também tem a opção de avançar ou retornar as sequências a todo momento, com exceção de algumas sequências animadas, como na animação “Neo-Racism”, presente no quarto capítulo da HQtrônica.

A multilinearidade narrativa foi muito explorada no trabalho e em todos os capítulos temos links que nos levam a informações complementares sobre a história, alguns deles abrindo páginas da web, onde o navegador poderá informar-se mais profundamente sobre conceitos tratados ali, essa abertura hipertextual ligava a HQtrônica aos milhões de nodos que compunham a rede Internet na época de sua criação, sendo que o navegador, ao acessar uma nova página da web, poderia clicar em novos links e mergulhar no universo da rede, abandonando temporariamente, ou definitivamente, a leitura da HQtrônica, entregando-se à fluência da navegação que se assemelha aos nossos processos de pensamento (Figura 38).

Figura 38 - Frame da HQtrônica “Ariadne e o Labirinto Pós-Humano”, de Edgar Franco, mostrando a personagem Ariadne com o clone e o robô extropiano



Fonte: CD-ROM “HQtrônicas”, encartado no livro *HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet* (Annablume/Fapesp, 2008)

Além dos links paralelos à história, no desfecho de “Ariadne e o Labirinto Pós-Humano”, o leitor opta entre vários finais propostos para o dilema da personagem e é convidado também a participar como coautor, escrevendo ou desenhando o seu próprio final para a história que seria incluído em uma futura versão on-line da HQtrônica. Outro recurso, amplamente utilizado na HQtrônica foi a chamada “diagramação dinâmica”, experimentei com a possibilidade de, a cada momento, reordenar os quadrinhos na página, realizando aproximações, movimentos de entrada e saída de requadros, intencionando influenciar no ritmo de leitura e na noção de tempo narrativo.

Como em “NeoMaso Prometeu”, também usei efeitos sonoros e trilha sonora nesse segundo experimento, no entanto, desta vez a trilha sonora não acompanha a narrativa, já que o tempo de leitura é definido pelo navegador, assim dividimos o trabalho em cenas e, para cada uma delas, selecionamos uma trilha musical que intensifique a sua atmosfera. A música toca em *loop* durante o tempo que o navegador permanece na cena. Já os efeitos sonoros estão diretamente relacionados às animações e ocorrem durante as sequências animadas. Os balões de fala permanecem como elemento fundamental do trabalho, e agora abrigam em seu interior, além da fala das personagens, os links que conectam o leitor às páginas paralelas à narrativa principal. Achei muito importante relatar aqui brevemente as experiências de criação dessas duas HQtrônicas, pois elas foram o meu primeiro mergulho no universo da arte e tecnologia como um criador, o que me marcou profundamente como artista e mudou exponencialmente o espectro de minhas criações, abrindo um canal para as múltiplas experiências transmídia que realizo desde então (Franco, 2008, p. 249-253).

3.4.3 - A retomada da música no contexto digital

A experiência de criar as trilhas sonoras para as minhas HQtrônicas desenvolvidas durante o mestrado fez-me retomar a relação direta com a música, que tinha começado com minhas experiências tocando contrabaixo elétrico no fim da adolescência em Ituiutaba. Mas, dessa vez, a retomada foi no contexto digital e tive que iniciar o aprendizado de softwares de edição musical e também os primeiros programas e plug-ins de criação musical para produzir eu mesmo os múltiplos efeitos sonoros das HQtrônicas.

A princípio usei *samplers* e recortes de faixas musicais preexistentes para produzir as trilhas, mas fui pegando gosto pelos softwares de criação sonora e, ao final do processo, eu mesmo já estava criando digitalmente as faixas e efeitos sonoros. Acabei desenvolvendo um gosto e um prazer emergente pela criação de música digital que vai culminar, alguns anos depois, durante meu doutorado em artes na ECA/USP, com a criação de minha banda *Posthuman Tantra*, algo que detalharei no próximo capítulo.

Capítulo 4



*Consolida-se o Artista Transmídia -
Perspectivas Pós-Humanas nas Ciberartes*

*Minha obra como artista transmídia guarda um forte laço
com as ideologias utópicas e românticas da arte,
como meio capaz de levar as pessoas à reflexão e à transformação.
Todos os meus trabalhos trazem reflexões filosóficas ou transcendentais.
Para mim a arte não é apenas um exercício ou jogo estético,
é a maior de todas as ciências.
Só a arte nos dá a profunda liberdade transdisciplinar
de unir universos tão diversos quanto
o da física quântica e o dos quilombolas,
o das bandas de rock e da teoria do caos,
e assim por diante.*

(Ciberpajé)

Capítulo 4

Consolida-se o Artista Transmídia

— Perspectivas Pós-Humanas nas Ciberartes

Neste capítulo eu enfoco a minha investigação de doutorado em artes na ECA/USP que resultou na ampliação e consolidação de meu universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-Humana” e minha gradativa e emergente adoção de outros suportes e linguagens, além dos quadri-nhos, para a criação de obras artísticas contextualizadas em meu universo ficcional, incluindo a criação dos projetos musicais “Posthuman Tantra” e “Posthuman Worm”, o desenvolvimento da obra de web arte em vida artificial chamada “O Mito Ômega” e a retomada dos quadri-nhos criados na “Aurora Pós-Humana” com o álbum *BioCyberDrama*, parceria com Mozart Couto, e a revista em quadrinhos “Artlectos e Pós-Humanos”, apresentando narrativas experimentais.

4.1 - A experiência no doutorado em artes da ECA/USP

Em 2002, pouco menos de um ano após a minha defesa de mestrado na Unicamp, eu prestei a seleção de doutorado em artes no PPG Artes da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). No acirrado processo seletivo, escolhi como possível orientador o admirável artista, pesquisador e professor Dr. Gilberto Prado. Gilberto tinha sido o meu orientador na Unicamp, tendo acolhido com muito entusiasmo a minha proposta pioneira de pesquisar as HQtrônicas, realizando uma orientação certeira, que me possibili-

tou a liberdade necessária para desenvolver a pesquisa exploratória e a produção artística, dando-me sempre dicas seminais de ordem metodológica e, principalmente, ensinando-me sagazmente muitos dos meandros que envolvem o mundo da pesquisa em artes em nosso país. Durante o mestrado fui bolsista da FAPESP – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, o que me permitiu dedicação integral à pesquisa e o resultado foi a publicação da dissertação como livro, também com o aval e financiamento da FAPESP. Pois bem, Prado havia há pouco tempo prestado um novo concurso na USP e deixou a Unicamp. Com isso, decidi realizar o exame para a admissão no doutorado, mudando de universidade, mas seguindo com a exitosa orientação que experienciei no mestrado. Tive a alegria de passar na seleção e tornei-me doutorando no PPG Artes da ECA/USP, orientado por Gilbertto.

Os 4 anos como doutorando na ECA/USP foram tão incríveis e proveitosos quanto os tempos do mestrado. Dessa vez, escolhi como objeto de pesquisa algo mais focado em análise de conteúdo e produção artística, e não um estudo sobre uma linguagem artística, como havia acontecido no mestrado. No entanto, a proposta de tese também envolvia como elemento fundamental a minha produção artística. Na mesma época, comecei a lecionar como professor na graduação em arquitetura e urbanismo da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, na unidade Poços de Caldas, passando a dividir as minhas semanas entre São Paulo e Poços de Caldas, que fica no sul de Minas Gerais, a 271 quilômetros de distância da capital paulista.

A minha pesquisa se propunha a contextualizar e analisar as poéticas artísticas polêmicas e visionárias de alguns ciberartistas que refletiam continuamente sobre o avanço da tecnologia nos campos da genética, robótica e telemática e de sua relação com o corpo e a consciência. Essas tecnologias são elementos fundamentais para a configuração de suas obras que questionam a própria condição biológica

da espécie humana, vislumbrando uma possível relação de simbiose entre a tríade “homem, máquina e biotecnologia”, que poderá resultar em uma nova espécie, a pós-humana. Como produto poético, parte experimental da tese – resultante da contextualização e análise –, eu relatei o desenvolvimento de um universo ficcional inspirado por essas obras e pelas reflexões de seus criadores, para o qual foram apresentados múltiplos trabalhos artísticos em suporte papel e nas hipermídias (Franco, 2006, p. 4).

Assim, a tese se propôs a contextualizar as relações e imbricações entre as ciberartes e a ficção científica no âmbito da cibercultura. A partir dessa contextualização, realizei uma análise das características comuns entre o discurso e as poéticas que compõem diversas obras de alguns ciberartistas, englobando-as em uma nova categoria artística proposta, batizada de “poéticas prospectivas das ciberartes”, agrupadas por meio do estudo de suas intenções, motivações e do futuro que pretendem antever e analisar. O objetivo final dessa análise da visão prospectiva, sugerida por algumas das obras dos artistas em questão, foi servir como base para a criação de um novo universo ficcional intitulado Aurora Pós-Humana, para o qual venho desenvolvendo diversas obras poéticas envolvendo múltiplos suportes, do papel às hipermídias. Algumas dessas obras concluídas foram apresentadas como produtos artísticos da tese.

A originalidade do tema pesquisado residia no seu recorte, ou seja, na proposta de avaliar a visão de um futuro pós-humano presente na obra desses artistas e de confrontar suas opiniões divergentes sobre como as novas tecnologias: genética, robótica e telemática, poderiam auxiliar no desenvolvimento e ampliação da consciência e do corpo humano, ou, ao contrário, serviriam como novos instrumentos para oprimir-nos ou alienar-nos. Como a pesquisa se inseria no âmbito das poéticas visuais, o desenvolvimento da poética de síntese inspirada na visão pós-humana apontada por esses artistas resultou na criação de

uma série de trabalhos artísticos envolvendo narrativas tradicionais (histórias em quadrinhos e contos), narrativas híbridas hipermédia (HQtrônicas), criação musical digital, ilustração e também um site de web arte baseado em um ambiente de vida artificial. A tese foi organizada em cinco capítulos, que englobavam quatro momentos: 1 – Contextualização, 2 – Análise, 3 – Síntese Poética, 4 – Produção Artística. Os dois primeiros capítulos correspondem à contextualização geral, o terceiro capítulo traz a análise, o quarto apresenta a minha síntese poética, resultado da pesquisa teórica. Finalmente, o quinto capítulo apresenta algumas de minhas criações artísticas desenvolvidas no universo ficcional de síntese mostrado no capítulo IV. Trato brevemente da proposta de cada um dos capítulos na sequência.

O Capítulo I, intitulado “Da Téchne à Ciberarte”, traça um breve panorama das relações entre arte, ciência, técnica e tecnologia, começando na Grécia antiga e chegando ao século XX, no qual contextualizo mais detalhadamente as relações entre cibernética e arte, as implicações da criação dos computadores e redes telemáticas que motivaram o surgimento de dezenas de novos campos de investigação poética, explanados e conceituados no capítulo. Além disso, destaco os reflexos de novas tecnologias como biogenética, robótica e nanoengenharia na arte contemporânea, para finalmente conceituar ciberarte e sua relação com o pós-humano.

O Capítulo II, intitulado “Ficção Científica, Cibercultura e Pós-humanidade”, relaciona a aceleração tecnocientífica atual ao surgimento dos movimentos tecnognósticos no seio da cibercultura. Apresenta as novas formas transcendentistas características da ciberdélia e alguns dos fundamentos que estruturam a ficção científica, com destaque para o movimento ciberpunk. Finalmente, destaca a disseminação e proliferação de criaturas híbridas pós-humanas no universo cibercultural, caracterizando uma das marcas mais evidentes da cultura globalizada contemporânea.

O Capítulo III, intitulado “Ciberarte e Perspectivas Pós-humanas: Poéticas Prospectivas”, apresenta uma análise da relação entre as ciberartes e a ficção científica no contexto da cibercultura, mostrando paralelos entre ambas e propondo uma nova categoria de poética tecnológica batizada de Poéticas Prospectivas das Ciberartes. Finalmente, faz uma breve análise das propostas conceituais e obras de alguns ciberartistas consideradas exemplos importantes no contexto das poéticas prospectivas propostas, sendo eles: Natasha Vita-More, Roy Ascott, Stelarc, Mark Pauline, Eduardo Kac, Christa Sommerer & Laurent Mignonneau.

O Capítulo IV, intitulado “Aurora Pós-Humana: Uma Poética de Síntese”, detalha o processo criativo de geração de minha poética de síntese, o universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana. Revela a inspiração fundamental das poéticas prospectivas das ciberartes em sua elaboração e apresento as características principais desse mundo hipotético futurista: as espécies pós-humanas que o habitam, as características socioculturais, os conflitos políticos e sociais, as artes no panorama pós-humano. Além disso, destaco a presença marcante de novas formas de misticismo e transcendência de base tecnológica que caracterizam a Aurora Pós-Humana para, finalmente, propor brevemente um panorama de deterioração final de meu universo ficcional batizado de Crepúsculo Pós-Humano.

O Capítulo V, intitulado “Trabalhos Artísticos Desenvolvidos na Aurora Pós-Humana”, apresentou uma série de obras desenvolvidas como desdobramento de minha poética de síntese. Todas elas foram ambientadas na Aurora Pós-Humana ou no Crepúsculo Pós-Humano. Essas obras percorriam múltiplos suportes e mídias. Desde o suporte papel, representado pelas séries em quadrinhos “BioCyberDrama” e “Artlectos & Pós-humanos”, além da série de ilustrações híbridas “Distopias Pós-humanas”; passando pelas narrativas híbridas hipermídia, como “brinGuedoTeCA 2.0”, pela música eletrônica dos projetos Pos-

thuman Tantra & Posthuman Worm e chegando ao projeto de web arte baseado em vida artificial “O Mito Ômega” (Franco, 2006, p. 9-10).

Os anos da pesquisa de doutorado, defendida em 2006, representaram um mergulho profundo na temática chave que a engendrou, o conceito de pós-humano e todas as suas implicações socioculturais e tecnognósticas. A pesquisa colocou-me em um universo teórico novo que me possibilitou muitos convites para a participação em eventos e ministrar palestras e conferências, ampliando o leque de minha atuação como artista e pesquisador para além do âmbito dos quadrinhos, sem deixar de circular por esse meio muito importante para mim. Também representaram uma ampliação de minhas propostas expressivas que se transmidializaram, ao abarcar em novas linguagens e suportes, representando a emergência do artista transmídia que me tornei. A tese, mesmo depois de 18 anos de sua defesa, ainda permanece relevante em muitos aspectos de sua abordagem, e o universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana tornou-se o *work-in-progress* que serve de base para quase todas as minhas criações até hoje.

4.2 – A consolidação da Aurora Pós-Humana: universo ficcional transmídia em expansão

4.2.1 As bases da Aurora Pós-Humana

A Ficção Científica (FC) em seu caráter trans e interdisciplinar pode significar um ponto de confluência de assuntos de natureza tão diversa como ciência, religião, filosofia e literatura. Para Isaac Asimov, “A FC é uma resposta literária às modificações científicas, resposta esta que pode abarcar a inteira gama da experiência humana. A FC engloba tudo” (*apud* Tavares, 1992, p. 72). Essas constatações corroboram o papel da FC como um dos importantes caminhos para o estabelecimento de uma síntese de conceitos, fruto de campos diferenciados

do conhecimento, promovendo não só a interdisciplinaridade como também a transdisciplinaridade – entendida como um complemento da aproximação disciplinar; fazendo emergir da confrontação das disciplinas novos dados que as articulam entre si e que nos dão uma nova visão da natureza e da realidade.

A minha obra artística transmídia toma como base o universo de ficção científica em constante expansão que criei, a Aurora Pós-Humana. São trabalhos que trazem em seu teor o chamado “deslocamento conceitual”, definido pelo escritor norte americano P. K. Dick, pois o criador desloca o tempo, a gnose e a tecnologia para um futuro hipotético para, na verdade, tratar de questões contemporâneas. Haenz Gutierrez Quintana (2004) enfatiza ainda que, na perspectiva de Philip K. Dick (1995), o deslocamento conceitual seria a essência da ficção científica. Para Dick (1995), os mundos das obras de ficção científica são mundos inexistentes criados com base no mundo concreto dos autores. Ou seja, o mundo fictício criado não é simplesmente uma estrutura narrativa que objetiva antecipar quando chegaremos a outras galáxias, ou prever contatos com alienígenas, ou ainda para apontar quando desenvolveremos a tecnologia que possibilitará a criação de seres artificiais inteligentes e afetivos; o real objetivo desses mundos é refletir sobre por que o homem deseja fazer tudo isso e como as consequências de tais feitos poderiam afetar a vida humana e a biosfera. Assim, esse “deslocamento conceitual” produz mundos virtuais que são simulacros literários do potencial da tecnociência (Franco, 2006, p. 91). Quintana complementa suas conclusões:

Os autores de FC descrevem, então, mundos virtuais sem renunciar à verossimilhança científica. Os avanços científicos servem de apoio para “materializar” e enunciar mundos virtuais. Isto mostra a preocupação dos autores de ficção científica em sintonizar-se com a ciência de seu tempo para logo projetá-la no futuro próximo ou distante enquanto possibilidade, isto é, tomando cuidado para que suas especulações sejam verossímeis e possam servir para que

o público reflita sobre seus alcances, visto que a maior parte do contato das pessoas comuns com a ciência se dá através da mediação do cinema ou da literatura (Quintana, 2004, s. p.).

A Aurora Pós-Humana foi criada inspirada em artistas, cientistas e filósofos que refletem sobre o impacto das novas tecnologias sobre a espécie humana: bioengenharia, nanotecnologia, robótica, telemática e realidade virtual, e os aspectos tecnognósticos que seguem revitalizados no contexto hiperinformacional das redes. Para sua criação, inspirei-me também no reflexo desses questionamentos na cultura pop, com o surgimento de filmes (“eXistenZ”, “Matrix”, “Gattaca”) e de séries como as dos Imortalistas, Prometeístas, Transtopianos e Raelianos. Esses últimos, por exemplo, creem na clonagem como possibilidade de acesso à vida eterna, nos alimentos transgênicos como responsáveis futuros pelo fim da fome no planeta, e na nanotecnologia e robótica como panaceia que eliminará o trabalho humano. Dentre essas polêmicas, previsões e vivências, surgiu, ainda no ano de 2000, a semente desse universo poético-ficcional, a Aurora Biocibertecnológica, que foi posteriormente rebatizado de Aurora Pós-Humana.

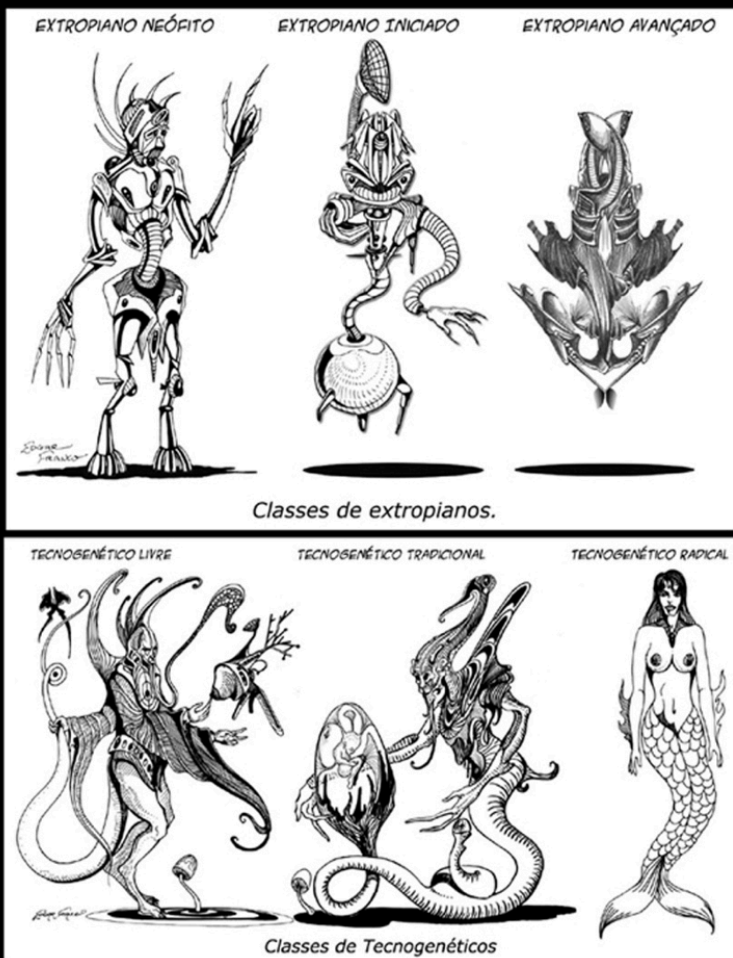
Nesse universo, imaginei um futuro em que a transferência da consciência humana para chips de computador seja algo possível e trivial. Em um tempo em que milhares de pessoas abandonaram seus corpos orgânicos por novas interfaces robóticas. Neste futuro hipotético, a bioengenharia avançou de tal forma que a hibridização genética entre humanos, animais e vegetais torna-se possível e corriqueira, gerando infinitas possibilidades de mixagem antropomórfica, seres que em suas características físicas remetem-nos imediatamente às quimeras mitológicas. Nesse contexto ficcional, duas espécies pós-humanas tornaram-se culturas antagônicas e hegemônicas disputando o poder em cidades-estado ao redor do globo, enquanto uma pequena parcela da população – uma casta oprimida e em vias de extinção –, insiste em preservar as características humanas, resistindo às mudanças (Franco, 2020, p. 701).

Dessas três espécies que convivem nesse planeta terra futuro, duas são o que podemos chamar de pós-humanas, sendo elas os Extropianos – seres abiológicos, resultado do *upload* da consciência para chips de computador –, e os Tecnogenéticos – seres híbridos de humano, animal e vegetal, frutos do avanço da biotecnologia e nanoengenharia (Figura 39). Tanto Extropianos quanto Tecnogenéticos contam com o auxílio respectivamente de Golens de Silício – robôs com inteligência artificial avançada, e Golens Orgânicos – robôs biológicos, serventes dos Tecnogenéticos, sendo que alguns deles reivindicam a igualdade perante as outras espécies criando “Quilombots”. A última espécie, presente nesse contexto, é a dos Resistentes, seres humanos no sentido tradicional. Estão em extinção, correspondendo a menos de 5% da população do planeta.

Esse universo tem sido, aos poucos, detalhado com dezenas de parâmetros e características, trata-se de um *work in progress* que toma como base todas as prospecções da ciência, da tecnognose e das artes de ponta para reestruturar seus parâmetros, e tem sido transformado também pelo impacto sociocultural, ambiental e científico da pandemia de COVID-19. A partir dele, já foram desenvolvidos uma série de trabalhos artísticos, em diversas mídias e suportes, e atualmente outras obras estão em andamento. A base bibliográfica de inspiração criativa para a Aurora Pós-Humana envolve o estudo das obras e pesquisas de artistas ligados à criação e reflexão sobre as novas tecnologias, como Stelarc, Roy Ascott, Orlan, H.R.Giger; de filósofos e pesquisadores da consciência, como Max More, Ray Kurzweil, Hans Moravec, Rupert Sheldrake, Teilhard de Chardin e Stanislav Grof, entre outros (Franco, 2020, p. 701).

Figura 39 – As classes das espécies dominantes da “Aurora Pós-Humana”, tecnogenéticos e extropianos, por Edgar Franco

A Aurora Pós-humana: Universo Transmídia em Expansão



Fonte: Arquivo pessoal do autor

A abrangência conceitual da Aurora Pós-Humana tem me permitido criar, além de histórias em quadrinhos, obras em múltiplas mídias, muitas delas tendo como suporte as redes telemáticas, convergindo linguagens artísticas diversas. Das HQtrônicas – como “Ariadne e o Labirinto Pós-humano” e “Neomaso Prometeu”; passando pela música eletrônica de base digital com o Posthuman Tantra e o Projeto

Musical Ciberpajé; por um site de web arte baseado em vida artificial e algoritmos evolucionários, o “Mito Ômega”; por instalações interativas como “La Vero” e “Immobile Art”; e chegando às performances transmídia híbridas com o projeto musical performático Posthuman Tantra. A produção de histórias em quadrinhos ambientadas na Aurora Pós-Humana tem sido explorada em múltiplos contextos, com destaque para a trilogia de álbuns *BioCyberDrama Saga*, parceria com o lendário quadrinhista Mozart Couto, com o primeiro álbum lançado pela editora Opera Graphica, em 2003; e a edição completa lançada em 2013, pela Editora UFG, com uma segunda edição em capa dura publicada em 2016, pela Editora UFG; e também na revista em quadrinhos anual *Artlectos e Pós-humanos*, que já teve 14 números publicados pela editora Marca de Fantasia (UFPB). Sendo o décimo quarto número editado em 2023.

4.2.2 – As Fases da Aurora Pós-Humana

Como salientei, a Aurora Pós-Humana é um *work in progress*, o que significa que em seus 25 anos de existência, o universo ficcional tem passado por múltiplas mudanças, ampliações, revisões e transformações. E seguirá assim enquanto eu continuar criando obras no contexto de sua cosmogonia. É importante ressaltar que se trata também de um universo mágicko, estruturado dentro dos princípios da magia do caos, isso significa que todas as obras desenvolvidas por mim utilizando-o como base têm como princípio fundamental a minha auto-transformação, são sigilos mágickos de fixação de minhas buscas rumo à integralidade de ser. A Aurora Pós-Humana é estruturada em uma longa era que vai do transumano ao pós-humanismo, sendo demarcada pelo período pré-Aurora Pós-Humana, chamado de Era Transumana; o período da Aurora Pós-Humana propriamente dito, que é o seu auge e apogeu; e o longo período de decadência que vai do Crepúsculo

Pós-Humano ao Ocaso Pós-Humanista. Vários acontecimentos sociais, culturais, científicos, tecnológicos, tecnognósticos, transformações da biosfera e o contato com uma civilização extraprototerrestre demarcam essas fases. Vou rascunhar brevemente estas eras aqui e suas fases usando o calendário Cristão. No momento, estou preparando um livro em que detalho o estado da arte da Aurora Pós-Humana no qual estas fases são muito bem detalhadas com inúmeros acontecimentos marcantes e várias subdivisões internas a cada ciclo. As obras em múltiplas mídias e suportes criados no contexto da Aurora Pós-Humana se passam em todas essas distintas fases:

I – Era Transumana – Fase 1: Início da computação binária, vai de 1960 a 1999. Fase 2: Decodificação do DNA humano, vai de 2000 a 2030. Fase 3: Avanço gradativo e exponencial das inteligências artificiais, robótica, telemática e hibridação transgênica e emergência do pós-humano, de 2031 até 2210.

II – Aurora Pós-Humana – Fase 1: Colapso ambiental e sexta extinção massiva de espécies (KOLBERT, 2015) destroem grande parte da vida no planeta e geram mudanças drásticas na configuração geográfica, com perdas de enormes porções de terra. As tecnologias Extropiana e Tecnogenética desenvolvem-se enormemente com o objetivo de preservar a vida. Temos então a consolidação socioambiental, cultural e geopolítica das 3 espécies emergentes: Tecnogenéticos, Extropianos e Resistentes. O período de apogeu é longo e vai de 2211 a 3050. Fase 2: Em um planeta reconfigurado, temos o acirramento das guerras entre as espécies dominantes com consequências do abalo inicial de instituições e formas de governabilidade pós-humana, o período vai de 3051 a 3780. Fase 3: As guerras interespecies seguem em uma crescente contínua. Esfacelamento gradativo de todas as organizações sociopolíticas, econômicas e religiosas, desagregação emergente das cidades estado e caminho para o fim do apogeu, o período vai de 3781 a 4020.

III – Crepúsculo Pós-humano – Fase 1: Início da invasão extraprototerrena de uma civilização altamente bélica e avançada, provinda do Sistema de Sirius. Essa civilização foi desenvolvida por um extropiano avançado que foi lançado ao espaço em 2721. Através de sua absorção de informação cosmonáutica, ele conseguiu obter conhecimento para criar uma civilização de base sílica e carbônica, mas dependente de alguns metais para sua expansão. A civilização de Kelemath não conhece os princípios morais e éticos que ainda formam boa parte da base de compreensão da realidade dos pós-humanos que habitam a Terra. Kelemath invade a Terra em uma guerra que, a princípio, busca exterminar toda a vida no planeta e subtrair todos os metais da Terra. Os invasores encontram as espécies em guerra interna no planeta, o que facilita o seu ataque, o período vai de 4021 a 4027. Fase 2: As espécies da Terra finalmente decidem se unir para evitar a sua completa destruição. Suas tecnologias mostram-se ineficazes diante do poderio bélico dos Kelemathianos. Com a guerra fracassada, os poucos sobreviventes se dispersam e iniciam evasões para locais ermos visando esconderem-se e sobreviverem. Após exaurirem a Terra de quase 90% de todos os seus metais, os Kelemathianos abandonam o planeta, o período vai de 4027 a 4041. Fase 3: Está é a fase final chamada de Ocaso Pós-Humanista, todas as instituições foram extintas, não existe mais poderio tecnológico e bélico, a população de Tecnogenéticos, Extropianos e Resistentes (Humanos) não soma nem 5 milhões em todo o planeta. Eles vivem de forma rudimentar em poucas áreas não afetadas completamente pela radioatividade nuclear, com escassas fontes de alimento e água. Trata-se de um retorno completo à cultura arcaica, com seres vivendo isolados, ou em pequenos grupos, tentando sobreviverem a qualquer custo. Esta também é uma fase importante, pois nela proponho o reencontro com a essência primal da vida, uma reconexão dos seres com Gaia e com o cosmos. Neste final frutificarão ou a transcendência e a vitória da vida, do amor e da empatia, ou a ex-

tinção completa de humanos, pós-humanos e de toda a vida no planeta. São duas linhas de desenvolvimento narrativos que busco explorar, o período vai de 4042 até 5000. Destaco que essa cronologia está em fase de elaboração. Portanto, algumas datas e acontecimentos podem mudar até a sua versão final.

Figura 40 – Capa do álbum *BioCyberDrama Saga*, de Edgar Franco e Mozart Couto

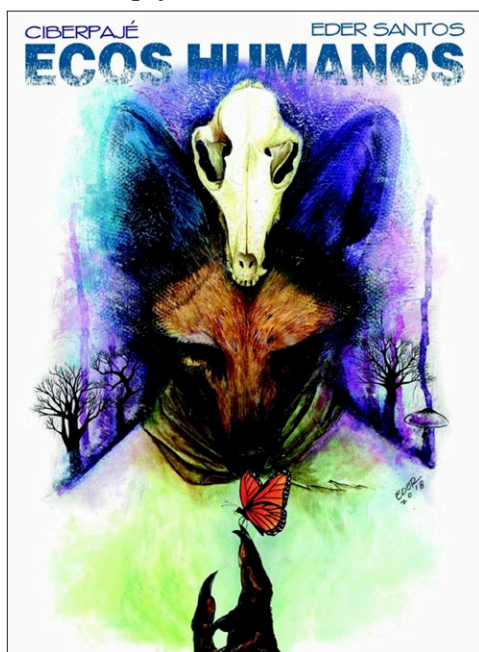


Fonte: Franco, Edgar. Couto, Mozart. *BioCyberDrama Saga*, Goiânia: Editora UFG, 2ed, 2016

Darei aqui alguns exemplos de em qual fase se situa cada obra. *BioCyberDrama Saga*, epopeia em quadrinhos desenvolvida por mim em parceria com Mozart Couto (Editora UFG, 2016) se passa no apogeu

da Aurora Pós-Humana, entre os anos de 2320 e 2370. *Ecos Humanos* (Editora Reverso, 2018), álbum de quadrinhos em parceria com Eder Santos, passa-se no Ocaso Pós-Humanista, por volta de 4100 (Figura 41). *Conversas de Belzebu com seu pai morto*, publicada em capítulos na revista *Atomic Magazine* (Editora Atomic, 2022), desenvolve a possibilidade mais fatalista do extermínio total da vida no planeta e apresenta um personagem mítico no Ocaso Pós-Humanista, por volta do ano 5000 (Figura 42). *Licanarquia* (Editora Atomic, 2022), minha obra em parceria com Toninho Lima, passa-se durante o Crepúsculo Pós-Humano, durante a invasão Kelemathiana, entre os anos de 4030 e 4040. A quadrilogia musical *Kelemath*, composta de 4 boxes com 12 CDs e mais de 12 horas de música, criada por minha banda *Posthuman Tantra* em parceria com a banda francesa *Melek-tha* e lançada na França, apresenta o ciclo inicial da invasão Kelemathiana no planeta e sua completa devastação (Franco, 2022, p.257-266).

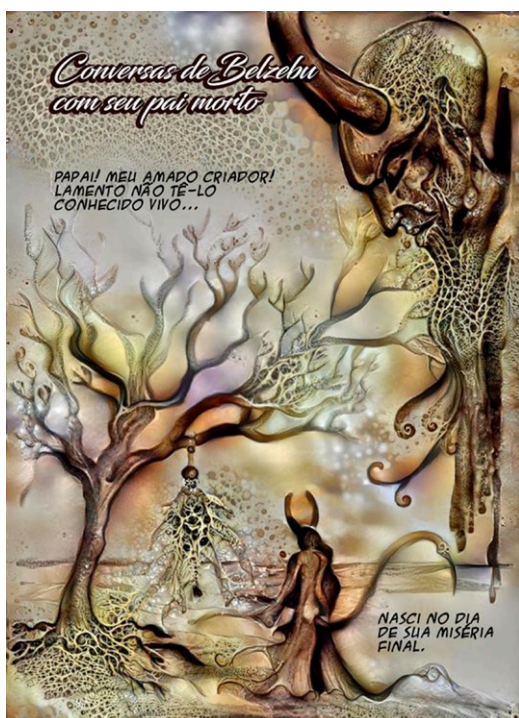
Figura 41 – Capa do álbum *Ecos Humanos*, de Edgar Franco (Ciberpajé) e Eder Santos, Editora Reverso, 2018



Fonte: Franco, Edgar; Santos, Eder. *Ecos Humanos*, Goiânia: Reverso, 2018

Os álbuns solo de minha banda *Posthuman Tantra* apresentam narrativas sonoras em fases múltiplas, como “Neocortex Plug-in”, que se passa no apogeu da Aurora Pós-Humana, e “Lúcifer Transgênico”, no fim do Ocaso Pós-Humanista. A revista em quadrinhos *Artlectos e Pós-Humanos* (Editora Marca de Fantasia) apresenta HQs curtas em todas as fases da Aurora Pós-Humana (Figura 43). Esses são só alguns exemplos.

Figuras 42 e 43 – Página 1 da HQ “Conversas de Belzebu com seu pai morto”, de Edgar Franco; capa da revista em quadrinhos *Artlectos e Pós-Humanos* n. 6, de Edgar Franco (Ciberpajé)



Fontes: Revista em quadrinhos *Atomic Magazine* n. 1”, Editora Atomic, 2021; Franco, Edgar. *Artlectos e Pós-Humanos*, n. 6, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012

4.2.3 – Transmídia e ficção científica na Aurora Pós-Humana

Como já visto, a Aurora Pós-Humana é um universo ficcional transmídia, ou seja, serve de contextualização para narrativas diversas em múltiplas mídias e suportes. Para ser mais específico, eis as linguagens para as quais já foram criadas obras no universo: histórias em quadri-nhos (álbuns e HQs curtas), HQtrônicas, HQforismos, HQescultura (Machado, 2017), contos, poesias, aforismos, ilustrações, animações, curta metragens, curtaforismos, videoartes, videocliques, gameartes, músicas (singles, EPs e CDs com minha banda *Posthuman Tantra* e os projetos musicais *Posthuman Worm* e *Ciberpajé*), performances, esquetes teatrais, web artes, instalações artísticas, e no momento estou escrevendo o primeiro romance. A recente HQ “Conversas de Belzebu com seu pai morto” (*Atomic Magazine* 1, 2 e 3, 2021, 2022, 2024) surgiu inicialmente do desejo de inserir de forma simbólica e iconográfica o arcano XV do Tarô, o diabo, no contexto de meu universo ficcional transmídia. Na narrativa, após o fim da espécie humana, essa criatura nasce de forma metafórica e onírica no Ocaso Pós-Humanista, em um planeta Terra desolado. A história coloca-o em diálogo – na verdade um monólogo – com seu pai morto, metáfora da humanidade. Mas a motivação mais profunda para a criação da série foi a perda trágica de meu maior interlocutor filosófico e amigo, meu amado pai Dimas Franco. Durante décadas, discutimos assuntos metafísicos e reflexões sobre a espécie humana, Gaia e seus destinos. Com seu desaparecimento, ao desejar conversar sobre esses temas sinto profunda vacuidade. A série é composta por 6 HQs de 11 páginas cada uma, somando 66 páginas, e sua criação utiliza princípios mágickos de transmutação e inspiração enteogênica. Também foi criado um EP musical baseado no primeiro capítulo da HQ, pelo meu projeto musical *Ciberpajé*, que tem uma singularidade conceitual, com ele eu convido bandas e musicistas a criarem ambiên-

cias musicais para os meus aforismos recitados com a minha voz. Esses parceiros musicais convidados têm liberdade total para criarem as ambiências sonoras para os aforismos. Por isso, temos as mais diversas expressões musicais no projeto: *rock, heavy metal, doom, black metal, new age, progressivo, noise, sludge, hardcore, dark ambient, dungeon synth, witch house, post rock*, entre outros.

Escolho os convidados a partir de meus gostos musicais e minhas afinidades artísticas. No caso do EP *Conversas de Belzebu com seu pai morto*, eu sugeri uma sonoridade para o artista convidado Alan Flexa quando ele pediu-me uma sugestão – já que é um musicista eclético com capacidade para tráfegar por múltiplos estilos, sempre com qualidade. Flexa criou uma atmosfera incrível com sons que remetem às trilhas sonoras de FC e horror. A unidade estética existente entre HQ e EP é o texto – o monólogo de Belzebu – que os conecta diretamente, o resto é uma nova perspectiva poética que se agrega ao conceito geral com a participação singular de Flexa. Esse EP e todos os outros do Projeto Ciberpajé podem ser ouvidos em <https://ciberpaje.bandcamp.com/>. A ideia é fazermos um EP para cada um dos capítulos da HQ.

A Aurora Pós-Humana não é um espaço de restrição para as minhas criações. Ela tem sido a ambiência de minhas múltiplas obras por permitir-me completa liberdade. Segue relevante para contextualizar minhas reflexões sobre as tensões entre ciência, tecnologia, biosfera, tecnognose e transcendência. Sua complexa e dinâmica estruturação auxilia-me a dar consistência às narrativas e, muitas vezes, a ampliação do universo provém de uma narrativa que não se encaixava em alguma das fases ou estruturas pensadas, mas, ainda assim, guardava uma forte conexão com a Aurora. Então, o universo ficcional transmídia alimenta e é constantemente alimentado por minhas criações. É muito prazeroso criar assim, pois coloco a liberdade acima de qualquer outro preceito no processo criativo. Assim, a minha Aurora Pós-Humana só tem sentido se for tão libertadora e libertária quanto os

meus processos criativos. Nesse sentido, criação é autotransformação. Antes de pensar na recepção de minhas obras, estou focado na transformação interior que elas causarão no meu ser, e aí entra o aspecto mágico da Aurora Pós-Humana. Enquanto o universo seguir fazendo sentido para mim e criar nele for um ato de prazer, ele continuará vivo. As criações podem alcançar esferas bem diferentes, ganhei o Prêmio Argos de Literatura Fantástica – o mais tradicional e importante do gênero no Brasil – pela antologia de contos que organizei, chamada *2021* (Editora Marca de Fantasia). A antologia foi pensada a partir da recriação de algumas de minhas artes da Aurora Pós-Humana utilizando redes neurais e inteligência artificial. Depois de recriá-las, eu convidei 7 notórios autores de ficção científica – Edgar Smaniotto, Fábio Fernandes, Fabio Shiva, Gazy Andraus, Gian Danton, Nelson de Oliveira e Octavio Aragão – para escrever contos inspirados nelas, e lhes dei total liberdade. Ou seja, as artes são obras criadas no contexto da Aurora Pós-Humana, mas os contos não necessariamente o seriam. No entanto, é possível situá-los sim em alguma das fases do universo ficcional, o que denota a sua abrangência. Quando iniciei as criações para a Aurora Pós-Humana nunca pensei que o universo seguiria relevante mais de 20 anos depois, mas ele continua muito atual (Franco, 2022, p. 267-275).

4.3 – A premiação no Programa Rumos Itaú – Arte e Tecnologia, em São Paulo

Em 2003, um ano após a minha entrada no doutorado em artes da ECA/USP, eu enviei minha proposta de pesquisa de tese em processo para concorrer ao notório Prêmio Rumos Itaú, do Centro Itaú Cultural, em São Paulo. Tratava-se de uma edição especial da premiação dedicada a laurear as melhores propostas de pesquisa em arte e tecnologia. O título do prêmio era “Rumos Itaú Cultural Pesquisa: Arte e

Tecnologia”. Foi o único ano em que essa proposta específica de premiação aconteceu e tive a imensa alegria de ser um dos contemplados.

A vultosa quantia em dinheiro da premiação, que veio em muito boa hora, ajudou-me a comprar uma casa para meus pais em Ituiutaba, pois eles estavam passando por sérias dificuldades financeiras. É a casa simples e digna em que meu pai viveu com minha mãe de 2003 até 2020, o ano de sua morte. E minha mãe segue habitando-a até hoje. Mas, para além do dinheiro, a premiação também incluía um espaço para eu realizar meus estudos dentro do Centro Itaú Cultural, com um excelente computador, internet banda larga e uma fotocopadora disponíveis. E, algo ainda mais incrível, eu poderia solicitar a compra de qualquer livro – nacional ou importado – que fosse auxiliar no desenvolvimento de minha tese que a biblioteca do centro cultural imediatamente realizaria a compra da obra e eu podia ficar com ela até o momento da defesa de minha tese. Essa possibilidade ampliou enormemente o escopo e abrangência da pesquisa, pois solicitei a compra de dezenas de livros que hoje fazem parte do acervo da biblioteca e fomentaram as reflexões de minha investigação.

4.4 – *BioCyberDrama*: um álbum em quadrinhos singular

No primeiro ano de minha pesquisa de doutorado, recebi um convite inusitado. O consagrado quadrinhista Mozart Couto, leu o meu fanzine *Biocyberdrame* e ficou fascinado com os conceitos que a obra trazia. Ele escreveu-me um e-mail entusiasmado e me convidou a criar, em parceria com ele, uma história em quadrinhos longa tratando das temáticas envolvidas no zine. Foi emocionante receber aquele convite de um dos artistas que mais admirei em minha vida, isso desde as HQs de Couto que eu lia aos 10 anos, nas revistas *Mestres do Terror* e *Calafrio*. Aceitei o convite de imediato, e como já estava rascunhando as bases gerais do universo ficcional da Aurora Pós-Humana, escrevi um

texto já com essas bases e parti para a escrita do roteiro do álbum que acabou tornando-se o primeiro produto artístico de minha tese. A obra foi lançada em 2003, pela editora Opera Graphica, de São Paulo, e teve ótima repercussão nacional, sendo indicada, em 2003, ao Troféu HQMIX de melhor edição especial nacional, e eu, indicado a melhor roteirista. Mozart Couto ganhou 2 troféus Angelo Agostini pelo álbum, os de melhor desenhista e arte-finalista, em 2004.

Esse primeiro volume de *BioCyberDrama* (Figura 44) narra o dilema de Antônio Euclides, um jovem “resistente” humano que, aos poucos, vai sendo seduzido pelas promessas de vida eterna ou plena oferecidas pelas culturas predominantes desse universo futurista, os tecnogenéticos – seres híbridos de humano com animal – e extropianos – ciborgues com a consciência de um humano transplantada para um chip. Antônio se depara com a grande questão de sua vida, qual opção deve tomar: tornar-se extropiano, tecnogenético ou continuar resistente. A história se passa em uma das grandes cidades-estado chamada *Thule*, contando com cerca de 500 mil habitantes, localizada próximo a uma floresta preservada, nas cercanias do antigo Planalto Central Brasileiro, local dominado por um dos grupos extropianos mais fortes do planeta.

Figura 44 – Capa do álbum *BioCyberDrama*, de Edgar Franco e Mozart Couto



Fonte: Franco, Edgar; Couto, Mozart. *BioCyberDrama*, São Paulo: Opera Graphica, 2003

O domínio dos extropianos resulta em uma crescente tensão entre eles e os tecnogenéticos. Estes, chefiados por Rosen, um tecnogenético radical extremamente agressivo e adepto de uma política violenta contra o domínio extropiano. Isso resultou na criação de uma guerrilha urbana, baseada em táticas de terror, mantendo a cidade em um constante clima de tensão, devido aos atentados quase diários, sempre objetivando alvos extropianos, mas com resultados imprevisíveis, tirando também vidas de tecnogenéticos e resistentes.

Em meio a essa guerra de classes e espécies, subsiste na cidade uma população considerável de resistentes. Cerca de 90 mil habitantes pertencem a essa espécie, constituindo uma das maiores populações resistentes em uma cidade-estado do planeta no século XXX. Essa população fora ainda maior, mas a onda de atentados tem gerado um êxodo

gradativo dos humanos. Os líderes resistentes têm tentado insistentemente diminuir esse processo de evasão, de outra forma terão menos representatividade no conselho administrativo de *Thule*, podendo perder muitos dos benefícios arduamente conquistados por eles.

Em meio a toda essa turbulência vive Antônio Euclides, um jovem resistente de 25 anos de idade, filho de uma família de resistentes de classe média – a mãe é professora na única Universidade Resistente de *Thule* e o pai artista plástico. Antônio é rodeado de amigos tecnogenéticos e extropianos, estando cada vez mais fascinado pelos princípios e conceitos que envolvem essas duas tecnoculturas. Uma de suas principais amigas é Orlane, uma jovem tecnogenética que, aos poucos, vem lhe apresentando as “maravilhas” de seu tecnoculto.

Antônio tem um romance desde a pré-adolescência com a jovem resistente Michelle, mas esse romance está abalado pelo desinteresse dela por extropianos e tecnogenéticos. Michelle adotou uma postura radical em defesa da humanidade e da cultura Resistente, o que desagrada seu namorado. Os pais de Antônio Euclides desaprovam o seu interesse pelas tecnoculturas dominantes, mas preferem lhe dar o livre-arbítrio para escolher o seu destino. A história do álbum retrata um momento turbulento na vida de Antônio, suas dúvidas e conflitos diante da iminente escolha que deverá fazer e que definirá o seu futuro. Antônio se vê envolvido com Orlane, a tecnogenética por quem nutre uma paixão secreta, e por outros amigos extropianos, e pensa em fazer a transição para uma dessas culturas, mas ao final do álbum recebe a visita de Michelle, que está grávida de 5 meses dele, e lhe faz uma surpresa. Diante do milagre de uma nova vida, Antônio opta por continuar humano. *BiocyberDrama*, um álbum de 72 páginas, acabou sendo o início da saga composta por 3 partes, publicadas posteriormente em um único álbum chamado *BioCyberDrama Saga*, que teve suas duas edições de 270 páginas – já esgotadas – publicadas pela Editora UFG, em 2013 e em 2016.

4.5 – Nascem os projetos musicais *Posthuman Tantra* e *Posthuman Worm*

4.5.1 – O *Posthuman Tantra*

O *Posthuman Tantra* é uma banda musical performática no estilo *sci-fi/dark/industrial/ambient/ritual*, criada em 2004 como uma das expressões poéticas, fruto de minhas investigações de doutorado. As músicas e performances são ambientadas no universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana – esse mundo tecnognóstico baseado na fusão entre DNA & silício, com novas criaturas que mixam humano, animal, vegetal e máquinas. Eu sou o mentor do projeto musical, compositor, criador das artes para a banda e também gravo todos os instrumentos e vozes em estúdio, eventualmente contando com convidados especiais nas gravações. O *Posthuman Tantra* pretende ser um casamento constante entre as minhas criações audiovisuais e o universo da música eletrônica. Desde sua criação, a banda já participou de dezenas de compilações em 4 continentes, lançou diversos álbuns em parceria com a lendária banda francesa *Melek-Tha*, além de *Neocortex-Plug-in* (2007) e *Transhuman Reconnection Ecstasy* (2010), dois CDs fruto do contrato pioneiro no Brasil, assinado com a gravadora suíça Legatus Records. E lançou outros três CDs pela gravadora inglesa, *412 Recordings: Technological Singularity's Vampires* (2012), *Biotech Werewolves* (2013), e *Lúcifer Transgênico* (2016). Também já foram lançados 8 *split* CDs, dentre os quais destaca-se o *split* CD *Posthuman Tantra/Emme Ya*, lançamento da gravadora japonesa Sabbathid Records, o *split Posthuman Tantra/Alpha III*, pela gravadora brasileira Anaites Records, e as 4 boxes da quadrilogia *Kelemath*, com *Posthumam Tantra & Melek-tha*, lançadas na França. Além destes destaques, o *Posthuman Tantra* já participou de mais de 40 compi-

lações nos 5 continentes e lançou *singles*, mini CDs e 17 videoclipes oficiais. No ano de 2014, a gravadora inglesa, 412 Recordings, lançou o tributo *Posthuman Tantra: Ten Years of Posthumanity – A Tribute*, uma box especial trazendo 14 bandas de 4 países recriando músicas do *Posthuman Tantra* e prestando homenagem à sua singularidade musical, um estilo peculiar, pois o *Posthuman Tantra*, em seus discos e performances, trata da aceleração hipertecnológica, unindo-a a uma visão transcendente tecnoxamânica, ritualística, tecnognóstica e psi-conáutica. Nesses 20 anos de existência, o *Posthuman Tantra* conta com uma produção que já ultrapassou as 30 horas de música.

O *Posthuman Tantra* tem recebido resenhas positivas em importantes veículos internacionais da área da música eletrônica e *ambient*, como na *Judas Kiss*, da Inglaterra, no site bielorrusso *The Machinist*, em que *Pissing Nanorobots* recebeu nota 9, e na revista brasileira *Rock Hard Valhalla* (a qual incluiu entrevista e resenha de *Neocortex Plug-in* – também com nota 9), entre muitos outros veículos da imprensa. Em 2010, o *Posthuman Tantra* iniciou suas apresentações ao vivo, estreando nos palcos em junho, durante o Woodgothic Festival II, em São Thomé das Letras (MG), o maior festival de música gótica do país. Em um tópico específico do próximo capítulo, detalharei as experiências performáticas da banda.

O primeiro álbum lançado pelo *Posthuman Tantra* de forma independente, em 2004, e que integrou as produções artísticas de minha tese de doutorado, foi *Pissing Nanorobots*, uma obra singular com temas instigantes e polêmicos no contexto da Aurora Pós-Humana. A obra foi resenhada em blogs e sites de várias partes do mundo dedicados à música *ambient*, industrial, *noise* e experimental. Entre eles, destaco a resenha do site bielorrusso *The Machinist*, que reproduziu na íntegra na sequência por tratar de aspectos seminais da obra:

POSTHUMAN TANTRA “Pissing Nanorobots”

(p) & (p) 2004 - 14 tks/55 mins – Resenha do site russo THE MACHINIST realizada em 2008

O projeto experimental brasileiro *sci-fi ambient-noise-industrial* POSTHUMAN TANTRA foi criado por Edgar Franco, que ao mesmo tempo atua como músico, arquiteto, artista multimídia e professor da Universidade Federal de Goiás (ministrando palestras e realizando pesquisas sobre perspectivas pós-humanas na ciberarte, expressa através de combinações de carne, silício, biotecnologias, nanorobôs e realidade virtual). Lançou vários discos com o projeto francês MELEK-THA, participou de diversas compilações e realizou experimentos bem dark em diversos estilos musicais desde ritual ambient até cyber-grindcore. A música, apresentada no álbum “Pissing Nanorobots” é um tipo de noise-industrial, que pode ser descrito pelos epítetos “escuro”, “severo”, “misterioso”, “terrível”, “conceitual”. Em outras palavras, definitivamente será uma experiência impactante para os admiradores da música industrial atmosférica tecnológica, pesada, desolada, futurista e repleta de imagens visuais assustadoras e atraentes. Obviamente Edgar Franco apresenta um material muito denso conceitualmente e busca inspiração nas melhores fontes da literatura fantástica e oculta, cinematografia de terror e artes plásticas modernas. Se você ouvir o álbum “Pissing Nanorobots” em um sistema estéreo de qualidade, sentirá em todo o seu ser as batidas maciças e trovões metálicos, como por exemplo, nas faixas “Thunder Genome” e “DNA Factory” que farão os seus móveis tremerem, como se de todos os cantos surgissem tentáculos mecânicos serpentinos movendo-se lentamente em sua direção. Talvez você até sinta uma reprogramação do seu neurossistema e veja zeros, uns e estranhos desenhos ocultos no ar do seu quarto. (Durante a primeira audição do álbum, aproximadamente na sétima faixa “Botcannibal”, até senti uma leve tontura.) Essas imagens são suscitadas pelas temáticas do álbum do Posthuman Tantra, onde fervilham várias criaturas laboratoriais industriais e sintetizadas, falando com fascínio sobre manipulação do genoma, biotecnologias, cloneborgs, experimentos de DNA, botcanibais, nanochips, embriões, bioportas virgens, cirurgia plástica e mantras genéticos. Perceba que tudo o que falo aqui pode ser interpretado como uma insanidade temporária, mas este é apenas um pequeno fragmento da cadeia de imagens vi-

suais e dos temas incomuns que o Posthuman Tantra explora em seu álbum. De fato, em “Pissing Nanorobots”, temos uma trilha sonora de ficção científica impactante e ultra dark, que continua e desenvolve com competência as tradições dos melhores mestres japoneses e europeus do gênero experimental ambiental-industrial. Ao mesmo tempo, parece-me que nem todo ouvinte de industrial será capaz de suportar a pressão sonora psicologicamente e tecnologicamente densa do criativo músico brasileiro, mas se você se considera um verdadeiro experimentador sonoro, pense em ouvir o álbum do POSTHUMAN TANTRA como uma espécie de teste sobre a sua capacidade de experienciar o extremo “industrialismo”. O trabalho sonoro forte de “Pissing Nanorobots” não perdeu força mesmo depois de quatro anos desde seu lançamento. E que pena que esse álbum não foi lançado por nenhum selo europeu famoso! Como consequência, tivemos uma situação injusta quando poucas pessoas na cena dark ouviram falar desse grande disco.

Em 2021, o lendário selo D. I. Y. Kaos Records, maior gravadora independente de *noise* e industrial da América Latina, fez um convite a mim: lançar um tributo comemorativo aos 18 anos do *Posthuman Tantra*, enfocando especialmente o álbum de estreia da banda *Pissing Nanorobots*, lançamento independente de 2004, que teve ótima repercussão internacional e se tornou uma referência da música autoral *noise*, *ambient*, e industrial no Brasil, sendo lembrado e reverenciado pela cena.

A proposta da Kaos Records, e de seu mentor, Ramon Farias, foi a de realizar um tributo convidando 14 bandas e projetos da cena *noise*/industrial brasileira e do exterior para realizarem versões para as 14 músicas de *Pissing Nanorobots*. Mas não só isso, relançar o álbum original em CD, além de uma nova versão remasterizada da obra, e a cereja do bolo, um novo álbum do *Posthuman Tantra* com faixas originais inspiradas na sonoridade e conceito de *Pissing Nanorobots*, dentre outros itens para colecionadores, como pôster, *cards* e *zinebook*.

Durante todo o ano de 2022, eu trabalhei arduamente e entusiasticamente para a elaboração do projeto gráfico da box, convidei o gran-

Paralelamente ao desenvolvimento do projeto gráfico da box e seus itens, eu retomei os sintetizadores e *plug-ins* utilizados nas gravações de *Pissing Nanorobots* realizadas no longínquo ano de 2004, para mergulhar na gravação do novo álbum inspirado naquele primeiro lançamento. As novas músicas foram sendo criadas ao longo de mais de um ano e sua sonoridade resgata e atualiza a da obra original, ampliando conceitualmente as propostas sonoras e narrativas da Aurora Pós-Humana, envolvendo uma crítica ácida ao crescente Binarismo Anticósmico. Assim nasceu *Pissing Nanorobots Again*, álbum conceitual com uma atmosfera tão visceral quanto a de seu antecessor, trazendo 14 faixas e mais uma *bonus track* somente incluída na versão em K7 da box. Ela foi lançada em março de 2023 pela Kaos Records. A Box Set PISSING NANOROBOTS 18TH ANNIVERSARY SPECIAL EDITION (Figura 45) inclui: 1 – Caixa preta adesivada com artes exclusivas. 2 – Caixa de DVD contendo dois CDs: CD1 – *Pissing Nanorobots* (Versão original + 1 *bonus track* exclusiva); CD2 – *Pissing Nanorobots* remasterizado pelo produtor Alan Flexa. 3 – Fita K7 *Pissing Nanorobots – The Tribute* – Tributo com as 14 bandas recriando as faixas do álbum original. 4 – Fita K7 *Pissing Nanorobots Again* – Novo álbum do *Posthuman Tantra* com 14 faixas + *bonus track* exclusiva para essa versão em K7. 5 – Pôster A3 com arte exclusiva comemorativa dos 18 anos do *Posthuman Tantra*. 6 – 14 cards com artes “sigilos mágickos” criadas para representar cada uma das faixas de *Pissing Nanorobots*. 7 – *Zinebook* de 12 páginas com entrevista exclusiva com o Ciberpajé falando da criação de *Pissing Nanorobots*, de sua repercussão global e também da produção da box comemorativa. 8 – Pin metálico com a imagem ícone da Kaos Records. 9 – Card com arte original e única criada pelo Ciberpajé em “Ritual de Presença” (apenas em algumas boxes).

Figura 46 – Capa do álbum *Neocortex Plug-In*, do *Posthuman Tantra*, arte de Edgar Franco



Fonte: Franco, Edgar. *Posthuman Tantra: Neocortex Plug-In*, Genebra: Legatus Records, 2007

Vou falar aqui também brevemente sobre o álbum *Neocortex Plug-in* (Figura 46), trata-se do primeiro álbum oficial de uma banda brasileira do gênero *darkwave* lançado por uma gravadora europeia, a Legatus Records, da Suíça. Foi lançado em 2007 e sua concepção lírica parte do universo ficcional da Aurora Pós-Humana, apresentando múltiplas possibilidades para esse futuro hipertecnologizado. Aliadas a esses aspectos ficcionais, eu incluo minhas investigações e experiências de transcendência e tecnognose, além de minhas buscas como magista caótico. Cada faixa envolve um conceito principal dentro desse contexto, no encarte do CD, eu incluí explicações sobre cada uma delas (em inglês). Abaixo, incluo estas explicações em português, juntamente com a faixa interativa multimídia “Game-o-tech 2.0”:

1 – “The Omega Neocortex” (4:34”) – Faixa que abre o CD, com forte clima onírico & transcendente. Música instrumental onde tentei capturar a essência da proposta do visionário Teilhard de Chardin, ele anteviu o surgimento de uma rede global que conectaria a consciência de todos os homens e seres vivos do planeta, chamou essa rede de Noosfera. Quando ela estiver completa Gaia acordará como um planeta consciente e nós seremos seus trilhões de neurônios, neurônios do grande “Neocortex Ômega de Gaia”.

2 – “Visions From The Abyssal Neurogenetic Circuit” (3:49”) – Faixa instrumental baseada nas possibilidades de transe através de realidades virtuais computacionais, transes tecnológicos semelhantes aos dos alucinógenos. Transes que poderão fazer com que alcancemos as verdades universais através de nosso circuito neurogenético (presente no DNA). Trata da possível descoberta da consciência cósmica, com auxílio da tecnologia. É inspirada nas reflexões de Roy Ascott & Robert Anton Wilson.

3 – “Glorification Of Our Nanotechpain” (8:20”) – Música densa e obscura com várias participações vocais (entre elas a de Kenji Siratori – escritor cyberpunk japonês – & Mike, mentor da banda Suíça Trans-ZendenZ). O conceito que a engendrou trata das ameaças possíveis como a criação de nanorobôs, que inicialmente serão gerados para erradicação de doenças, mas depois passarão a ser produzidos em larga escala de forma clandestina para inocular novas doenças e fazer uma poderosíssima indústria farmacêutica do futuro lucrar com a venda de “nanorobôs antídoto”. É o continuísmo, a alta tecnologia aliada ao velho egoísmo humano e a busca indiscriminada pelo lucro.

4 – “Downloading My Universal Conscience Through Cyber Pulmonary’s Pranayama” (4:20”) – A técnica milenar do pranayama utilizada em conexão com os novos dispositivos de imersão em realidades virtuais, objetivando o alcance da consciência universal. É mais uma faixa tecnognóstica que propõe essas possibilidades.

5 – “Biotech Antenna To Receive Morphic Resonances From The Mu Continent” (3:50”) – Esta faixa – que funde *atmospheric, noise* e industrial em sua sonoridade – trata de implantes biotecnológicos, unindo chips de silício a conexões neuronais. A criação de dispositivos tecnológicos que simulem realidades vegetais e possibilitem uma ligação neuroatômica com os circuitos ancestrais da humanidade, bebendo do conhecimento das primeiras raças cômicas que habitaram o planeta Terra, como a raça do extinto continente de Mu, descrita por Madame Blavatsky.

6 – “The Biocybershamans’ Cosmic Vortex Cult” (5:03”) – Essa é sobre xamanismo tecnológico e sobre as buscas de minha estrutura de pensamento como magista caótico. Para mim, é uma das faixas mais densas e hipnóticas de “Neocortex Plug-in”, foi composta quase que instantaneamente, numa espécie de transe criativo.

7 – “My Eternal Avatar” (2:01”) – Uma criatura digital que nos presente em um mundo de realidade virtual poderá viver eternamente, continuar existindo, carregando nossas memórias e desejos, mesmo depois que nosso corpo biológico fenecer. É a faixa mais antiga do álbum e a mais curta. Foi a primeira que gravei, trabalhei em meus vocais por algum tempo para chegar à textura que queria.

8 – “Revelations Of The Absinthe Simulator’s Nanochip” (6:43”) – Essa trata também de possibilidades de fuga através de universos virtuais, a degradante busca tecnológica de simular sensações primitivas e corruptoras do sistema nervoso central. O escapismo idiota que sempre esteve ligado ao universo da maioria das drogas sendo repetido pelos processos tecnológicos, é uma faixa “nigredo”, abissal, mostra o lado obscuro da tecnologia, seu continuísmo egóico, o caminho que poderá levar a humanidade à extinção.

9 – “Hymn In Praise Of The new Hyper Conscience Receptacles – The Flesh Rottens And Disappears, Image And Memory Still Remain” (6:38”) – Às vezes, sentimos uma estranha distância entre o que fomos

no passado. Olhamos fotos, ouvimos nossa voz gravada e não nos reconhecemos. A cada sete anos, nossos átomos são substituídos completamente, nossa matéria não contém mais nada do que éramos, mas a memória permanece e nos dá identidade. Se conseguirmos transplantar essa memória e a mente com sua rede de ressonâncias mórficas universais, poderemos viver eternamente. Talvez seja minha faixa preferida de todo o álbum, abre com uma gravação que recuperei de uma velha fita cassete, eu e meu pai conversando no ano de 1976, eu tinha 5 anos. Fecha com minha mãe entoando uma das canções que adorava cantar quando eu era criança. No meio dela, ainda incluí as risadas de minha esposa – uma das coisas mais agradáveis do mundo para mim. Não consigo escutar essa faixa sem emocionar-me.

10 – “Insonho” (11:09”) – Esta faixa surgiu a partir de um poema científico-alquímico que eu havia escrito há algum tempo, ele é dividido em 5 partes. A música tem algo de mântrico e mágicko, e foi construída segundo meus princípios pessoais de magia do caos. É a música mais longa do álbum e a única cantada em português. Segue a letra, incluindo suas subdivisões: (Parte 1) O Taciturno Tabulador de Falsas Realidades: Hemisférios amarrados / Sinapses guardiãs do ilusório / Neurônios cegos / Hipotálamo reacionário / Montículos de carne no cerne da matéria / Tabulando realidades / Obstruindo a essência / Sempre? (Parte 2) O Inconquistável Reino da Verdade Indefinível: A nossa fantasia de carne / Não mais possui olhos / Eles foram perfurados pelo apelo mesquinho da existência / Esquecidos pelo brinquedo chamado consciência. (Parte 3) Os Mistérios Insondáveis das Falsas Coincidências: Ao mesmo tempo / Mil borboletas azuis / Pousaram sobre a testa de mil garotas virgens / Nos mais distantes pontos da Terra / E ninguém percebeu... (Parte 4) A Ninfa-desejo da Pseudo-realidade Contra a Interna Pureza Eterna: Sonho que sonha sonhando / Sonho que antecede o sonhador / Sonho que persiste ao sonhador / Sonho que não é / Insonho... (Parte 5) Sincrônica Sinfonia: Antes do

delírio do Big-Bang / Além da ilusão curva do Universo / Através dos quarks e das infinitas partículas que os engendram / Dentro da geratriz dos fractais / Paralelamente às chaves do DNA / Sobre a ilusão da consciência / Sob o magma obtuso da morte / Cantam abraçados em uma cópula eterna o nada e o tudo / Procriando jovens realidades tão voláteis quanto doces...

11 – “The Immortalist’s New Horizon” (3:36”) – Faixa instrumental que fecha a parte musical do álbum (já que a faixa 12 é uma experiência multimídia). Traz uma atmosfera meio espacial, algo setentista, com ecos de Vangelis e Klaus Schulze. É simplesmente uma homenagem a todos os iconoclastas grandes pensadores das possibilidades de expansão da consciência e dos arautos da pós-humanidade. No CD, cito todos os homenageados pela faixa que são fonte de inspiração para meu trabalho artístico: Dimas Franco (meu pai e eterno guru), R.A.W., Terence MacKenna, Buckminster Fuller, Teilhard de Chardin, Aldous Huxley, Madame Blavatsky, John C. Lilly, Tim Leary, Giordano Bruno, John Dee, Gurdjieff, A. O. Spare, William Blake, Rupert Sheldrake, Ken Wilber, P. K. Dick, Crowley, Stanislav Grof, Orlan, H. R. Giger, Mark Pauline, Max More, Stelarc, Roy Ascott, Eduardo Kac, David Cronenberg, Enki Bilal, Caza, Wilhelm Reich, Gunther Von Hagens, Arcimboldo, André Carneiro, M. C. Escher, Joseph Campbell, Hans Moravec, Ray Kurzweil, Vernon Vinge & Francisco de Assis.

12 – “Game-o-tech 2.0” (Faixa Multimídia) – Trata-se de uma faixa interativa criada a partir de meus desenhos e montada no software Flash. No trabalho, contei com o auxílio do web artista Fábio FON e ainda com participações especiais na guitarra e vocais. O título é um trocadilho/neologismo – utilizando o termo “brinquedoteca” e trocando o “Q” pelo “G”, criando “Game-o-tech”, onde as letras G, T, C & A fazem referência explícita às bases de nucleotídeos do DNA, guanina, timina, citosina e adenina. Já o 2.0 refere-se à essa nova versão de uma brinquedoteca infantil – um playground pós-humano.

4.5.2 – O *Posthuman Worm*

Quanto ao *Posthuman Worm*, este segundo projeto musical, nesse caso ainda apenas se limitando ao estúdio, é um agressivo e furioso manifesto minimalista *sci-fi cyber gore* onde a temática é resumida a sexo pervertido e inimaginável entre as criaturas pós-humanas na fase primeva de degenerescência sexual que advirá inicialmente com o avanço tecnológico.

No projeto, eu tento imaginar as mais pútridas e grotescas formas de robô-copulação e transas entre híbridos transgênicos humanimais pós-gêneros, também mostro humanos “normais” se encontrando com essas criaturas para realizar suas fantasias doentias. Esse projeto refere-se ao nigredo alquímico, o fundo do poço mais abissal a que a humanidade deverá chegar para, assim, finalmente iniciar sua ascensão para a verdadeira consciência cósmica. Para mim, é um repositório de meu lado obscuro, minha faceta mais cruel, sanguinária e doentia, eu a expurgo e purifico minha essência criando essas músicas e imaginando essas aberrações. É um exercício criativo catártico poderoso. Todos nós somos yin & yang e devemos conseguir balancear bem esses opostos, para que exista o *Posthuman Tantra* – a cada dia mais tecnognóstico – é necessário existir o *Posthuman Worm* – o lado po-dre e obscuro de minha alma. Eis algumas das músicas do *Posthuman Worm* lançadas em seu primeiro álbum, de 2005, “Sex Bot Mantra”, da gravadora turca *Sukk Productions* (Figura 47) e do split CD “Fountain of Worms”, com a banda alemã “Amniotic Fluid Fountain” também de 2005, e os conceitos pós-gênero e sexuais que as engendram:

“Cyborg Siamese Real Doll Penetration” – A faixa propõe uma cópula alucinada de um pós-humano hermafrodita biotecnológico com uma boneca ciborgue no estilo das *real dolls*, só que, nesse caso, trata-se de uma *siamese real doll*, isto é, uma boneca ciborgue gêmea siamesa em

que as irmãs são pregadas pelos lados de forma invertida. Assim, enquanto ele transa com uma pode ir fazendo cunilinguis na outra.

“Dog Human Transgenic Girl” – Essa simplesmente relata uma transa sensual com uma garota pós-humana híbrida de cadela e humana, com uma enorme língua e um rabo que fica acariciando o parceiro. “Fucking Fat Hole With Bionic Killer Dildo” – Essa apresenta um robô multifuncional escravo sexual atendendo os desejos de sua dona humana, obesa, de 180 kg, e utilizando uma espécie de pênis biônico de grande performance para satisfazê-la durante horas ininterruptas.

Figura 47 – Capas do álbum *Sex Bot Mantra*, do *Posthuman Worm*; e *Fountain of Worms*, split CD do *Posthuman Tantra* e *Amniotic Fluid Fountain*, artes criadas por Edgar Franco, 2005



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Os aspectos visuais e sonoros do *Posthuman Worm* estão inseridos no contexto de meu universo ficcional da *Aurora Pós-Humana*. Nele, a evolução hipertecnológica e da consciência possibilitará gradativamente a migração psicosexual dos desejos da atual era Freudiana – estruturada sobre traumas, tabus sexuais, e desejos reprimidos –, avançar para uma era Junguiana – na qual as criaturas terão acesso

irrestrito ao inconsciente das espécies –, e, finalmente, mergulhar em uma era Grofiana (Stanislaw Grof), caracterizada pela penetração no inconsciente universal. Mas, nos estágios iniciais de aceleração tecnológica, a sexualidade em transformação produzirá novas perversões e múltiplas insanidades como robô-copulações doentias, a criação de andróides escravos sexuais e a degeneração de alguns humanos que vibram só nas baixas frequências. Mas ao longo das décadas seguintes a liberação sexual pós-humana terá resultados positivos, pois libertará a humanidade do estigma Freudiano. No contexto da Aurora Pós-Humana, a sexualidade das criaturas é a mais variada e iconoclasta. Imagine que existem os mais diversos humanimais, como híbridos de mulher e golfinho, homem e cavalo, e todos podem ser hermafroditas, possuindo múltiplos órgãos sexuais masculinos e femininos. Você pode colocar um pênis de asno em sua testa e sua parceira uma vagina de baleia entre os olhos. A biogenética está tão avançada que consegue produzir essas aberrações e irrigá-las, além de gerar novas conexões neuronais múltiplas, ampliando a região cerebral responsável pelo orgasmo. Os tabus e taras sexuais podem ser quebrados e vividos livremente. No contexto de meu universo ficcional, essa total liberação sexual – conseguida pela produção de *biobots* transgênicos – propõe que as amarras sexuais nunca foram um problema real, toda a moral era simplesmente um bloqueio ancestral baseado em dogmas arcaicos. Com a liberação e realização completa dos desejos sexuais reprimidos, as criaturas podem finalmente concentrar seu pensamento e desejo em uma verdadeira evolução da consciência na busca da transcendência.

Em maio de 2024, depois de anos do lançamento do primeiro álbum *Sex Bot Mantra* e da participação em algumas coletâneas, o *Post-human Worm* teve seu novo álbum *CybOrgasmOrgy* lançado pela gravadora brasileira Terceiro Mundo Chaos Records, de Curitiba. O álbum traz 26 faixas novas, sendo 3 delas *bonus tracks* remasterizadas do primeiro CD e a participação especial do musicista canadense

Figura 48 - Capa do álbum *CybOrgasmOrgy*, do *Posthuman Worm*, arte de Edgar Franco, 2024



Fonte: CD *Posthuman Worm – CybOrgasmOrgy*, Terceiro Mundo Chaos Records, Curitiba, 2024

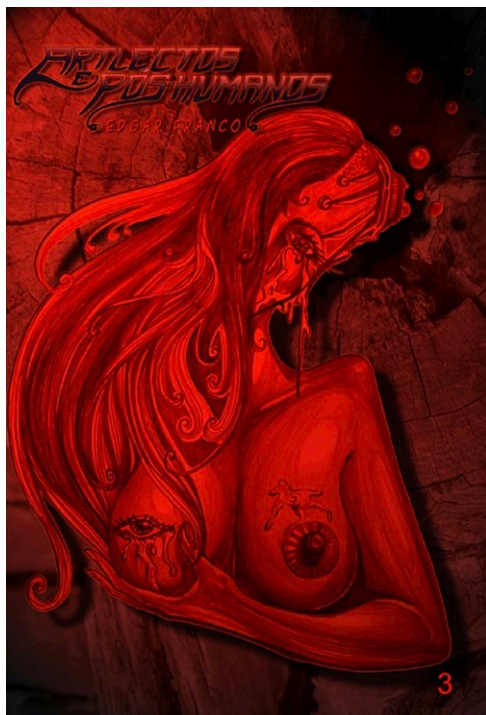
Erwin de Groot. Na obra, eu assumo a identidade de um dos pós-humanos, Cyberlord, exorcizando todas as suas taras sexuais e libertando-se para o caminho da consciência cósmica.

4.6 – A revista em quadrinhos *Artlectos e Pós-Humanos* e o Prêmio Bigorna de Melhor HQ de FC de 2009

As HQs da revista *Artlectos e Pós-Humanos* se enquadram no gênero poético-filosófico de quadrinhos. A proposta básica é publicar histórias em quadrinhos experimentais criadas por mim no contexto do universo ficcional da Aurora Pós-Humana. A publicação apresenta formato próximo ao meio ofício e 32 ou 36 páginas a cada número. A revista existe há 18 anos e já teve 14 números publicados, entre os anos de 2006 e 2023. Os dois primeiros pela editora paulista SM de Jaú,

São Paulo, e os demais números pela editora paraibana Marca de Fantasia, ligada ao NAMID – Núcleo de Artes Midiáticas do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFPB. A publicação foi premiada, em seu terceiro número (Figura 49), com o Troféu Bigorna de melhor revista brasileira de quadrinhos de FC/Aventura do ano de 2009. A segunda edição da premiação aconteceu dia 05 de dezembro no lendário Blackmore Rock Bar, em São Paulo. O prêmio era organizado pelo site *Bigorna* – maior portal dedicado aos Quadrinhos nacionais da web, coordenado pelos pesquisadores e estudiosos e ativistas das HQs, Eloyr Pacheco e Humberto Yashima, assim como pelo quadrinhista Marcio Baraldi (Figura 50).

Figura 49 – Capa da revista *Artlectos e Pós-Humanos* n. 3, por Edgar Franco, 2009



Fonte: Franco, Edgar. *Artlectos e Pós-Humanos* n. 3, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2009

Figura 50 – Duas fotos: na primeira, o Ciberpajé aparece no palco do Black Jack Rock Bar, em São Paulo, durante a entrega do Troféu Bigorna para a melhor HQ de aventura e FC de 2009, na segunda ele segura o troféu em mãos



Fonte: Arquivo pessoal do autor, fotos de Gazy Andraus

Artlectos e Pós-Humanos é um título autoral de quadrinhos com periodicidade anual, descontinuada nos anos da pandemia de COVID-19. A revista tem um formato próximo ao meio ofício lembrando os gibis tradicionais. O diferencial dos trabalhos presentes na revista está em sua proposta, apresentar HQs curtas sempre com novas personagens e sem uma conexão aparente, a não ser o fato de se passarem em distintas fases temporais do futuro pós-humano, no universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana. A seguir, trato brevemente de algumas HQs publicadas nos números 1, 3 e 4 da revista, detendo-me em breves relatos do processo criativo dessas HQs, selecionadas por representarem bem o contexto da proposta geral da revista.

O primeiro número da revista, publicado em 2006 pela editora SM, trouxe 6 HQs curtas: “Intransgenia” – um elogio da humanidade em um contexto hipertecnológico; “Upgrade” – sobre próstética, selecio-

nada para o breve relato do processo de criação; “Anunciação” – uma versão pós-humana para a imaculada concepção; “Igualdade” – sobre o remodelamento de estruturas religiosas em um contexto futuro; “Fé” – dúvidas existenciais de criaturas de vida artificial e “Clonoids” – distópica reflexão inspirada pelo filósofo francês Baudrillard (1991).

A HQ de 7 páginas “Upgrade” (Figura 51) foi desenvolvida em meados de 2005, inspirada por reflexões sobre a tecnociência e pela poética do “corpo obsoleto”, que engendra toda a obra do ciberartista australiano Stelarc (2001). A HQ conta a história de dois irmãos que disputam o amor da mesma mulher. Um deles nasceu sem os braços, mas, no desenrolar da história, ganha braços robóticos de desempenho superior aos humanos, justamente depois disso a jovem por quem ele e seu irmão são apaixonados decide ficar com ele. Em um ato infantil e desesperador – acreditando que o amor da jovem teria sido despertado pelos novos braços robóticos do irmão – o irmão não decide amputar seus dois braços e instala 6 braços robóticos numa tentativa ridícula e falocrática de reconquistar a amada através desse *upgrade* corporal.

O trabalho teve certo caráter antecipatório, pois antecedeu a polêmica envolvendo o corredor para-atleta sul-africano Oscar Pistorius, em 2008. As próteses de fibra de carbono – *Cheetah Flex-Foot* – utilizadas por Pistorius, segundo a Federação Internacional de Atletismo (IAAF), dariam a ele uma vantagem competitiva diante de atletas sem deficiência. A luta pelo direito de concorrer ao lado de atletas “normais” colocou-o entre as cem pessoas mais influentes do mundo no ano de 2008, segundo lista da revista norte americana Time. No período, lembrei-me imediatamente de minha HQ “Upgrade” ao ver a pergunta – instigada pelo caso Pistorius – que circulou no site do Instituto de Ética e Tecnologias Emergentes, Connecticut/EUA, se, dada à natureza acirrada da competição – caso se aceite a obtenção de “vantagens tecnológicas” –, atletas fariam algo tão radical quanto substituir seus membros naturais saudáveis por membros artificiais.

Figura 51 – Página da HQ “Upgrade”, de Edgar Franco



Fonte: Franco, Edgar. *Artlectos e Pós-Humanos* n. 1, Jaú, SP: Editora SM, 2005

O terceiro número da revista marcou a mudança para a editora Marca de Fantasia e recebeu o Troféu Bigorna de melhor revista de aventura publicada no Brasil no ano de 2009. Ele incluiu 7 novas HQs curtas e destacou especialmente histórias que tratam de tecnognose, tecnoxamanismo e transcendência, sendo elas: “Redesign” – sobre a puberdade num contexto pós-biológico; “Tecnognose 2.0” – que discute resquícios míticos do passado; “Gênesis Revisto” – destacada aqui na análise do processo de criação, uma HQ sobre a relação entre tecnologia e reconexão cósmica; “Arbítrio” – breve vislumbre sobre livre arbítrio na Aurora Pós-Humana; “Ninfa 2.0” – resquícios da geração tradicional na era da ectogênese; “Nanquim, Terra e 333” – sobre o desejo de vida eterna e “Oração do Transbiomorfo” – relacionada à finitude e transcendência.

A criação da HQ “Gênesis Revisto” sofreu forte influência da leitura dos livros “O Pão dos Deuses” (2004) e “Alucinações Reais” (1993), do etnobotânico norte-americano Terence McKenna, um estudioso dos enteógenos de base xamânica e de seu potencial de expansão da consciência e transcendência dos níveis ordinários de realidade. À leitura dos referidos textos somou-se também a revisão do pensamento do cyberartista e pesquisador inglês Roy Ascott (2003), sobretudo sua teoria das três RVs: A Realidade Validada – nossa experiência cotidiana do real; a Realidade Vegetal – o acesso a outros níveis de consciência através das ancestrais tecnologias vegetais, a ingestão de enteógenos como Ayahuasca ou o cogumelo *Psilocibe cubensis*; e finalmente a Realidade Virtual – a expansão da consciência através da imersão e criação de cosmogonias virtuais em ambientes simulados.

O argumento da história surgiu de minha percepção de que os processos tecnológicos – o avanço da tecnociência e da vida em sociedades cosmopolitas – afastou gradativamente a espécie humana de sua compreensão intrínseca de que ela é parte da natureza e está conectada diretamente aos fluxos dinâmicos complexos da vida no sistema

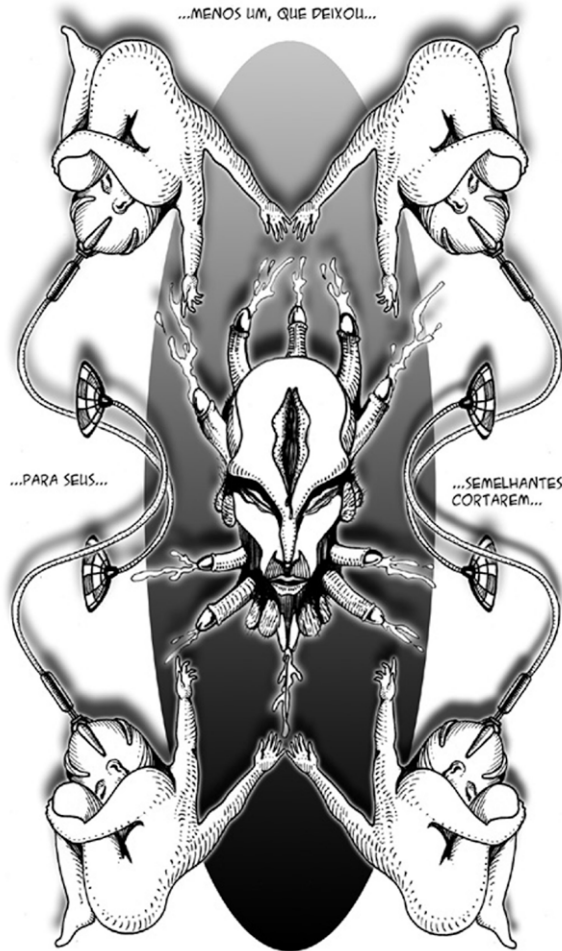
simbiótico do planeta Terra, chamado de Gaia pelo biólogo inglês James Lovelock (2010). Essa desconexão gradativa alcançou o seu auge no século XX, difundida pelo avanço do cartesianismo e de uma visão do planeta como espaço de exploração para atender aos desejos do ego humano, uma visão presente inclusive em alguns dos tomos sagrados mais importantes do mundo ocidental, como no livro do Gênesis bíblico, no qual podemos ler um trecho que reforça o domínio do homem sobre todas as outras criaturas vivas.

Em “Gênesis Revisto” trago um vislumbre de possibilidades de regeneração do homem diante da catástrofe anunciada, a tempo de garantir sua existência antes da fúria final do sistema sinérgico vivo chamado Gaia. Na história, ressalto o surgimento de novos canais transcendentais através de processos tecnognósticos, a tecnologia finalmente auxiliando o homem a perceber a importância de reconectar-se à sua natureza terrestre e cósmica. O encontro das tecnologias ancestrais vegetais que promovem essa visão holística do homem e da natureza com as novas tecnologias de ligação em rede que expandem as possibilidades informacionais e afastam o homem gradativamente das mídias alienantes, alimentadoras do consumo e do individualismo que vicejaram no século passado. Para esclarecer a presença dessa mensagem no contexto da HQ, que tem uma simbologia aparentemente hermética, tratarei brevemente do conteúdo visual e textual de cada uma de suas 4 páginas.

Na página 1, a figura do universo – o princípio criador – é representada na forma de um bufão mítico que coça um cogumelo em sua cabeça. Ele gera a espécie humana como uma das suas criações mais complexas, pois lhe dá a consciência de questionar sua origem. O homem mantém apenas um cordão “umbiliuniversal”, que continua ligando-o à sua origem cósmica. Essa informação é representada por um feto como marionete, com seus cordões controladores cortados, e apenas o cordão umbilical permanece intacto. Na página 2 (Figura 52),

apresento o avanço tecnológico na forma de bebês fetos pós-humanos que possuem um terceiro braço nas costas e as cabeças conectadas a dispositivos de recepção remota. Eles já não têm o cordão umbilical – a tecnologia os afastou da natureza, desligou-os completamente dela. Ao centro da composição, a figura de um rosto pós-humano composto por apenas uma vagina na testa e 9 pênis eretos ejaculando ao redor da cabeça representa o poder falocrático masculino, individualista, cartesiano, de cérebro esquerdo, que dominou a cultura humana nos últimos milênios e oprimiu a visão feminina, maternal, intuitiva, coletivista, de cérebro direito.

Já na página 3, também trabalho uma composição simétrica como na anterior, aqui a figura feminina começa a reaparecer no contexto hipertecnológico. É uma mudança positiva, mas ainda muito sutil, pois o princípio feminino ainda está contaminado pelo desejo de poder egóico da falocracia, as criaturas femininas pós-humanas têm canhões como braços e lâminas como pernas. O texto destaca o avanço biotecnológico que permite ao homem se recriar a partir da manipulação do DNA. Finalmente, na página 4, apresento dois fetos bebês pós-humanos que têm como cordão umbilical grandes cogumelos – uma alusão simbólica ao reencontro com a visão transcendente e a reconexão com a natureza. Nas costas dos fetos pós-humanos, grandes asas de borboleta representam essa mutação positiva. O texto ressalta a transmutação das realidades virtuais em realidades vegetais, ou seja, o momento em que a hipertecnologia nos ajudará a reconectarmos-nos à nossa essência univérsica.



Fonte: Franco, Edgar. *Artlectos e Pós-Humanos* n. 3, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2009

O número 4 da revista apresentou 7 HQs: “A Caverna” – inspirada no Mito da Caverna de Platão, agora num contexto pós-humano, parceria com o roteirista Gian Danton; a HQ de contornos transcendentais “Dilema da Despedida” – arte-finalizada por Omar Viñole; a versão em quadrinhos da HQtrônica “Neomaso Prometeu”; “Híbrido Ícaro” – uma reflexão a respeito do chamado Salto Quântico, escolhida para análise; “O ideal Transumano” – lúdico e irônico delírio transumanis-

ta; “Ancestral Desejo” – sobre alguns impulsos animais pré-históricos num contexto hipertecnológico; e “Em Louvor aos Biociberxamãs”, breve manifesto anticartesiano.

“Híbrido Ícaro” (Figura 53), uma HQ de 5 páginas, surgiu a partir de um sonho e de uma imagem recorrente em minha arte, criaturas que vislumbram o abismo. A imagem do salto de um ser híbrido sereiforme foi o final de um sonho do qual acordei meio maravilhado. Essa imagem – dádiva de meu inconsciente univérsico – perseguiu-me por alguns dias e foi pensando nela que o argumento geral da história nasceu, um salto que representasse a reconexão com a totalidade. Mostrar um Ícaro diferente, que subverte o mito, sobrevive e completa-se. As páginas 1, 2, 3 & 5 surgiram muito rapidamente. Durante uma espécie de transe artístico, em que foram rascunhadas, permiti que a intuição guiasse o processo, entretanto, alguns aspectos narrativos racionais atuaram também. O principal deles foi o desejo de ir revelando gradativamente as características físicas da personagem principal e seu posicionamento.

Nas páginas 1 e 2 não é possível perceber que se trata de uma criatura sereiforme, também não revelo a sua posição. Isso só acontece na página 3, na qual finalmente percebemos a grande altura em que o diálogo é travado e as características físicas de nosso Ícaro Pós-humano. A página 4 – a mais simbólica da HQ – só foi desenhada alguns dias depois, quando eu estava fazendo a arte final do trabalho. Na verdade, eu preferi maturar mais sua forma, queria representar delicadamente a imagem do meu sonho nessa página. Outro aspecto importante da narrativa é a inexistência dos tradicionais requadros, nesse caso a sequência de imagens concatena-se pela fluidez do traço em projeções deliberadamente desenhadas para conduzir a leitura.

No diálogo inicial, percebemos o panorama biotecnológico quando a personagem diz “não ter sido projetada para o voo”. Isso implica que nesse futuro hipertecnológico, ainda existirão conceitos alienantes como o da “superespecialização” – o furor cartesiano industrial refle-

tido na engenharia genética. Borbofante é também uma personagem híbrida, uma quimera pós-humana. Os aspectos simbólicos que engendram o trabalho situam-no como uma HQ tecnognóstica, na qual as buscas pela transcendência e expansão da consciência são as principais motivações nesse futuro hiperbólico. A personagem principal possui características humanoides e de ser aquático (terra & água), mas lhe falta a instância do voo (ar). Ela sente-se incompleta, na verdade, está presa na individualidade, acorrentada pelo seu ego, desconectada da natureza de seu planeta e do Universo. Borbofante nada mais é do que uma manifestação de sua consciência transcendente, a consciência da totalidade que por vezes nos toca, mas insistimos em rejeitá-la e continuamos a jogar os jogos do ego. Repare que Borbofante é completo, ele envolve as 4 instâncias – tem asas de borboleta (ar), cabeça de elefante (terra) e corpo de cavalo marinho (água), a quarta instância é o chifre de unicórnio, representando o fogo e o espírito transcendente.

O diálogo que está sendo travado é o da busca interna de transcender os anseios do ego para compreender que somos todos um único ser, somos o tecido que compõe o Universo e o próprio Universo simultaneamente! Vários outros símbolos explícitos da tradição alquímica e mágica enriquecem a arte da HQ, deixo aos leitores o interesse por pesquisá-los. No final, o voo, revela-se na verdade um mergulho, um salto quântico objetivando a reconexão com o cosmos e o ser que vemos desenhado no útero de Gaia é uma criatura quimérica representativa da totalidade (Franco, 2012, p. 49-58).

Figura 53 – Página 2 da HQ “Híbrido Ícaro”, de Edgar Franco



Fonte: Franco, Edgar. *Artlectos e Pós-Humanos* n. 4, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010

Em seu sexto número, *Artlectos e Pós-Humanos* trouxe a HQ “As Chaves da Transmutação” e “Ciberpajé”, frutos artísticos de minha transmutação em Ciberpajé. Ao longo de seus 14 números (Figura 54), a revista tem sido um laboratório de experimentos artísticos de criação de narrativas quadrinhísticas, já tendo publicado HQs inspiradas por experiências enteogênicas, em parceria com um robô, em parceria com uma árvore, criadas em *brainstormings* com outros quadrinhistas, como Gazy Andraus, Elydio dos Santos Neto, Jorge Del Bianco, Gian Danton, Danielle Barros, entre outros. O número 14 foi lançado em 2023, depois de um hiato de 3 anos devido à pandemia, e foi o primeiro número a trazer uma HQ longa, de 36 páginas, de inspiração mágicko-ritualística. A narrativa, chamada “Translobo”, trata das dores e angustias da experiência pandêmica. A *Artlectos* segue o seu papel de laboratório de experimentos criativos, e tem despertado o interesse de estudiosos e pesquisadores, já tendo sido motivo de artigos científicos e até de um livro da Editora Marca de Fantasia, sobre o qual falarei no Capítulo 6.

Figura 54 – Página do sítio da editora Marca de Fantasia que apresenta todos os números da revista em quadrinhos *Artlectos e Pós-Humanos*, de Edgar Franco

Marca de Fantasia

Início • Editorial • Álbuns • Livros • Revistas • Parceiros • Serviços



REVISTAS

Artlectos e Pós-humanos	Maria	Série Corisco	Top! Top!	Raio da Silbrina
Imaginário!	iFanzine	QI	Discursividades	Quiosque

Artlectos e Pós-humanos

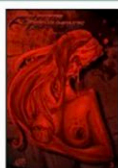
Revista de quadrinhos poético-filosóficos. Edgar Franco, o Ciberpajé, autor seminal e um dos pioneiros desse gênero de quadrinhos, faz de sua revista uma plataforma de experimentações linguísticas e conceituais, desenvolvendo as propriedades de seu universo pós-humano.



[Artlectos e Pós-humanos](#)
N. 1. SM Editora. 2006. 32p.
15,3x21cm.
<Esgotado>



[Artlectos e Pós-humanos](#)
N. 2. SM Editora. 2007. 32p.
15,3x21cm. R\$10,00.



[Artlectos e Pós-humanos](#)
N. 3, março de 2009. 32p.
14x20cm.
<Esgotado>



[Artlectos e Pós-humanos](#)
N. 4, março de 2010. 36p.
14x20cm. R\$10,00.



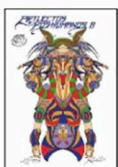
[Artlectos e Pós-humanos](#)
N. 5, março de 2011. 32p.
14x20cm. R\$10,00.



[Artlectos e Pós-humanos](#)
N. 6, março de 2012. 32p.
14x20cm.
<Esgotado>



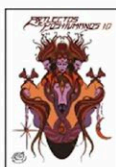
[Artlectos e Pós-humanos](#)
N. 7, março de 2013. 32p.
14x20cm. R\$10,00.



[Artlectos e Pós-humanos](#)
N. 8, abril de 2014. 32p.
14x20cm. R\$10,00.



[Artlectos e Pós-humanos](#)
N. 9, março de 2015. 32p.
14x20cm. R\$10,00.



[Artlectos e Pós-humanos](#)
N. 10, maio de 2016. 32p.
14x20cm. R\$10,00.



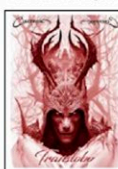
[Artlectos e Pós-humanos](#)
N. 11, maio de 2017. 32p.
14x20cm. <Esgotado>



[Artlectos e Pós-humanos](#)
N. 12, setembro de 2018.
32p. 14x20cm. R\$10,00.



[Artlectos e Pós-humanos](#)
N. 13, março de 2020. 32p.
14x20cm. R\$10,00.
Edição digital



[Artlectos e Pós-humanos](#)
N. 14, abril de 2023. 36p.
Edição impressa. R\$12,00.
Edição digital

Fonte: Print de tela do sítio da *Marca de Fantasia*, URL:
<https://www.marcadefantasia.com/revistas/revistas.html#artlectos>.
Acesso em 13/05/2024

4.7 – Arte e Vida Artificial: a obra pioneira *O Mito Ômega*

O Mito Ômega foi um trabalho de web arte inspirado pelo conceito de design evolucionário criado durante minha pesquisa de doutorado. Trata-se da primeira obra interativa criada por mim. Ela promoveu a transdisciplinaridade, integrando pesquisadores da ciência da computação, das ciências biológicas e das artes na criação de uma poética tecnológica. O trabalho envolveu a geração de um ambiente digital interativo que se inscreve dentre as investigações de arte e vida artificial em que o público fruidor do trabalho participava também como interator. O trabalho envolveu a geração dos ambientes digitais que compõem a obra, incluindo o desenvolvimento de softwares nas áreas de redes neurais, algoritmos evolucionários e Java 2D.

Múltiplas criaturas mitológicas povoam o imaginário dos povos e culturas humanas em todas as eras. Alguns desses mitos configuram aquilo que Jung chamou de arquétipo, substrato profundo da cultura humana, que já se inseriu no cerne da espécie, sendo transmitido geneticamente, como um manancial cultural inerente a toda humanidade. Muitos arquétipos estruturam-se na forma de mitos que se assemelham profundamente, mesmo aparecendo em épocas e culturas muito distintas, como é o caso do mito grego da Sereia, a bela, sedutora e mortífera criatura dos mares, híbrido “humanimal”, mixando ao corpo de mulher uma cauda de peixe. Ela tem uma “irmã” muito semelhante na cultura indígena e cabocla brasileira, a chamada Yara, ou Mãe D’Água, que também hipnotiza os pescadores com sua beleza e leva-os a mergulhar para a morte na água dos rios. Os seres híbridos de animal e homem, ou animal e animal, formam grande parte do manancial mítico global, desde o Minotauro de Creta, passando pelo mítico Quetzalcoatl, Deus serpente emplumada da cultura ancestral Asteca, chegando finalmente a mitos modernos como o do Chupaca-

bras e do Pé-Grande, seres lendários estudados pela criptozoologia. Criaturas transgênicas – fruto dos avanços da biogenética – já são uma realidade, e o futuro talvez venha a revelar-nos um mundo de pós-humanos híbridos, tornando também verdade o design de mitos imemoriais (Figura 55). A tecnologia computacional tem também nos proporcionado sistemas antes inimagináveis, introduzindo a possibilidade de geração de ambientes de vida artificial, com redes neurais e algoritmos evolucionários, universos de uma nova “biologia digital”, com regras preestabelecidas que permitem o desenvolvimento independente de mundos digitais, onde criaturas de vida artificial interagem, hibridizando-se, reproduzindo-se e evoluindo.

Figura 55 – Desenho a grafite dos mitos do continente asiático para a obra de web arte *O Mito Ômega*, artes de Edgar Franco



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 56 – Tela do site *O Mito Ômega*, destacando os mitos do continente asiático para a escolha do interator



Fonte: Site de web arte *O Mito Omega*, URL: www.mitomega.com.
Acesso em 11/05/2007

O Mito Ômega foi um trabalho de web arte baseado no conceito de *Evolutionary Design*, definido por Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, em sua obra “Life Spacies”: “Life Spacies é baseado na ideia de design evolucionário, o que significa que o artista não cria as criaturas, mas o design dessas criaturas depende da interação dos visitantes em seu processo evolucionário” (Sommereret al, 2003). O projeto tinha como objetivo principal a criação de um site (Figura 56) onde internautas de todo o mundo são convidados a interagir com um ambiente digital composto por algoritmos evolucionários, primeiro mixando seu metafórico DNA digital, obtido a partir da decodificação de seu nome digitado em um formulário, ao DNA digital de uma criatura mítica previamente gerada em computação, criando assim uma criatura singular, que posteriormente é inserida num ambiente de vida artificial e, dentro dele, mixava-se a outras criaturas preexistentes em

constante processo de reprodução e evolução. A evolução das criaturas, baseada em princípios pré-programados de “seleção natural”, acontecia independente da intervenção dos internautas/visitantes, mas era modificada a partir do momento em que eles contribuíam com a singularidade de uma nova criatura gerada a partir de seu DNA metafórico.

A obra pretendia unir, remetendo-nos a Couchot (2003), àquilo que ele chama de interatividade endógena – das entidades virtuais entre si, e exógena – do espectador para com o mundo digital. Ela se utilizava da interação de uma maneira dinâmica e renovada, pois a chamada interatividade endógena é um atributo único dos sistemas computacionais, possui base numérica. As criaturas do ambiente evolutivo digital tornavam-se atores do processo, elas possuíam um comportamento específico definido pela programação e trocavam mensagens entre si e com os usuários do sistema: o público interator. “O Mito Ômega”, design metafórico da criatura síntese de todos os mitos do globo, seria a última criatura gerada no ambiente de vida artificial, após um ano de permanência do site on-line. Depois de centenas de gerações – o design desse mito final era algo totalmente imprevisível para os criadores da obra.

O trabalho se inseria em um dos novos campos da arte que integrava novas tecnologias computacionais, como algoritmos genéticos, redes neurais e ambientes de vida artificial, sendo uma proposta transdisciplinar que integrava a poética artística à participação efetiva de pesquisadores do campo da ciência da computação – para a geração dos programas, da arte – para a sua concepção poética e das ciências biológicas – para auxiliar na criação dos parâmetros evolucionários das criaturas virtuais.

Figura 57 – A versão final dos 15 mitos desenhados por Edgar Franco para o site de web arte *O Mito Ômega*, já formatados em vetores para as interações em JAVA 2D



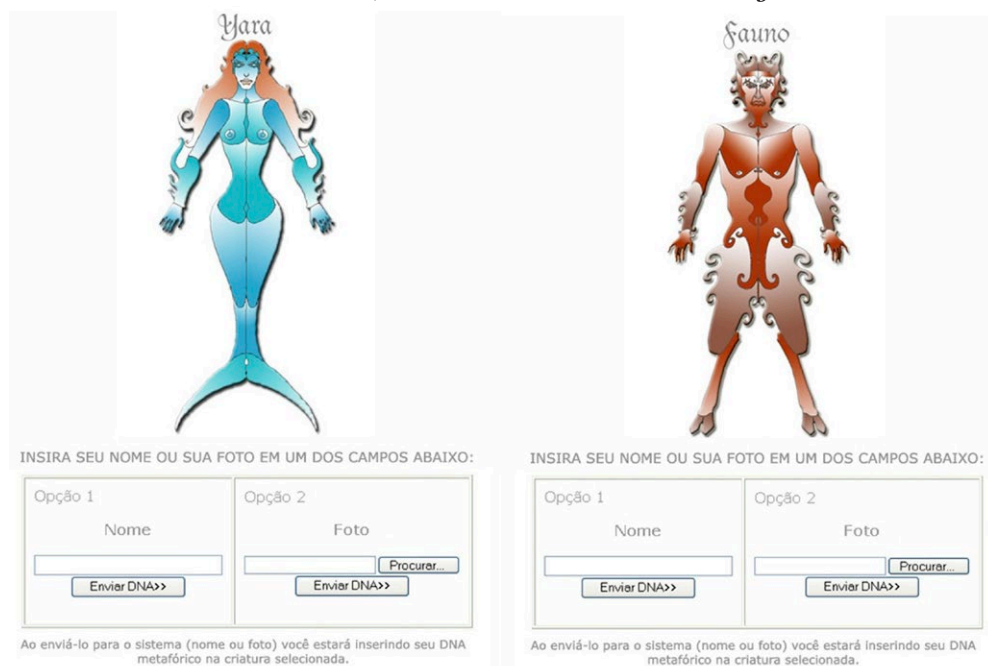
Fonte: Site de web arte *O Mito Ômega*, URL: www.mitomega.com.
Acesso em 11/05/2007

A seleção dos quinze mitos (Figura 57) que compunham a obra foi feita a partir de alguns critérios de relevância. Procuramos bases que produzissem uma amostra representativa da mitologia do planeta. A opção por selecionarmos três criaturas mitológicas de cada continente foi tomada por acreditarmos que uma amostra representativa mínima dos mitos de um continente deveria envolver ao menos três criaturas, é claro que um número maior seria mais interessante, mas também precisávamos adequar a proposta ao tempo e apoio financeiro disponível para o seu desenvolvimento. Mitos Imemoriais e Mitos Contemporâneos – algumas culturas tradicionais do passado, com especial destaque para a Helênica e a Egípcia, são detentoras de um manancial mitológico que influenciou de forma marcante toda a cultura ocidental, produzindo alguns mitos que se tornaram arquétipos ao longo das eras. Por sua profunda influência optamos por selecionar dois mitos de cada uma dessas culturas para ressaltar sua representatividade na esfera mitológica global. Além dos mitos imemoriais de culturas ditas civilizadas, também incluímos seres mitológicos de culturas nativas de diversos povos, desde o mito indígena e caboclo da Yara, do folclore brasileiro, até deidades fundamentais de culturas tribais ancestrais da Oceania, como Tama Pua, o Deus porco-homem, e Tanemahuta, Deus das florestas. Finalmente, decidimos por incluir alguns mitos mais recentes, frutos de lendas perpetradas no mundo contemporâneo, sendo eles o Pé-Grande, mito da América do Norte, com cerca de 200 anos passados desde os primeiros relatos sobre sua existência; e o Chupacabras, mito mais recente, com centenas de relatos provindo de países da América Latina a partir da década de 1990. Com a adoção de todos esses critérios, acreditamos ter conseguido selecionar uma amostra representativa e interessante dos mitos planetários.

Definidas as criaturas mitológicas que comporiam o projeto, iniciamos o estudo das interfaces e programações para transformar os mitos selecionados e pré-desenhados (Figura 57) em entidades virtuais,

baseadas em design numérico. Essa fase foi uma das mais complexas de todo o processo e envolveu pelo menos uma centena de testes visando chegar a uma solução viável para a hibridização das criaturas e produção de seus “descendentes virtuais”, baseados no conceito numérico de morfagem (*morph*). Uma das razões por optarmos pelo uso de gráficos em duas dimensões (2D) no projeto foi a intenção de acompanhar até que ponto o traço “autoral” do artista que concebeu as criaturas iniciais permaneceria como uma marca nas criaturas geradas no ambiente evolutivo digital; observar se essa autoralidade do design continuaria vigente nas novas criaturas e por quantas gerações ela duraria (Figuras 58 e 59).

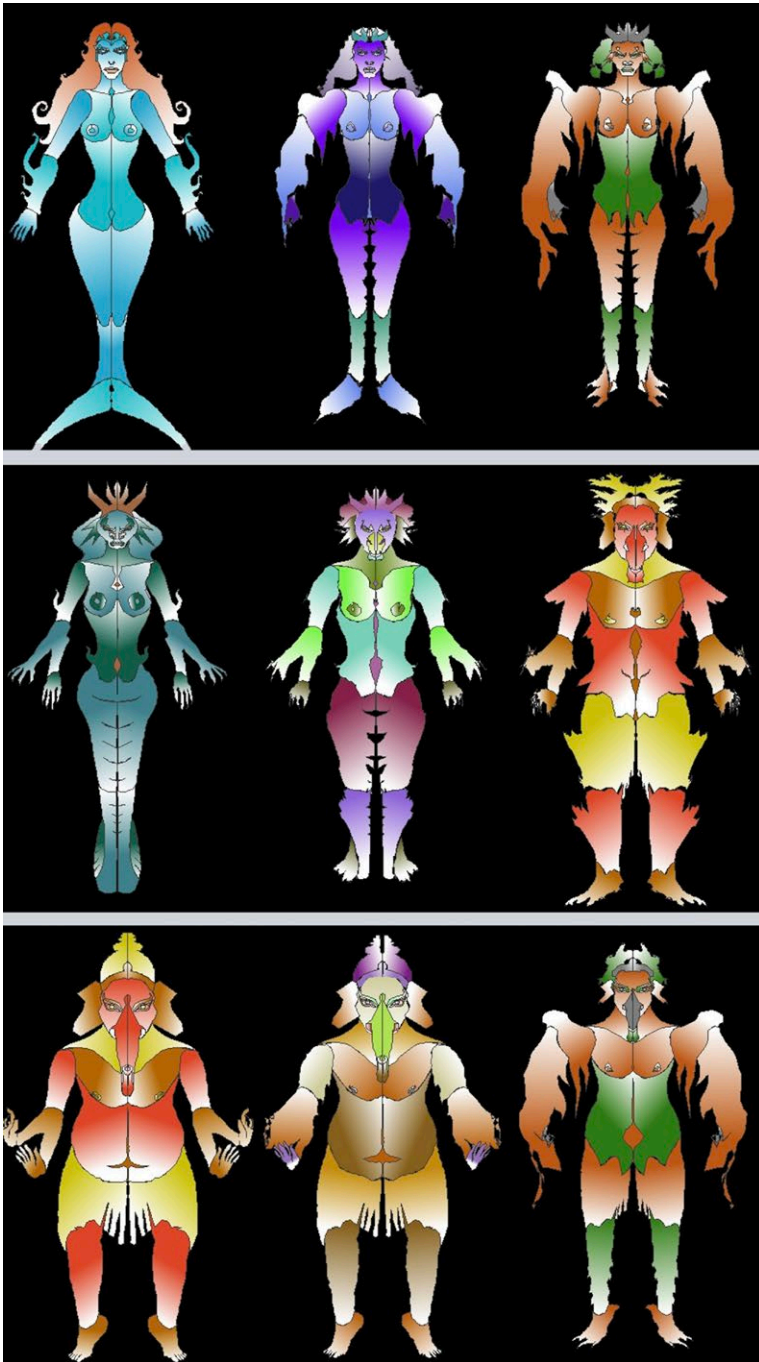
Figura 58 – Duas telas de interação com os mitos selecionados, Yara e Fauno, do site de web arte *O Mito Ômega*



Fonte: Site de web arte *O Mito Ômega*, URL: www.mitomega.com.
Acesso em 11/05/2007

Finalmente, a ideia de todo o trabalho incluía sua disponibilização para o público na rede Internet era necessário investigarmos uma linguagem de programação que fosse interessante, tanto no aspecto da geração das imagens quanto de sua integração com a linguagem HTML (linguagem da web) e com o banco de dados que suportaria o ambiente gerativo de algoritmos genéticos, em linguagem PHP. A opção mais evidente foi pela linguagem de programação JAVA, utilizada para esse tipo de aplicações com excelentes resultados. Após a decisão tomada, partimos para a busca de informações e bibliografia básica sobre programação em JAVA 2D, pois era necessário conhecermos esses procedimentos antes de optarmos por um método de desenho numérico dos mitos. Como os testes com JAVA 2D foram promissores, pensamos numa possível solução para o processo de morfagem: a criação de diversas partes independentes e fechadas, que chamamos de *shapes*, para comporem o desenho das criaturas. Acreditávamos que esses *shapes* independentes poderiam manter a integridade das diversas partes que compunham cada criatura, sem comprometer a morfagem entre elas (Figura 59). Além disso, a divisão em *shapes* poderia permitir-nos um detalhamento ainda maior do desenho, mantendo a autoralidade inicial do design dos mitos.

Figura 59 – Exemplos de nascimento de novas criaturas a partir do processo de morfagem em JAVA 2D no site de web arte *O Mito Ômega*, de Edgar Franco



Fonte: Site de web arte *O Mito Ômega*, URL: www.mitomega.com.
Acesso em 11/05/2007

O projeto envolveu uma série de experimentos na área de programação e gerenciamento de bancos de dados. Por tratar-se de uma pesquisa exploratória, só através de testes poderíamos saber se seria viável ou não utilizarmos uma determinada linguagem computacional. No início do projeto, os bolsistas do Curso de Ciência da Computação da PUC-MG – Poços de Caldas, financiados pelo FIP – Fundo de Incentivo à Pesquisa da PUC-MG, realizaram múltiplas experiências de programação para as diversas funcionalidades envolvidas no trabalho. A obra foi disponibilizada on-line durante 6 anos e obtivemos inúmeras gerações de criaturas que me deixaram impressionado pelas modificações estéticas geradas no sistema. *O Mito Ômega* foi uma poética ciberartística que buscava substituir as certezas da ciência pelas incertezas das poéticas artísticas. O pesquisador Dr. Fábio Oliveira Nunes, em sua série de vídeos sobre obras pioneiras e emblemáticas da web arte brasileira *Falas da Web Arte no Brasil*¹⁶ (Figura 60), incluiu *O Mito Ômega* e destacou o seu pioneirismo brasileiro no âmbito das obras envolvendo vida artificial e algoritmos evolucionários (Franco, 2007).

16. Nunes, Fabio Oliveira. O Mito Ômega por Edgar Franco (Ciberpajé) | *Falas da Web Arte no Brasil* – Episódio 3 – URL: https://www.youtube.com/watch?v=ZCziJC_DBVY, acessado em 01/02/2024.

Figura 60 – Tela do site *Web Arte no Brasil*, destacando a web série “Falas da Web Arte no Brasil”, uma produção de Fábio FON que destaca obras emblemáticas da web arte brasileira e incluiu duas obras de Edgar Franco (Ciberpajé): *O Mito Ômega*, e *Canal 666BR*. Esta em parceria com José Loures

WEBART • WEB ARTE • NETART • NET ARTE • NET.ART • INTERNET ART • INTERNETART • ARTE NA INTERNET • ARTE EM REDE • SITES DE ARTE

FABIO FON COM WEB ARTE NO BRASIL

FALAS DA WEB ARTE NO BRASIL

DEPOIMENTOS DE ARTISTAS BRASILEIROS SOBRE SUAS OBRAS MARCANTES PENSADAS PARA A INTERNET

	Episódio 1: 'Stultifera Navis' por Daniel Seda		Episódio 2: 'Netlung' por Tania Fraga
	Episódio 3: 'O Mito Ômega' por Edgar Franco (Ciberpajé)		Episódio 4: 'Desertesejo: Muito Antes do 'Metaverso'' por Gilberto Prado
	Episódio 5: 'Canal 666BR' por José Loures		Episódio 6: 'Corpos.org' por Bia Medeiros (Corpos Informáticos)
	Episódio 7: 'Rache12' por Rachelmaurício Castro		Episódio 8: 'Wiki na Rua' por Suzete Venturelli
	Episódio 9: 'Percorrendo Escrituras' por Silvia Laurentiz		Episódio 10: 'Depois do turismo vem o colonismo' por Gilberto Prado
	Episódio 11: 'wAwRwT' por Gilberto Prado		

Fonte: Nunes, Fabio Oliveira. Site *Web Arte no Brasil*,

URL: <https://www.fabiofon.com/webartenobrasil/>. Acesso em 01/02/2024

4.8 – A consolidação do artista transmídia

Passei a nomear-me como artista transmídia em 2006, antes do termo transmídia tornar-se uma moda – inclusive sendo utilizado de forma errada na maioria das vezes. Como já descrevi no primeiro capítulo, eu comecei minha trajetória artística como ilustrador e quadrinhista, com 12 anos de idade, e já nessa época também escrevia poesias compulsivamente, o que me levou a conectar minha expressão poética aos meus quadrinhos, gerando o que vim a chamar posteriormente de “Quadrinhos Poético-Filosóficos”, um gênero genuinamente brasileiro de quadrinhos, do qual sou um dos pioneiros e que tem sido estudado por muitos pesquisadores, já merecendo inclusive uma coleção de livros acadêmicos dedicada a ele, como destaquei no Capítulo III, a série Quadrinhos Poético-filosóficos, editada pela Marca de Fantasia e já com 14 títulos, sendo 4 deles de minha autoria, 2 em parceria com a pesquisadora de minha obra, Dra. Danielle Barros (UFSB), e 1 em parceria com o doutorando Rennan Queiroz (PPGACV-UFG), e outros 6 dedicados a analisar minhas criações – falarei sobre eles no capítulo VII (Figura 61). Então, em certa medida tornei-me mais conhecido por meus quadrinhos, no princípio, mas já era musicista desde os 16 anos, quando, influenciado pelo *heavy metal*, iniciei tocando baixo em bandas de minha cidade natal, e mais tarde criei o projeto musical Maldoror, e participei da banda Essence – que tinha em suas fileiras outro quadrinhista poético-filosófico, o Gazy Andraus.

Figura 61 – Tela do sítio da editora Marca de Fantasia apresentando todos os 14 livros da “Série Quadrinhos Poético-Filosóficos”, em maio de 2024



Marca de Fantasia

Início • Editorial • Álbuns • Livros • Revistas • Parceiros • Serviços









LIVROS

[Série Quilisque](#)
[Série Quadrinhos poético-filosóficos](#)
[Série Veredas](#)
[Série Linguagem e discurso](#)
[Série Socialidades](#)
[Série Tertúlia](#)
[Fac-símile](#)

Série Quadrinhos poético-filosóficos

 <p>Processos criativos de Quadrinhos Poético-filosóficos: a revista Artfactos e Pós-humanos Edgar Franco & Danielle Barros 2015. 108p. R\$ 25,00. Ensaio e entrevista com o autor.</p>	 <p>Maria strie arrepiando na sala Nadia Carvalho 2016. 88p. 14x20cm. R\$ 20,00. 2016. 2ed. 94p. Ensaio lírico sobre "o que há por baixo da saia de Maria". Edição digital</p>	 <p>Quadrinhos expandidos da sala HCLônicas aos olhos-ins de neocótes Edgar Franco - Ciberpajé 2017. 100p. R\$25,00. Relato de processos criativos sob estados não ordinários de consciência.</p>	 <p>Henrique Magalhães e a editoria de quadrinhos poético-filosóficos Elydio dos Santos Neto 2ed. 2023. 56p. Ensaio sobre a publicação de quadrinhos do gênero. Edição digital</p>	 <p>Conversas com o Ciberpajé: vida, arte, magia e transcendência Edgar Franco & Danielle Barros 2019. 275p. Série de entrevistas com um dos principais autores dos quadrinhos poético-filosóficos. Edição digital</p>	 <p>Artfactos e Pós-humanos: da Aurora Pós-humana às novas configurações sociais Giovane Corrêa Rojas 2020. 57p. Ensaio sobre os recursos expressivos na obra de Edgar Franco. Edição digital</p>
 <p>A semântica poética do hipocampo Matheus Moura 2014. 80p. 13x19cm. R\$20,00. Análise sobre a obra de Antônio Amaral. <ESGOTADO></p>	 <p>Os quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco: textos, HQs e entrevistas Elydio dos Santos Neto 2012. 116p. 14x20cm. Análise da obra de Edgar Franco. <ESGOTADO></p>	 <p>Agatha: símbolos e mitos nos quadrinhos poético-filosóficos Danielle Barros 2018. 88p. Ensaio sobre o álbum Agatha, de Edgar Franco. <ESGOTADO></p>	 <p>Os quadrinhos poético-filosóficos de Gazy Andraus: 25 anos de quadrinhos e fanzinato Elydio dos Santos Neto 2013. 144p. 14x20cm. Análise e mostra da obra de Gazy Andraus. <ESGOTADO></p>	 <p>Edgar Franco e suas criações no Banquete de Platão Nadja Carvalho 2012. 68p. 14x20cm. Ensaio sobre elementos da obra de Edgar Franco. <ESGOTADO></p>	 <p>A arte transcendental de Sergio Macedo Matheus Moura 2021. 82p. Estudo sobre a obra de Sergio Macedo. Edição digital</p>
 <p>Hipermodernidade e representações artísticas: o binarismo em André Sant'Anna e Edgar Franco Ellen Caetano da Silva 2023. 87p. Edição digital</p>	 <p>Tatuozine: quadrinhos da Aurora Pós-Humana enquanto prática artística de tatuagem Rennan Queiroz & Ciberpajé 2023. 196p. Edição digital</p>	 <p>Grimório das 4 luas: o feminino e o sagrado feminino nas HQs poético-filosóficas Rachel Santos 2024. 262p. Edição digital</p>			

Fonte: Print de tela do sítio da editora Marca de Fantasia,

URL: <https://www.marcadefantasia.com/livros/livros.html#quadrinhospoeticos>.

Acesso em 01/05/2024

Vim a consolidar minha atuação como musicista quando retomei os estudos musicais em 1999, interessado em criar as trilhas sonoras para minhas HQtrônicas – durante a minha pesquisa de mestrado em multimeios na Unicamp, e passei a criar faixas a partir de sintetizadores e *plug-ins* digitais. Isto culminou, em 2004, na criação do projeto musical *Posthuman Tantra* – já no contexto do universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana e durante meu doutorado em artes na USP. A partir deste momento, em que eu seguia criando quadrinhos, HQtrônicas e poesias/aforismos, a música passou a integrar de forma consistente a minha produção artística, e a recepção ao meu trabalho musical com o *Posthuman Tantra* extrapolou de longe minhas expectativas. Isso permitiu-me estabelecer contato com inúmeros musicistas e gravadoras do exterior, culminando nos contratos que assinei com a gravadora suíça Legatus Records, que lançou dois discos do *Posthuman Tantra*, e com a gravadora inglesa 412 Recordings, que lançou 4 discos e um tributo ao *Posthuman Tantra*. Meus quadrinhos, apesar de terem sido publicados em algumas edições independentes no exterior, não tinham um respaldo expressivo por lá, já o *Posthuman Tantra* abriu o leque de possibilidades e conexões nos cinco continentes. Isto levou-me naturalmente para os palcos, mas eu não queria só fazer apresentações musicais ao vivo tocando e cantando, queria uma experiência audiovisual para quem fosse assistir ao *Posthuman Tantra*, transformando então, cada música em um ato performático que conta uma história no contexto da Aurora Pós-Humana e inclui efeitos visuais de magia eletrônica, realidade aumentada (fomos os pioneiros no Brasil a usar o recurso em shows), interação com vídeo, figurinos especiais, e obviamente a *one-man-band* no estúdio, para as performances tornou-se um grupo com vários integrantes do meu grupo de pesquisa Cria_Ciber (FAV/UFG), incluindo orientandos meus de iniciação científica, mestrado e doutorado, no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual. Desde então, a performance passou a fazer parte do rol de minhas expressões.

O aspecto performático trouxe consigo a criação de videoclipes e videoartes, games, web arte, instalações artísticas interativas e, finalmente, de animações. Atualmente, minha produção artística se dá em todas essas linguagens e suportes, mas tem como ponto de convergência o meu universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana.

Eu estabeleci uma estratégia para conectar diretamente todas as minhas criações artísticas e minha atuação como docente e pesquisador. A primeira atitude foi migrar para a pesquisa em artes – sou graduado em arquitetura e urbanismo pela UnB – e realizar mestrado e doutorado na área, com pesquisas ligadas diretamente ao que faço como artista. Assim, fiz o mestrado em multimeios na Unicamp com a pesquisa pioneira sobre os quadrinhos no contexto digital da hipermídia, o que gerou o livro *HQtrônicas: do Suporte Papel à Rede Internet* – uma obra de referência no Brasil para quem vai estudar o assunto, mas a pesquisa teórica foi acompanhada por uma produção criativa como quadrinhista, desenvolvendo minhas primeiras HQtrônicas que foram encartadas no CD-Rom que acompanha as duas edições do livro. Essas HQtrônicas: “Neomaso Prometeu” e “Ariadne e o Labirinto Pós-humano”, já são ambientadas no universo ficcional da Aurora BioCyberTecnológica, que posteriormente – no meu doutorado – foi chamada de Aurora Pós-Humana. Pois bem, como já destaquei, no doutorado em artes na USP, fui estudar o fenômeno pós-humano e a parte artística da tese envolvia o aprimoramento da Aurora Pós-Humana já como um universo transmídia suscitando criações musicais, de quadrinhos, uma obra interativa de web arte, e HQtrônicas.

Desde então, já situei-me como artista transmídia e passei a buscar minha entrada em uma universidade pública onde eu pudesse continuar minhas pesquisas e criações artísticas nesse campo, com enfoque nos processos criativos e nas poéticas artísticas. Esse desejo consolidou-se quando passei no concurso para professor adjunto na Faculdade de Artes Visuais, da Universidade Federal de Goiás, e já de imediato

tornei-me docente do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual, na linha de pesquisa Poéticas Artísticas e Processos de Criação, onde criei o grupo de pesquisa Cria_Ciber. Com isso, consegui conectar diretamente minha produção artística transmídia à minha carreira como docente e pesquisador, pois toda essa produção entra diretamente no Currículo Lattes e recebe um qualis da área de artes. Na Faculdade de Artes Visuais (FAV-UFG), eu leciono disciplinas teórico-práticas diretamente relacionadas com minhas criações, sendo elas Arte e Tecnologia e Histórias em Quadrinhos de Autor. Amo estar na universidade, pois isso sempre me dá mais energia e entusiasmo para criar, ao tomar contato com tantas pesquisas incríveis, principalmente de meus orientandos. Devo todas essas oportunidades ao ensino público e de qualidade das universidades federais e estaduais pelas quais passei e que foram fundamentais para minha formação e crescimento profissional. Sigo como ferrenho defensor da universidade pública, gratuita e de qualidade. No próximo capítulo detalharei minhas experiências como artista- pesquisador e docente da Universidade Federal de Goiás.

Capítulo 5



*A experiência na Universidade Pública -
Docência, Pesquisa e Extensão
na Faculdade de Artes Visuais e no PPG Arte e
Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás*

*Despertar o ato criativo em alguém
é despertar no outro a transmutação interior,
é despertar no seu semelhante o potencial
de auto revolucionar-se!*

(Ciberpaíé)

Capítulo V

A experiência na Universidade Pública

– Docência, Pesquisa e Extensão na Faculdade de Artes Visuais e no PPG Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás

Neste capítulo eu falo de minha trajetória na universidade atuando na docência, pesquisa e extensão que se iniciou no curso de arquitetura e urbanismo da PUC-Minas Gerais – Unidade Poços de Caldas e consolidou-se a partir da minha entrada como professor adjunto na Faculdade de Artes Visuais e no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. Trato também da criação e atuação do grupo de pesquisa que eu coordeno, o Criação & Ciberarte (CRIA_CIBER), de minha participação como associado na ANPAP, ASPAS e ANZINE e finalmente da realização das 4 edições da atividade de extensão “Festival de Artes Ciberpajelanças”, organizada pelo CRIA_CIBER.

5.1 – Antes da universidade pública:

O início como docente no curso de arquitetura e urbanismo da PUC – Minas Gerais, unidade Poços de Caldas

5.1.1 – O convite para ser docente na PUC

– Minas Gerais, unidade Poços de Caldas

No ano 2000, enquanto eu cursava o mestrado em multimeios na Unicamp, fui convidado a ministrar uma palestra em um evento de ar-

quietura e urbanismo na Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, no campus Poços de Caldas. O tema de minha palestra foi “As histórias em quadrinhos e a arquitetura: conexões e entrecruzamentos”. Fui muito bem recebido pela coordenadora da graduação em arquitetura e urbanismo, professora Dra. Rosana Parisi, e pelos docentes do curso. A palestra encheu um dos auditórios da PUC–Poços e percebi um grande entusiasmo de muitos discentes com os temas abordados.

Tive a oportunidade de dar um breve passeio pela cidade, cicroneado pela coordenadora da graduação e gostei muito de Poços de Caldas, uma cidade de médio porte, que fica entre belas montanhas no sul de Minas e é muito conhecida como local turístico, principalmente por suas águas termais e por seu clima apazível. Como eu já estava pensando na possibilidade de iniciar minha carreira como docente, deixei nas mãos da Rosana Parisi uma versão impressa de meu currículo e falei do meu interesse em lecionar na PUC–Poços, caso surgisse uma vaga nas minhas áreas de competência.

Pouco mais de um ano depois, quando já estava prestes a defender o mestrado na Unicamp, recebi um telefonema da Rosana falando-me da necessidade imediata de um professor para substituir outro que havia deixado a instituição. O cargo, a princípio, envolvia ministrar disciplinas na área de desenho e percepção e informática. A princípio, titubeei um pouco para confirmar que aceitaria a proposta, pois eu já estava com tudo planejado para prestar o doutorado na USP, e pensei que iniciar a carreira docente poderia complicar esses planos. No entanto, com o incentivo de minha esposa, Rose Franco, e a vontade grande de ser professor universitário, aceitei o desafio sem nunca ter tido uma experiência prévia como docente em um curso de graduação. Assim, tive a sorte e alegria de iniciar minha carreira docente na notória PUC–Minas, uma instituição acadêmica muito tradicional e respeitada no estado de Minas Gerais (Figura 62).

Figura 62 – Edgar Franco, no canto direito com roupas pretas, ao centro de camisa azul escura o professor Alexandre Suárez entre vários alunos da graduação em arquitetura e urbanismo da PUC – Minas Gerais – unidade Poços de Caldas, 2002



Fonte: Arquivo pessoal do autor

5.1.2 – 7 anos de PUC-MG, em Poços de Caldas: aprendendo a ser professor

No primeiro ano lecionando na graduação em Arquitetura e Urbanismo da PUC- Poços de Caldas, eu viajava de Campinas, onde tinha concluído o mestrado e ainda residia com minha esposa, para Poços de Caldas semanalmente, passando 3 dias lá. A universidade pagava as passagens, a alimentação e o hotel, já que era comum que muitos professores viessem de Campinas e São Paulo semanalmente para lecionar lá. Isso, a princípio, desmotivou-nos a mudarmos para Poços,

pois minha esposa tinha um bom trabalho em Campinas. No entanto, em 2002, eu fui admitido no doutorado em artes da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, e isso me fez viver um período entre 3 cidades: passava 3 dias da semana lecionando em Poços de Caldas, Minas Gerais, 2 dias em São Paulo, cursando as disciplinas do doutorado e 2 dias em Campinas. Como nesse meio tempo passei a lecionar um número maior de disciplinas e com isso o meu salário melhorou, eu e Rose decidimos que o melhor seria nos mudarmos para Poços de Caldas. Assim fizemos, e isso mostrou-se uma ótima decisão, já que a partir dali eu teria que viajar semanalmente apenas para São Paulo, e Rose encontrou um trabalho na área que ela mais gostava, a dos alimentos orgânicos e integrais, meio em que atua até hoje.

Vivemos 7 ótimos anos em Poços de Caldas, e aprendemos a amar a cidade com seu clima agradável durante todo o ano, suas belas paisagens montanhosas e a facilidade de deslocamentos em uma cidade de médio porte, depois de termos vivido alguns anos em Campinas. Para mim, o mais importante foi a experiência de tornar-me um professor universitário, um sonho que se realizou naquele momento, com todas as suas implicações positivas e negativas. Um tempo de muito aprendizado e de uma compreensão mais profunda dos meandros da docência, das relações complexas com colegas professores, com os discentes, com a coordenação de curso, e com a instituição.

Apreendi rápido que a docência era algo muito mais complexo do que eu imaginava, envolvia uma longa preparação de aulas que exigiam um aprimoramento contínuo, e estar *up to date* com as novidades nos assuntos abordados, também saber a forma correta de conciliar retórica, conteúdo e didática, uma dinâmica complexa que pode determinar a eficácia de uma aula. Fui aprendendo a lidar com as personalidades diversas dos alunos, a manter a disciplina sem ser arrogante ou deseducado, a ser exigente, mas também humano. A perceber a importância de conhecer um pouco sobre cada discente, a encará-los

como indivíduos, cada um com suas próprias motivações, interesses e idiossincrasias. Decidi ser professor por gostar de pessoas, por admirar a nossa tão bela e controversa espécie humana, penso que foi uma decisão acertada, pois até hoje, 23 anos depois, sinto-me alegre e entusiasmado ao estar numa sala de aula trocando informações com os mais jovens e aprendendo com eles.

Durante esses 7 primeiros anos de muito aprendizado sobre os meandros da carreira docente, os momentos mais difíceis eram as reuniões de professores, quando muito cedo percebi as dinâmicas dos micropoderes que regem boa parte das interações na academia, a partir de um ângulo que eu desconhecia, tendo sido até aquele momento apenas um discente. Minha postura durante os múltiplos embates de visões divergentes, e outros embates de ego, sempre foi conciliadora e ponderada. O meu bom trabalho docente, nos primeiros anos como professor da graduação em arquitetura e urbanismo da PUC–Poços, levou-me a ser convidado a ministrar disciplinas também nos cursos de graduação em Turismo e Ciência da Computação. Tratarei brevemente das disciplinas que ministrei nos 7 anos de PUC no próximo tópico.

5.1.3 – As disciplinas ministradas: Multimídia e Arquitetura, Desenho e Percepção, Estúdio: Corpo – Objeto e Informática

No tempo em que fui professor lá, a PUC–Minas utilizava um sistema peculiar em que os professores podiam realizar concursos internos para se tornar os signatários das disciplinas, ou seja, você podia concursar-se individualmente para cada uma das disciplinas, como o salário dependia do número de disciplinas ministradas, esses concursos eram corridos e envolviam etapas como: análise de currículo, análise do plano da disciplina e uma aula didática. Ao longo dos anos, concurrei-me em 5 disciplinas, “Multimídia e Arquitetura”, “Desenho e Percepção I”, “Desenho e Percepção II”, “Estúdio: Corpo – Objeto” e “Informática I”,

do curso de Arquitetura e Urbanismo da PUC–MG (Unidade Poços De Caldas), onde também lecionei as disciplinas, “TFG (Trabalho Final de Graduação)”, “Introdução à Informática Aplicada a Arquitetura e Urbanismo”, “Desenho e Expressão”, “Desenho de Apresentação” e “Fundamentos da Arquitetura e Urbanismo”.

Em meu ano final na PUC-Poços, eu já era, segundo as normas daquela universidade, Professor Adjunto Nível III, e lecionava 29 horas de aula em sala. Essa carga horária aumentou justamente após a conclusão de meu doutorado em 2006. A carga horária das disciplinas, somada à preparação das aulas e correção de trabalhos dos discentes era muito alta. Eu concursei-me apenas em disciplinas que gostava e tinha um bom domínio dos conteúdos, mas acabava ministrando outras que não eram muito afinadas aos meus campos de pesquisa e atuação artística, o que demandava ainda mais preparação e dedicação.

Amava ministrar as disciplinas “Desenho e Percepção I”, “Desenho e Percepção II”, “Estúdio: Corpo – Objeto”, que envolviam o ensino e a prática do desenho, da pintura, das expressões tridimensionais e das relações dinâmicas entre corpo, percepção, estética e poética. Dedicava-me com muito entusiasmo a essas disciplinas e durante anos obtive resultados incríveis com alunos que acreditavam que o desenho seria uma habilidade inata, mas que com a prática e o empenho se tornaram exímios desenhistas, desenvolvendo sobretudo suas capacidades perceptivas e cognitivas através de múltiplos exercícios de desenho. Tornei-me conhecido entre os alunos como um professor exigente, mas que gerava transformações neles, resultados palpáveis em seus progressos como criadores no contexto da graduação.

Dentre as disciplinas nas quais era concursado, a que mais me orgulhava era a de “Multimídia e Arquitetura”, pois ela foi criada por mim em uma proposta de reformulação do currículo do curso, quando tive a chance de acompanhar e propor tal curso. O plano da disciplina era totalmente baseado em minhas investigações sobre a arquitetura

e urbanismo em outros meios e linguagens, com destaque para as animações, as histórias em quadrinhos, os games e o cinema. A disciplina teórico-prática envolvia exercícios de criação de curtas-metragens, animações e histórias em quadrinhos. Ainda guardo em CDs e DVDs múltiplas dessas criações dos discentes, algumas realmente incríveis e que não envelheceram com o passar dos anos, e lembro-me com alegria do grande entusiasmo de boa parte dos alunos ao desenvolver os exercícios práticos dessa disciplina.

Também era signatário da disciplina “Informática I”, um curso teórico-prático que buscava traçar um histórico da informática e de suas relações com a arquitetura e urbanismo, e propunha exercícios práticos com softwares de manipulação de imagens. Essa disciplina eu também ministrei durante 2 anos para o curso de Turismo da PUC–Poços, readequando-a para as especificidades da área, tendo uma ótima recepção dos discentes.

5.1.4 – Sendo professor na graduação em Ciência da Computação: informática e sociedade

Com a licença de 1 ano de um dos professores do curso de graduação em Ciência da Computação da PUC–Minas, unidade Poços de Caldas, fui convidado pelo coordenador daquele curso a ministrar, durante um ano, por dois semestres, a disciplina “Informática e Sociedade”. Foi uma tarefa muito instigante, pois, à época, estava mergulhado no meu doutorado, investigando as implicações socioculturais e econômicas dois avanços tecnológicos, e do chamado fenômeno do pós-humano. Criei um pano de curso baseado nessas reflexões e foi muito instigante ministrá-lo para os alunos da Ciência da Computação. Muitos deles, enfastiados com a quantidade de disciplinas técnicas, encontravam nas minhas aulas um momento para refletirem criticamente sobre os meandros de sua futura profissão.

O sucesso da disciplina foi tanto que acabei sendo o professor homenageado nas formaturas das duas turmas da graduação em Ciência da Computação, para as quais ministrei a disciplina “Informática e Sociedade”, uma grande honra e alegria para mim. Infelizmente, com o retorno do professor, ao concluir seu doutorado, não pude mais ministrá-la, mas lembro-me com alegria daquele ano em que estive entre os discentes de um curso da área de exatas.

5.1.5 – A despedida: morrer para renascer

Durante os 7 anos nos quais lecionei na PUC-Poços, fiz inúmeros amigos entre discentes e docentes, guardo excelentes lembranças de meu tempo atuando na universidade e tenho contato com alguns colegas e muitos alunos que até hoje me escrevem de forma afetuosa, lembrando-se de minhas aulas. Foi também lá que iniciei meus trabalhos como orientador, pois além de orientar uma dezena de trabalhos de conclusão de curso em arquitetura e urbanismo, orientei 4 iniciações científicas, 2 delas na arquitetura, investigações da discente Juliana Vilela, intituladas “Uma Experiência de Produção Fílmica Enfatizando a Arquitetura Cenográfica no Processo Narrativo” e “A Influência da Arquitetura Cenográfica na Narrativa Fílmica de Jean-Pierre Jeunet”. Também orientei dois bolsistas do curso de Ciência da Computação, Rafael Scarenci e Marcos Bregston, que desenvolveram comigo as aplicações computacionais para a minha obra de arte em vida artificial, “O Mito Ômega”, poética que integrou a parte prática artística de meu doutorado em artes na ECA/USP. Todas as iniciações científicas contaram com o financiamento do Fundo de Incentivo à Pesquisa (FIP–PUC–MG).

Ali, atuei também pela primeira vez em um curso de Pós-Graduação, ministrando a disciplina “Desenho e Percepção na Arquitetura de Interiores” para o curso de especialização em Arquitetura de In-

teriores da PUC–Poços. Na mesma época, realizei como atividade de extensão um “Curso de Perspectiva à Mão Livre” aberto a toda a população de Poços de Caldas e região, já abarcando os pilares de ensino, pesquisa e extensão, que compreendem a atividade docente. Assim, desde a minha conclusão do doutorado, em 2006, eu sentia-me preparado para dar o próximo passo de minha carreira acadêmica que era lecionar em uma universidade pública no âmbito das artes visuais, onde eu pudesse também atuar em um programa de Pós-Graduação, como orientador de mestrado e doutorado. Em 2008, quando surgiu a oportunidade de prestar o concurso público para docente da Faculdade de Artes Visuais, da Universidade Federal de Goiás, em Goiânia, fiquei muito entusiasmado e com o apoio fundamental de minha esposa, concorri à vaga e fui aprovado em primeiro lugar. Era chegado o momento de deixar a PUC–Minas, em Poços de Caldas, e mudar-me para Goiânia. Ao contar aos meus colegas docentes e aos discentes do curso de Arquitetura e Urbanismo, vivi um dos momentos mais belos e emocionantes de minha trajetória docente. Aconteceu uma comoção geral dos discentes, jamais esperada por mim. Muitos deles choraram, abraçaram-me, alguns indignaram-se e pediram para que eu não os deixasse. Eu nunca havia dimensionado o real afeto que eles tinham por mim e só soube da grandeza dele nesse momento de mudança. Fizem uma linda festa de despedida para mim, com direito a presentes, um grande pôster de agradecimento por meus serviços prestados (Figura 63), e muito choro e tristeza. Naquele momento, eu compreendi mais profundamente o papel de ser professor.

Figura 63 – Imagem do pôster de 2 metros de largura criado pelo discente Thiago Luz com a ajuda de seus colegas para a despedida do professor Edgar Franco da faculdade de arquitetura e urbanismo da PUC- Minas Gerais – unidade Poços de Caldas, em 2008



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Antes de minha mudança para Goiânia, eu já havia sido professor homenageado dos formandos de Arquitetura e Urbanismo das turmas de 2003, 2006 e 2007, mas o mais impressionante foi o fato de eu continuar sendo homenageado durante 5 anos após a minha saída da PUC–Poços. Os formandos em Arquitetura e Urbanismo (PUC – Minas, Poços de Caldas) da primeira turma do ano de 2008 homenagearam-me, batizando a turma com o meu nome: Edgar Franco. E eu segui sendo professor homenageado das turmas de graduandos em Arquitetura e Urbanismo da PUC–MG, Poços de Caldas, nos anos de 2009, 2010, 2011 e 2012. Durante todos esses anos, era sempre uma alegria renovada voltar a Poços de Caldas para participar das cerimônias de formatura e rever alunos e colegas professores (Figura 64).

Figura 64a – Fotos de colações de grau de Edgar Franco como professor homenageado e eventos após a sua saída da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da PUC-Minas Gerais – unidade Poços de Caldas: 1 – Como professor homenageado na mesa do cerimonial de colação de grau dos formandos de 2011. 2 - Prof. Mauro Font, paraninfo; eu, professor homenageado e profa. Rosana Parisi, patronesse. Logo após a cerimônia de colação de grau dos formandos da Arquitetura PUC Minas Poços em 15/12/2011. 3 – Coordenador de curso Prof. Carlos Pozzer, paraninfo da turma Prof. Antônio Carlos Lorette e Edgar Franco, professor homenageado da turma de formandos, em dezembro de 2012. 4 - As formandas Queila Leite e Caroline Magalhães com o professor homenageado Edgar Franco em julho de 2012.



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 64b – Fotos de colações de grau de Edgar Franco como professor homenageado e eventos após a sua saída da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da PUC-Minas Gerais – unidade Poços de Caldas: 5 - Momentos após a cerimônia de colação de grau em que foi professor homenageado, em dezembro de 2011. Na foto Edgar Franco está entre os formandos Renato Mello Brandão e Henrique Trevisan. 6 - Abraçando afetuosamente a formanda Queila Leite, logo após a colação de grau de formandos em julho de 2012. 7 – Edgar Franco e os integrantes da chapa Avantè do DA de Arquitetura da PUC-Minas (Poços de Caldas) logo após a conferência de abertura da Semana de Arquitetura 2013 ministrada por ele. 8 – Edgar Franco ministra palestra de abertura da Semana de Arquitetura 2013



Fonte: Arquivo pessoal do autor

5.2 – O concurso público e a entrada na FAV/UFG: ensinando Arte e Tecnologia no bacharelado em artes visuais e na graduação em Design Gráfico da Universidade Federal de Goiás

Em fevereiro de 2008, fui alertado por um amigo da abertura de uma vaga para professor adjunto com dedicação exclusiva, na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. Ao conferir o edital fiquei muito entusiasmado, já que a vaga era para a área de Arte e Mídias Interativas, coadunando-se perfeitamente com as minhas investigações no mestrado em multimeios na Unicamp e doutorado em artes na USP, os tópicos elencados para a prova do concurso eram: 1 – Arte e mídias interativas: aspectos históricos; 2 - Processos de pesquisa em mídias interativas e arte; 3 – Criação artística e tecnologia digital; 4 – Imagem e significação nas poéticas digitais: estudo de um caso; 5 – Relações entre arte, ciência e tecnologia na arte contemporânea; 6 – Processos de criação artística em multimídia e na internet; 7 – Novas tecnologias e processos de criação em arte e design; 8 – Relações entre arte e design na contemporaneidade; 9 – Projetos colaborativos em arte e mídias interativas: análise de uma proposta; e 10 – Influências das mídias interativas no design contemporâneo.

Inscrevi-me para o concurso e durante o mês que o antecedeu, mergulhei intensamente nos pontos, preparando com afincos resumos gerais de cada um deles e também o memorial de carreira que envolvia uma das etapas do certame. Estava alegre com a possibilidade de ser professor da UFG, uma universidade que eu já conhecia por ter participado de eventos científicos em anos anteriores e por ter alguns amigos graduados nela. Também soube que a FAV já possuía uma Pós-Graduação *lato sensu*, o Programa de Pós-Graduação – mestrado – em Cultura Visual, e vislumbrei a possibilidade de integrá-lo como docente. Durante a semana de provas, fiquei em um hotel no centro de

Goiânia de onde só saía para realizá-las. Tive um ótimo desempenho no concurso, tirando nota 9 na prova escrita, nota 10 na prova didática e nota 10 na prova de defesa de memorial, sendo aprovado em primeiro lugar, e tendo a minha convocação oficial publicada no Diário Oficial da União do dia 7 de abril de 2008, sendo admitido após exames admissionais, no dia 29 de abril de 2008.

Em minha entrada na FAV, iniciei ministrando disciplinas de “Arte e Mídias Interativas” para o bacharelado em Artes Visuais e a graduação em Design Gráfico. Nas artes, ministrava a disciplina “Intermídias e Processos Criativos” e no design as disciplinas “Design Digital e Mídias Interativas”, além de já ter iniciado minhas orientações de TCC em ambos os cursos. Com a reformulação do currículo do bacharelado em artes tive a oportunidade de propor a criação da disciplina teórico-prática intitulada “Arte e Tecnologia”, que até hoje integra o currículo do curso e segue sendo ministrada por mim. Para a criação da disciplina, inspirei-me diretamente em minhas investigações de mestrado e doutorado e também na disciplina de “Arte e Tecnologia” que imediatamente após a entrada na FAV-UFG criei para o PPG Cultura Visual, onde também passei a atuar como docente em 2008, sobre essa atuação e a disciplina falarei em um próximo tópico. Destaco também o convite para iniciar minha atuação docente também no campo das histórias em quadrinhos, que sempre fizeram parte de meu universo de pesquisa, isso aconteceu em 2009, a partir de um convite para criar a disciplina pioneira “Histórias em Quadrinhos de Autor”, sobre a qual trato detalhadamente no próximo tópico.

5.3 – A criação da disciplina pioneira no Brasil “Histórias em Quadrinhos de Autor”

Em 2009, quando estava há apenas um ano na FAV/UFG, recebi o convite da Professora Dra. Lêda Guimarães para criar uma disciplina para o bacharelado em Artes Visuais, modalidade EAD, que ela coor-

denava. Foi então que propus a criação da disciplina “Histórias em Quadrinhos de Autor”, uma das pioneiras na universidade brasileira dedicada à prática criativa de quadrinhos na perspectiva da arte. Depois da experiência no EAD, transformei a disciplina em um núcleo livre da FAV, na modalidade presencial, e venho ministrando-a desde então. Tratarei aqui brevemente de alguns aspectos de minha vivência docente ministrando-a, desde 2009, na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (FAV/UFG).

5.3.1 – O nascimento da disciplina, sua ementa e objetivos

Logo após concursar-me como professor efetivo da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (FAV/UFG), em abril de 2008, e começar também a atuar como orientador e professor no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da mesma instituição, recebi o convite da coordenação do curso de Licenciatura em Artes Visuais – Modalidade Ensino à Distância, para propor uma das disciplinas de ateliê para esse curso. Obviamente vi no convite uma oportunidade única para aproveitar meus mais de 20 anos de experiência como criador e pesquisador de quadrinhos para criar uma disciplina teórico-prática na qual eu pudesse aplicar essa experiência e ainda enfatizar a importância das HQs como forma de expressão artística.

Entusiasmado com a oportunidade, criei então a disciplina “Ateliê Interdisciplinar de Artes Visuais: Histórias em Quadrinhos de Autor”. Escrevi inclusive o material didático para ela, que foi publicado como parte de um livro, o Módulo 5 – Artes Visuais EAD/UFG, com cerca de 100 páginas de texto ilustradas, com mais de 100 figuras, incluindo HQs completas de minha autoria e do quadrinhista Gazy Andraus. A publicação desse material foi controversa, pois os editores da UFG não estavam acostumados a publicar os livros dos módulos de EAD com tal quantidade de ilustrações, e alegaram que isso encareceria o material e

que deveria ser reduzido. Depois de muita conversa e insistência sobre a importância do material ser publicado na íntegra, os editores foram convencidos pela professora Dra. Lêda Guimarães, coordenadora da Licenciatura em Artes EAD/FAV.

No material didático da disciplina, propus introduzir os alunos ao universo das histórias em quadrinhos. Estudando a linguagem dessa arte singular secular e apresentando um panorama amplo da produção de HQs autorais com ênfase nos artistas brasileiros. Tratei das histórias em quadrinhos criadas para a rede Internet, as chamadas HQtrônicas, destacando a incorporação dos novos recursos e possibilidades abertas pela hipermídia. Também analisei processos criativos envolvidos na produção de quadrinhos de autor e desenvolvi propostas/exercícios de criação de HQs em múltiplos suportes – das técnicas tradicionais até criações, visando a veiculação na rede Internet.

A disciplina teve como ementa: “Apontamentos sobre a linguagem das histórias em quadrinhos e seu processo criativo. Desenvolvimento de experiências plásticas direcionadas à criação de quadrinhos autorais no suporte papel e na hipermídia” (Franco, 2009, p. 11). E os objetivos gerais e específicos foram:

Gerais: Definir e explorar os elementos que estruturam a linguagem das histórias em quadrinhos em suporte papel e na hipermídia. Apresentar um panorama geral das histórias em quadrinhos autorais nacionais e estrangeiras em suas mais diversas manifestações, possibilitando aos alunos diferenciarem as histórias em quadrinhos de autor (que refletem o ideário do artista) das histórias em quadrinhos comerciais (linha industrial de produção, despersonalizada).

Específicos: Incentivar o processo criativo dos alunos e a interdisciplinaridade através do desenvolvimento de múltiplos exercícios de criação individual e coletiva de histórias em quadrinhos autorais (Franco, 2009b, p. 12).

A proposta geral foi dividida em quatro unidades de ensino, sendo que a Unidade 1 tem uma perspectiva introdutória, intitulando-se “Introdução: A Linguagem das Histórias em Quadrinhos”. Seus tópicos gerais são: Quadrinhos: Um Pouco de História; Algumas Definições: HQ, Cartum, Caricatura, Charge, Tira; Os Elementos que Compõem a Linguagem das HQs em Suporte Papel; Os Quadrinhos e suas Diferentes Manifestações Midiáticas; A Relação das HQs com o Teatro, Cinema e TV; Os Fanzines: Experimentalismo e Liberdade de Expressão.

A Unidade 2 trata especificamente das “Histórias em Quadrinhos de Autor”, seus tópicos gerais são: HQ - Uma Arte Consolidada; O Que São Histórias em Quadrinhos Autorais; As HQs Autorais no Brasil; Quadrinhos Autorais Brasileiros: A Linha Poético-filosófica. Já a Unidade 3 foi especificamente dedicada aos processos criativos de quadrinhos, intitulando-se: “Criando Histórias em Quadrinhos de Autor”, seus tópicos gerais são: História em Quadrinhos e Processo Criativo; Caza e os Oms; Gazy Andraus e o “Retorno Evolutivo”; Edgar Franco – *Hightech* ou um alerta sobre a perda da inteireza. E nessa unidade, as propostas de criação prática de quadrinhos também são apresentadas. Finalmente, a Unidade 4 trata das “Histórias em Quadrinhos e Novas Tecnologias” e seus tópicos gerais são: Quadrinhos e Computador – Um Pouco de História; As HQs na Rede Internet; HQtrônicas – Os Códigos que Compõem essa Nova Linguagem Intermídia; HQtrônicas Brasileiras; Processo Criativo de HQtrônicas – “Ariadne e o Labirinto Pós-humano”.

Depois da elaboração do material, no primeiro semestre de 2009, fui professor formador da disciplina, atuando juntamente aos tutores de 9 polos de ensino à distância situados em cidades do interior de Goiás. A disciplina de ateliê, voltada para os estudantes da licenciatura em artes EAD/FAV/UFG foi um sucesso, obtendo uma resposta muito positiva dos alunos, a qual pude acompanhar on-line durante o semestre em que aconteceu, encantando-me com os resultados práti-

cos e o entusiasmo dos alunos. Com isso, senti-me incentivado a criar uma disciplina presencial nos mesmos moldes do ensino à distância. Criei, então, em 2009, a disciplina de Núcleo Livre “Histórias em Quadrinhos de Autor”, ministrada na Faculdade de Artes Visuais da UFG e aberta a alunos de todos os cursos de graduação da universidade. Desde então, a disciplina já foi ministrada mais de 20 vezes por mim, com uma média de 25 alunos por turma, alcançando o número de mais de 500 discentes de mais de 20 cursos de graduação de toda a UFG.

5.3.2 – O foco da disciplina: pensar e criar quadrinhos como uma forma de arte

A disciplina sempre procurou enfatizar os principais elementos que compõem a estrutura da linguagem dos quadrinhos, caracterizando a sua singularidade expressiva e seu potencial artístico. Como todos sabem, a estrutura básica de uma história em quadrinhos é a união da imagem com o texto, o que gera no leitor uma necessidade de interpretação visual (planos, perspectivas, luz e sombra, traço etc.) aliada a uma interpretação literária (gramática e sintaxe da língua em que a HQ foi escrita), essas interpretações processam-se mutuamente na mente do leitor (Gubern, 1979).

Um dos principais elementos singulares das HQs, prova da especificidade e unicidade como linguagem narrativa e expressão artística, é o que batizei de “Percepção Visual Global” (Franco, 2008, p. 43), ou seja, a *gestalt* dos quadrinhos. A percepção visual da forma das HQs, as diferencia profundamente de outras narrativas visuais como o cinema e o desenho animado. Os quadrinhos são a única forma narrativa na qual temos uma consciência visual simultânea de passado, presente e futuro, pois enquanto nossa fôvea está concentrada no quadrinho que estamos lendo – momento presente da narrativa – a visão periférica está varrendo os quadrinhos anteriores – o passado da narrativa

– e os posteriores – o futuro da narrativa – da página ou tira. Isso não acontece no cinema nem na animação, pois temos uma sucessão de imagens em movimento, onde podemos visualizar apenas o instante narrativo presente.

Primeiramente caracterizadas como meio de comunicação de massa, as histórias em quadrinhos se manifestam de diversas formas, sendo a impressa a mais usual: página dominical, tira de jornal e revista periódica. Entretanto, podemos apontar diversas outras manifestações midiáticas dessa arte, como as *graphic novels* e álbuns, os manuais didáticos, e os fanzines, também formas impressas; e ainda algumas outras formas experimentais como a chamada *Vídeo BD*, a HQ Radiofônica e a HQ ao Vivo, sem contar os novos formatos digitais hipermédia para a Internet, as HQtrônicas. A disciplina detalha três manifestações básicas, por estarem mais afinadas à ideia de quadrinhos como forma de arte, os chamados álbuns ou *graphic novels*, publicações em sua maioria voltadas a quadrinhos autorais e distribuídas em livrarias, e as revistas alternativas e fanzines.

E o que são histórias em quadrinhos autorais? Concomitantemente ao cinema, surgem as HQs de arte, também chamadas de HQs de autor, que se diferenciam da produção comercial descartável. Essas HQs se caracterizam por refletir o ideário do autor, além disso exploram o potencial da linguagem dos quadrinhos, apresentam traço pessoal, narrativas mais complexas e que geralmente são desenvolvidas por um único autor que escreve o roteiro e se encarrega dos desenhos, ocorrendo também, esporadicamente, casos de HQs autorais feitas em parceria por roteiristas e desenhistas. Esses trabalhos se diferenciam enormemente do dito quadrinho comercial, ou seja, a produção de quadrinhos destinada a suprir a demanda de mercado e comprometida apenas com o lucro e com as ondas de consumo que se sucedem intermitentemente. Os quadrinhos comerciais, na maioria dos casos, são encomendados pelos grandes estúdios, feitos por verdadeiras equipes,

numa linha de produção que envolve diversas etapas como: argumento, roteiro, diálogos, rascunho a lápis, arte final, cor e letreiramento. Cada uma dessas etapas é feita por pessoas diferentes que seguem regras ditadas pela editora e têm prazos rígidos para entregar seus trabalhos. São HQs em que geralmente o que importa é a personagem e nunca o autor que está escrevendo ou desenhando o trabalho. Não há pesquisa de linguagem, os roteiros são cheios de clichês e o desenho procura copiar o padrão vigente da época.

São nas obras dos quadrinhistas autorais que os quadrinhos alcançam a sua maior expressividade e é nelas que vemos confirmada a importância das HQs como forma artística. A HQ de expressão autoral existe desde os primórdios do surgimento dessa linguagem e gênios desta arte têm sido revelados por diversos países de todos os continentes, desde Winsor McCay e de sua obra prima do início do século XX, “Little Nemo”, passando por trabalhos de outros norte-americanos como Alex Raymond, Jules Feiffer, Robert Crumb; dos europeus Hergê, Guido Crepax, Caza, Philippe Druillet, Alan Moore, Bilal; do japonês Osamu Tesuka; do argentino Quino; e dos brasileiros Lourenço Mutarelli, Gazy Andraus e Antônio Amaral, dentre muitos outros. A HQ “Maus”, narrando as atrocidades do holocausto nazista, criada por Art Spiegelman, em 1992, chegou a ser premiada com o prêmio Pulitzer pela grande expressividade e singularidade com que relatou tal acontecimento. É nos quadrinhos autorais que surgem os trabalhos de vanguarda e de exploração da linguagem, como na obra polêmica e bela do quadrinhista francês Philippe Druillet. Sobre “Delirius”, um dos notórios álbuns desse artista, Marco Aurélio Luchetti (1991, p. 119) nos diz:

Para nós, é até difícil falar sobre Druillet e sobre um trabalho de tamanha importância e de tão elevado nível artístico quanto Delirius, as palavras não conseguem expressar de forma adequada sua grandeza. [...] Hábil ilustrador, Druillet mostrou toda sua perícia neste trabalho, manipulando com precisão a cor dentro da estrutura narrativa da história. Concebeu cada página como

um todo, onde a trama se integrou num estilo gráfico que deu uma nova dimensão à fragmentação dos elementos no interior da prancha (Luchetti, 1991, p. 119).

Estes são apenas alguns exemplos de artistas que enfatizam a importância da inclusão das histórias em quadrinhos na categoria de arte. Quadrinhistas autorais que dignificam o título de “Nona Arte”, dado às histórias em quadrinhos.

5.3.3 – A experiência docente: algumas percepções

A primeira vez em que a disciplina foi ministrada presencialmente por mim, na Faculdade de Artes Visuais da UFG (FAV/UFG), foi no segundo semestre de 2009. Como ela é oferecida na FAV/UFG na modalidade “núcleo livre”, qualquer estudante de graduação da UFG pode concorrer a uma vaga. A seleção dos alunos acontece através de uma concorrência que leva em consideração a média ponderada das suas notas. Trata-se de uma das disciplinas de “Núcleo Livre” mais concorridas da FAV, tendo ultrapassado, algumas vezes, o número de 100 candidatos disputando as 30 vagas oferecidas.

Nas 20 vezes em que foi ministrada, recebi alunos dos mais diversos cursos de graduação da universidade como: Licenciatura em Matemática, Licenciatura em Química, Veterinária, Biomedicina, Biologia, Odontologia, Ciência da Computação, Engenharia Civil, História, Publicidade e Propaganda, Jornalismo, Inteligência Artificial, Geografia, Design Gráfico, Design de Moda, Design de Interiores, Licenciatura em Artes Visuais, Bacharelado em Artes Visuais, entre outros. Nas turmas, percebe-se uma leve preponderância de alunos provindos da faculdade de comunicação social e da faculdade de artes visuais da UFG.

A disciplina não possui pré-requisitos e apesar de uma boa porcentagem dos alunos ter interesse por desenho, e alguns uma experiência mínima em criar HQs, a maioria deles, cerca de 60%, não

possui quase nenhuma habilidade de desenho e criação de narrativas. São leitores de quadrinhos interessados em aprender mais sobre o universo dessa arte e em criar suas primeiras HQs. Essa característica da dificuldade com o desenho de boa parte dos alunos sempre foi levada em conta por mim, e procuro, desde a primeira aula, motivá-los e explicar-lhes que existem muitas alternativas criativas ao desenho, ou formas de realizá-lo, e mesmo que alguns tenham os exercícios práticos, a evasão da disciplina tem sido muito baixa.

Investigo sempre a experiência dos discentes em relação à leitura de quadrinhos. É impressionante como a maioria esmagadora desconhece quase que completamente os chamados quadrinhos autorais. A experiência de leitura se concentra nos mangás, nas revistas da Maurício de Souza Produções, na Disney e nos títulos das editoras Marvel e DC. Alguns alunos, em uma porcentagem que chega ao máximo a 20% por turma, demonstram conhecimento de outros títulos de quadrinhos, citando autores como Alan Moore, Will Eisner, Grant Morrison & Neil Gaiman, mas é impressionante o desconhecimento quase completo da produção de quadrinhos autorais brasileiros e europeus.

Nesses anos em que ministrei a disciplina, não encontrei praticamente nenhum aluno que conhecesse Henfil, Lourenço Mutarelli, Shimamoto, Flávio Colin, Mozart Couto, Phillippe Druillet, Caza, Enki Bilal, Jodorowsky, Paziienza, Crepax, entre outros. Por esse motivo, uma das tarefas semanais da disciplina são leituras obrigatórias e breves resenhas de álbuns desses e de outros artistas da HQ autoral. É impressionante o entusiasmo geral dos alunos ao tomarem contato com essas obras em quadrinhos, muitos deles se encantam, confessam que não imaginavam obras com essas propostas narrativas no formato quadrinhos. Nas discussões sobre cada álbum, falo sempre dos aspectos biográficos dos criadores, de seus processos criativos e depois analiso com a turma a relação entre a estética e a narrativa das HQs. Muitos alunos tornaram-se, ao longo dos anos, leitores efetivos de HQs autorais e continuaram o con-

tato comigo em redes sociais, avisando-me de lançamentos, trocando ideias sobre obras recém-lançadas. Alguns deles tornaram-se colecionadores de álbuns autorais, frequentando grandes livrarias e comprando on-line. Em certos casos especiais, tornaram-se inclusive pesquisadores que seguiram para o mestrado investigando quadrinhos.

Além das leituras obrigatórias de quadrinhos autorais, durante o curso, ministro aulas teóricas versando sobre a linguagem das HQs, a bibliografia básica de leitura envolve obras de Umberto Eco, Will Eisner, Scott McCloud, Moacyr Cirne, Antonio Cagnin, Roman Gubern, Sonia Bibe Luyten, Henrique Magalhães, Elydio dos Santos Neto, Edgard Guimarães, Daniele Barbieri, entre outros.

A partir de 2010, passei a ser acompanhado na disciplina por meus orientandos do mestrado e doutorado em Arte e Cultura Visual da FAV/UFMG, realizando seus estágios docentes. Selecionei para estarem comigo alunos que realizaram pesquisas sobre quadrinhos e áreas afins, como: Jordana Prado, que investigou realidade aumentada e HQtrônicas; Fernanda Machado, que pesquisou HQtrônicas e criação coletiva; Rachel Cosme, que pesquisou o processo criativo de quadrinhos poético-filosóficos e o sagrado feminino; José Loures, quadrinhista que investigou cultura pop e games de tabuleiro; Ícaro LÊNIN Malveira, que investiga fanzines autorais de quadrinhos, entre outros. A atuação deles na disciplina tem sido fundamental, auxiliando-me na organização, acompanhamento e orientação dos trabalhos práticos. Esses estagiários demonstraram grande entusiasmo em poderem trabalhar como auxiliares em uma disciplina de quadrinhos autorais, e ressaltaram para mim e para os alunos a importância disso em sua formação como docentes. Os discentes sempre respeitaram seus pontos de vista e opiniões durante as orientações, e eu fiz questão de dar-lhes total autonomia para divergirem de minhas opiniões e apontarem caminhos diferentes dos propostos por mim para os trabalhos práticos dos alunos. Também é importante dizer que – a partir da realização

da disciplina – surgiu o interesse dos alunos do Bacharelado em Artes Visuais e do Design Gráfico da FAV/UFG em realizarem seus TCCs criando histórias em quadrinhos, sendo que eu já orientei mais de 15 TCCs desses alunos, alguns com resultados realmente incríveis.

A avaliação da disciplina é estruturada em três pilares: 1 – desenvolvimento processual do aluno, que envolve sua dedicação, empenho na realização das atividades teóricas e práticas; 2 – leitura das obras indicadas e entrega das resenhas; 3 – realização dos 3 exercícios práticos e os resultados obtidos levando em consideração a sua proposta. As avaliações sempre levam em consideração as dificuldades enfrentadas individualmente diante do desafio de desenvolver quadrinhos, muitas vezes pela primeira vez. O acompanhamento proativo dos exercícios práticos com orientações regulares, auxiliando o aluno em todos os aspectos da criação tem surtido efeitos, minorando a evasão da disciplina e gerando trabalhos de boa qualidade estética e narrativa. No próximo tópico, detalharei os exercícios práticos propostos e apresentarei alguns exemplos de resultados obtidos.

5.3.4 – A prática artística dos discentes: criando quadrinhos autorais

A disciplina Histórias em Quadrinhos de Autor, envolve basicamente 3 exercícios de prática artística. O primeiro deles, é um exercício de técnica livre e tema definido. O tema é a questão autobiográfica, os alunos são motivados a criar uma HQ de até 10 páginas que traga alguma experiência de sua vida. O gênero da HQ é livre, podendo ser drama, humor, horror, nonsense etc. A técnica é livre para que os alunos se sintam mais à vontade, podendo utilizar instrumentos com os quais já tenham afinidade e também recorrer a recursos como colagem, fotografia, ou montagem em software gráfico, o importante é que a narrativa seja criada.

O segundo exercício é mais direcionado, pois trata-se da criação de um fanzine com quadrinhos autorais baseados em um oráculo milenar. Nesse caso o número de páginas é limitado a no máximo 4, e a técnica para a arte finalização é o nanquim sem aguadas, pois o material será impresso em fotocopiadoras. Já trabalhamos com diversos oráculos, com destaque para o Tarô, o I Ching e as Runas. O aluno sorteia um dos arcanos maiores do Tarô em um baralho e irá trabalhar com ele, criando uma HQ sem gênero definido inspirada nas suas interpretações das descrições e da visualidade da carta. O mesmo acontece com as Runas, já no caso do I Ching, o aluno joga o oráculo e trabalha com um dos hexagramas como fonte de inspiração para criar sua HQ.

O terceiro exercício, aplicado eventualmente, pode ser a criação de uma HQ coletiva com a participação de toda a turma, ou, em outros casos, trabalhos desenvolvidos em dupla que exploram técnicas experimentais para a criação de narrativas visuais que extrapolem o suporte tradicional papel.

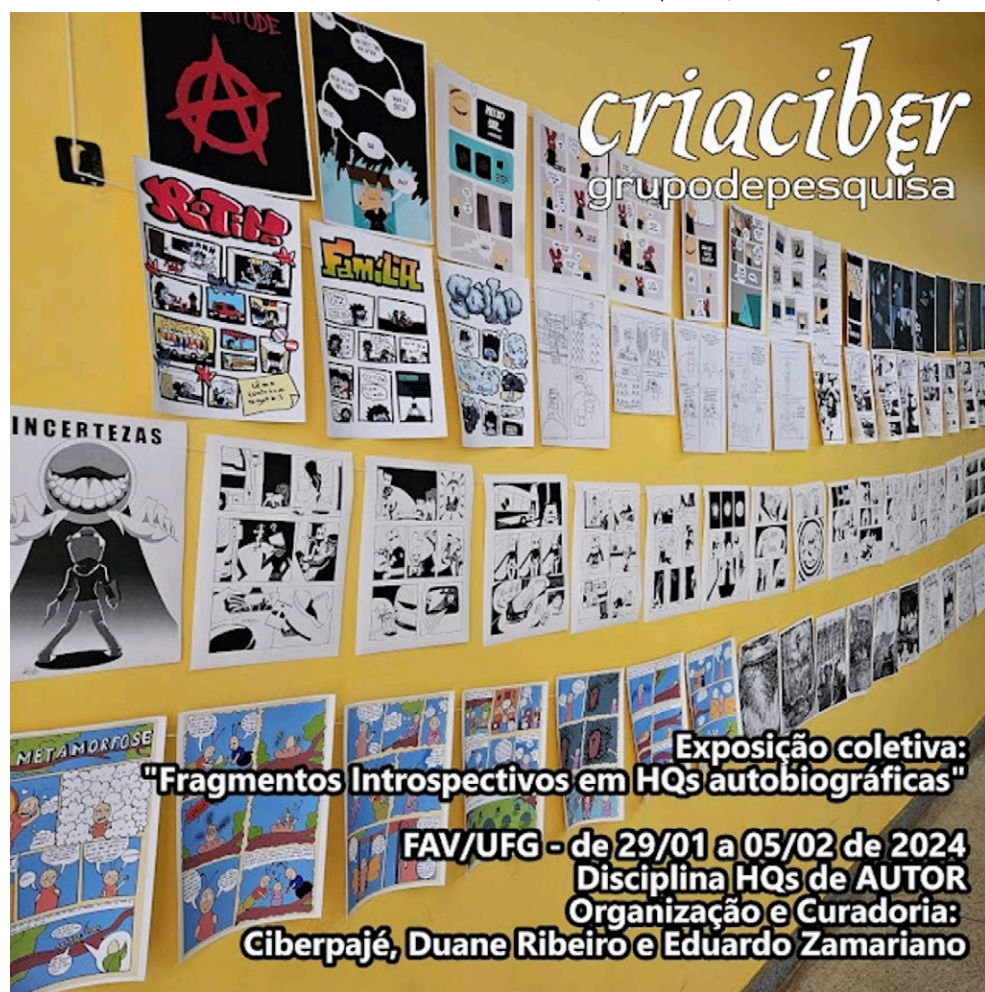
Penso que a disciplina tem cumprido seu papel de mostrar aos discentes o grande potencial das histórias em quadrinhos como forma de expressão artística genuína e singular. Ao longo dos anos fui apurando alguns detalhes e conseguindo mais concisão nas aulas teóricas e práticas destacando sempre os aspectos lúdicos, a multiplicidade de técnicas artísticas, opções estéticas, temáticas e narrativas que compõem o amplo espectro da arte quadrinhística.

Muitos alunos têm considerado a possibilidade real de pesquisarem ou trabalharem com quadrinhos na Pós-Graduação. Dentre inúmeros casos, destaco dois, o da aluna do Bacharelado em Artes Visuais, Veramar Martins, que cursou a disciplina 3 vezes, duas vezes como ouvinte, por sua paixão pelos quadrinhos autorais e que depois veio a se tornar minha orientanda de mestrado no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual. O outro caso foi do aluno do Bacharelado em Matemática, Luiz Adolfo Cavalcante, um apaixonado por quadrinhos

que chegou à disciplina interessado em saber se seria possível conectar sua paixão pelos quadrinhos com a formação em matemática. Luiz saiu motivado e disposto a realizar um mestrado envolvendo o potencial didático dos quadrinhos. O resultado foi a dissertação de mestrado em educação em ciências e matemática da UFG: “No dia mais claro: um estudo sobre o sentido atribuído às histórias em quadrinhos por professores que ensinam matemática em formação”, da qual fui membro examinador na qualificação e defesa.

Durante os 16 anos em que ministro a disciplina tenho renovado – a cada novo discente – o meu entusiasmo para com a linguagem dos quadrinhos e seu potencial expressivo, acompanhando a produção das milhares e milhares de páginas que têm sido gestadas com grande envolvimento dos discentes e percebendo o verdadeiro amor deles por seus processos criativos de HQs (Franco, 2023, p. 242-252). Em alguns momentos realizamos exposições com as produções dos discentes, como em fevereiro de 2024, na exposição “Fragmentos Introspectivos em HQs Autobiográficas”, uma atividade do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq – FAV/UFG), com curadoria minha em parceria com os estagiários discentes Duane Ribeiro e Eduardo Zamariano (Figuras 65, 66 e 67).

Figura 65 – Foto de parte da exposição “Fragmentos Introspectivos em HQs Autobiográficas”, uma atividade do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq – FAV/UFG), com curadoria de Edgar Franco (Ciberpajé) em parceria com os estagiários discentes Duane Ribeiro e Eduardo Zamariano, FAV/UFG, fevereiro de 2024



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 66 – Duane Ribeiro, Edgar Franco (Ciberpajé) e Eduardo Zamariano na exposição “Fragmentos Introspectivos em HQs Autobiográficas”, FAV/UFG – fevereiro de 2024



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 67 – Discentes expositores da disciplina “Histórias em Quadrinhos de Autor” na exposição “Fragmentos Introspectivos em HQs Autobiográficas”, FAV/ UFG – fevereiro de 2024. Discentes que integraram a exposição: Arthur Leal Monteiro Machado, Arthur Silva Gomes, Barbara Agda Rezende Bosco, Beatriz Vaz Pimentel, Dayane Rodrigues, Douglas Santos Silva, Gal Andrade Rezende, Gustavo Doria Costa, Heitor Pereira dos Anjos, Luísa Francielle Oliveira Fagundes, Maria Eduarda Arruda de Sousa, Matheus Augusto Oliveira Sperandio, Michael Vinicius Gomes da Silva, Paulo Roberto Milhomem de Brito, Pedro Rabelo Mendonça, Pedro Schindler Freire Brasil Ribeiro, Rachel Fonseca da Silva, Thaynara Rodrigues Santos Feitosa, Walter Pimentel de Miranda Filho



Fonte: Arquivo pessoal do autor

5.4 – A linha de pesquisa Poéticas Artísticas e Processos de Criação do PPG Arte e Cultura Visual: O mergulho definitivo nas artes e nos processos criativos artísticos como área de pesquisa

Em 2008, logo após a minha entrada como professor adjunto na Faculdade de Artes Visuais da UFG, eu recebi o convite dos coordenadores do Programa de Pós- Graduação – mestrado – em Cultura Visual para iniciar a minha atuação como professor convidado na linha de pesquisa Poéticas Artísticas e Processos de Criação, uma linha totalmente afinada com a minha atuação como artista-pesquisador e que contava com dois notórios artistas goianos, o gravurista Dr. José César Teatini Clímaco, e a cineasta Dra. Rosa Berardo. Aceitei o convite com muito entusiasmo e já no final daquele ano comecei a orientação de duas pesquisas de mestrado.

Também propus a criação de uma disciplina de Pós-Graduação intitulada “Arte e Tecnologia”, que eu criei a partir de minha experiência e que já se propunha a ser uma disciplina teórico-prática, na qual os discentes teriam como um dos principais trabalhos, a criação de uma poética artística em arte e tecnologia. A ementa proposta por mim para ela foi: Estudo dos processos e procedimentos criativos envolvidos na geração de poéticas contemporâneas de base tecnológica. Ênfase em artistas e obras emblemáticas da arte e da tecnologia em suas múltiplas tendências como: arte computacional, arte telemática, bioarte, gamearte, nanoarte, entre outras. Desenvolvimento prático de uma proposta artística tecnológica.

Assim, desde 2009, tenho ministrado anualmente a disciplina “Arte e Tecnologia”, realizando mudanças em sua estrutura e bibliografia, mas mantendo a proposta de investigar as imbricações entre os processos criativos artísticos e as tecnologias, contemplando investigações teóricas e a prática artística. Nesses 16 anos atuando no PPG, participei

ativamente de sua transição para a nota 4 e a criação de seu doutorado, sendo renomeado como Programa de Pós-Graduação – Mestrado e Doutorado – em Arte e Cultura Visual da UFG. Além da atuação como orientador e da participação efetiva em múltiplas comissões do PPG, fui seu vice-coordenador na gestão da Dra. Lêda Guimarães, em 2018, e, atualmente, a partir de abril de 2024, na gestão do Dr. Samuel Jose Gilbert de Jesus, voltei a ser vice-coordenador do programa.

A entrada no programa como professor permanente em 2010 consolidou a minha migração para o âmbito da pesquisa em artes e incentivou-me na criação de um grupo de pesquisa dedicado a investigar os processos criativos artísticos nas intersecções entre as narrativas transmídia, a arte e a tecnologia. O próximo tópico detalha a proposta e atuação do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq – FAV/UFG).

5.5 – A criação do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER e seu impacto ao longo de 14 anos de existência

O grupo de pesquisa Criação e Ciberarte (CRIA_CIBER – CNPq / FAV-UFG) foi criado por mim em 2010, na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. Durante sua existência, o grupo tem envolvido pesquisadores da Universidade Federal de Goiás e de outras instituições do país, com destaque para discentes do PPG Arte e Cultura Visual da UFG. Entre os objetivos gerais do grupo, estão a análise dos processos e procedimentos criativos envolvidos na geração de poéticas contemporâneas de base tecnológica e também de narrativas transmídia, em múltiplos suportes com ênfase no desenvolvimento prático de poéticas artísticas transmidiáticas. Também o estudo das relações entre o pós-humanismo, a tecnognose, o tecnoxamanismo, a psiconáutica, a ficção científica e as artes, envolvendo a prática artística em linguagens múltiplas e/ou intermídia, em suportes diversos como: história em quadrinhos, HQforismo, artezine, HQtrônica, ani-

maforismo, animação, videoarte, gamearte, web arte, instalação interativa, música digital, cinema expandido, performance multimídia e arte robótica. Na sequência incluo uma síntese com imagens de múltiplos desses projetos desenvolvidos no contexto do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER e sob minha orientação, são obras produzidas como parte de investigações de TCC e iniciação científica no Bacharelado em Artes Visuais da Faculdade de Artes Visuais da UFG, e no mestrado, doutorado e pós-doutorado na linha de pesquisa “Poéticas Artísticas e Processos de Criação” do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da UFG, entre os anos de 2008 e 2024, nas figuras destaco o nome do artista-pesquisador e a categoria artística em que se insere (Figuras de 68 a 94).

Figura 68 – Instalação interativa desenvolvida por Luciana Hidemi no mestrado, 2011



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 69 – Universo ficcional transmídia,
desenvolvido por Gabriel Lyra no mestrado, 2011



Universo Ficcional Transmídia

NARRAGONIA
Gabriel Lyra Chaves

Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 70 – HQtrônica com RA desenvolvida
por Jordana Prado no mestrado, 2012



**HQTRÔNICAS &
REALIDADE AUMENTADA**

Jordana Prado

Fonte: Arquivo pessoal do autor

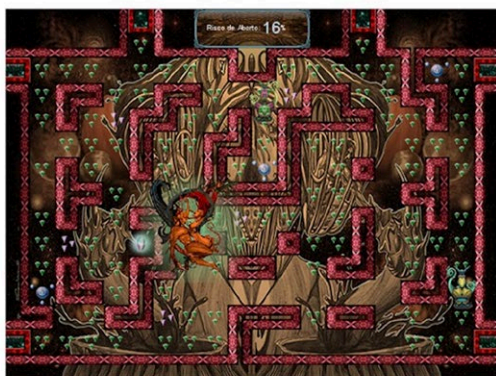
Figura 71 – HQs Poético-Filosóficas desenvolvidas por Matheus Moura no mestrado, 2013



PROCESSOS CRIATIVOS DE QUADRINHOS POÉTICO-FILOSÓFICOS
Matheus Moura

Fonte: Arquivo pessoal do autor

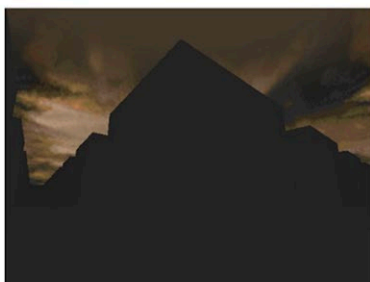
Figura 72 – Processos criativos em gamearte por Bruno Mendonça & Edgar Franco, 2012



Posthumam Ms. Pacman

PROCESSOS CRIATIVOS EM GAMEARTE

Bruno Mendonça & Edgar Franco



Labirinto da Mente

Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 73 – Pinturas desenvolvidas por Helio Brantes no mestrado, 2014



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 74 – Instalações interativas desenvolvidas por Alana Borges no mestrado, 2014



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 75 – HQ e universo ficcional transmídia desenvolvido por Ademir Luiz no pós-doutorado, 2014



UNIVERSO FICCIONAL
TRANSMÍDIA

CONCLAVE
Ademir Luiz da Silva

Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 76 – HQtrônica desenvolvida por Fernanda Machado no mestrado, 2013



HQTRÔNICA COLABORATIVA - Interminatim - Fernanda Machado

Fonte: Arquivo pessoal do autor

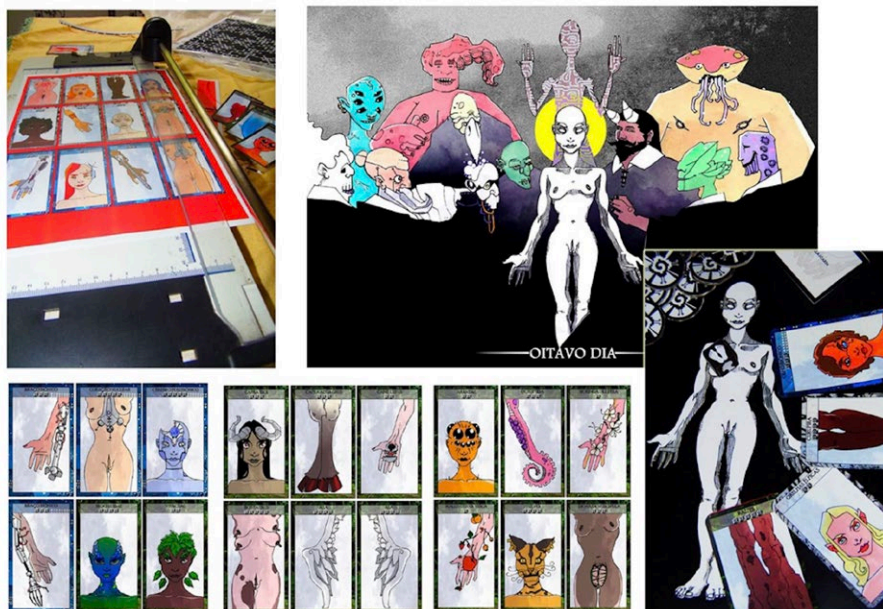
Figura 77 – Game, HQ e cosplay desenvolvidos por Veramar Martins no mestrado, 2015



NARRATIVA FICCIONAL TRANSMÍDIA - Veramar Martins

Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 78 – Board game desenvolvido por José Loures no mestrado, 2016



GAMEARTE NOS JOGOS DE TABULEIRO - José Loures

Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 79 – Livro interativo desenvolvido por Sophia Pinheiro na iniciação científica, 2012



MÁQUINA POÉTICA
Proposta para um pós-livro interativo
Sophia Pinheiro

Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 80 – Figurinos para performance transmídia criados por Luiz Fers no mestrado, 2017



FIGURINOS PARA PERFORMANCE TRANSMÍDIA
Luiz Fers & Edgar Franco

Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 81 – HQs criadas por Matheus Moura e Edgar Franco no doutorado, 2018



QUADRINHOS VISIONÁRIOS - Processos criativos expandidos por enteógenos e respiração holotrófica

Matheus Moura & Edgar Franco

Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 82 – HQs criadas por Edgar Franco e convidados, de 2008 a 2024

Artlectos e Pós-humanos
Revista de quadrinhos poético-filosóficos. Edgar Franco, o Ciberpájá, autor seminal e um dos pioneiros desse gênero de quadrinhos, faz de sua revista uma plataforma de experimentações linguísticas e conceituais, desenvolvendo as propriedades de seu universo pós-humano.

Artlectos e Pós-humanos N. 1, 2ª Edtora, 2006. 32p. 15,5x21cm. R\$10,00 (solicitar ao autor: ciberpaja@gmail.com)	Artlectos e Pós-humanos N. 2, 2ª Edtora, 2007. 32p. 15,5x21cm. R\$10,00	Artlectos e Pós-humanos N. 3, março de 2009. 32p. 14,2x20cm. R\$10,00 -Em falta-	Artlectos e Pós-humanos N. 4, março de 2010. 36p. 14,2x20cm. R\$10,00	Artlectos e Pós-humanos N. 5, março de 2011. 32p. 14,2x20cm. R\$10,00
Artlectos e Pós-humanos N. 6, março de 2012. 32p. 14,2x20cm. R\$10,00 -Em falta-	Artlectos e Pós-humanos N. 7, março de 2013. 32p. 14,2x20cm. R\$10,00	Artlectos e Pós-humanos N. 8, abril de 2014. 32p. 14,2x20cm. R\$10,00	Artlectos e Pós-humanos N. 9, março de 2015. 32p. 14,2x20cm. R\$10,00 -Em falta-	Artlectos e Pós-humanos N. 10, maio de 2016. 32p. 14,2x20cm. R\$10,00
Artlectos e Pós-humanos N. 11, maio de 2017. 32p. 14,2x20cm. R\$10,00	Artlectos e Pós-humanos N. 12, setembro de 2018. 32p. 14,2x20cm. R\$10,00	Artlectos e Pós-humanos N. 13, março de 2020. 32p. 14,2x20cm. R\$10,00		

HQ E PROCESSOS CRIATIVOS EXPERIMENTAIS

Edgar Franco & convidados do grupo CRIA_CIBER

Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 83 – Obra de web arte criada por Edgar Franco e José Loures, 2015



WEB ARTE - CANAL 666 BR
Edgar Franco & José Loures

Fonte: Arquivo pessoal do autor

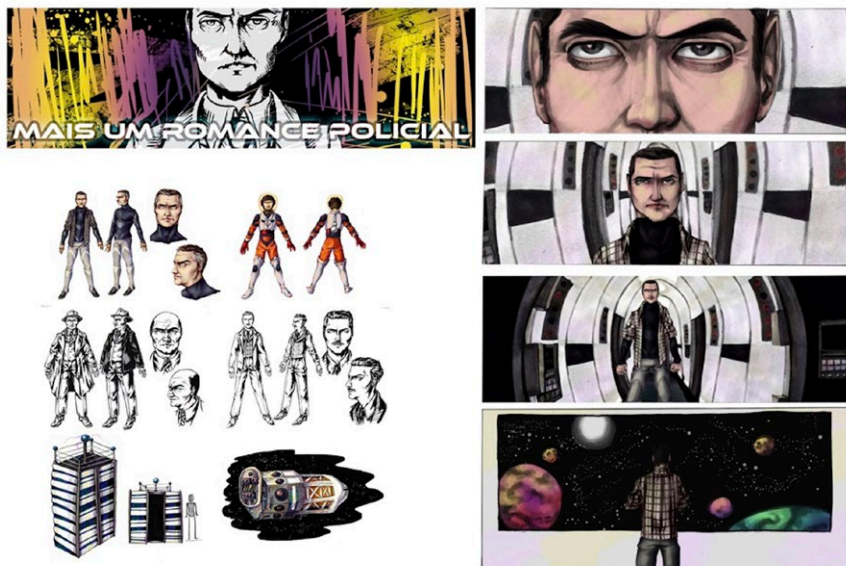
Figura 84 – 1. HQs criadas por Gian Danton no doutorado, 2017



O FAKE NA NARRATIVA EM QUADRINHOS - Gian Danton

Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 86 – HQtrônica criada no TCC por Gabriel Pacheco e Mia Brandão, 2017



HQTRÔNICA: MAIS UM ROMANCE POLICIAL - Gabriel Pacheco & Mia Brandão
<https://hqtronica.tumblr.com/>

Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 87 – Videoclipe criado por Alysson Plíneo no mestrado, 2018



VIDEOCLÍPE INTERATIVO "GEHENNOM": A POÉTICA BLACK METAL DA BANDA LUXÚRIA DE LILLITH NO CONTEXTO DA ARTE - Alysson Plínio Estevo
www.youtube.com/watch?v=wSgF1-pWd_o

Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 88 – Quadrinhos criados por Edgar Franco e Mozart Couto, 2008-2016



Quadrinhos e emergência pós-humana

BIOCYBERDRAMA SAGA - Edgar Franco & Mozart Couto

Fonte: Arquivo pessoal do autor

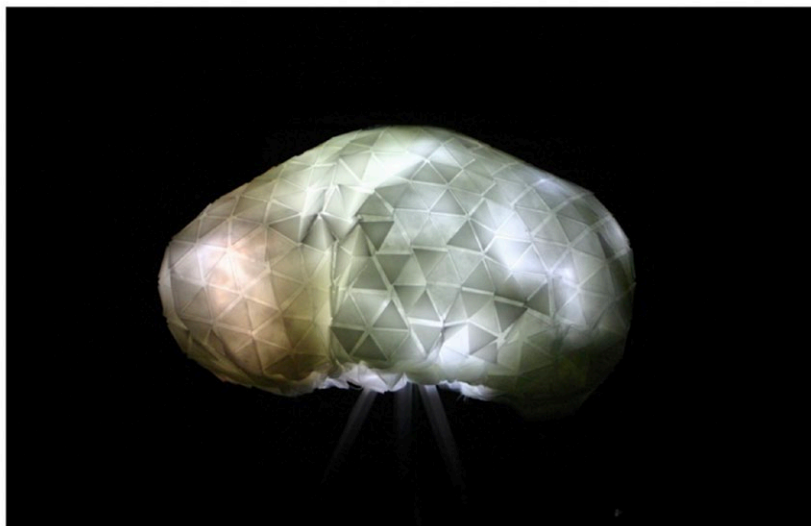
Figura 89 – HQforismos criados por Edgar Franco e Danielle Barros de 2012 a 2019



HQforismos - Edgar Franco & Danielle Barros

Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 90 – Instalação interativa criada por Luciana Hidemi no doutorado, 2017

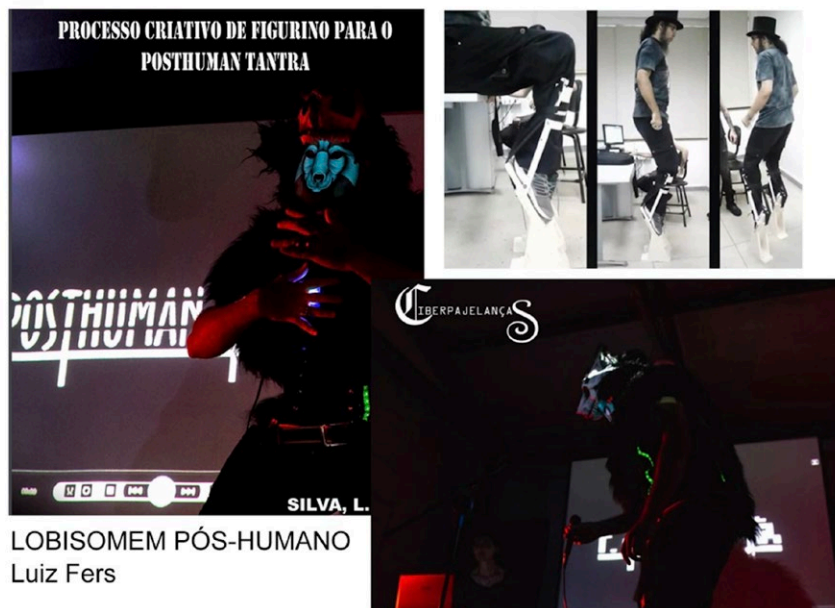


NEFELIBATA 2.0

“Arte robótica: contextos, conceitos e perspectivas”.
Tese de Doutorado de Luciana Hidemi Nomura

Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 91 – Figurino de lobisomem pós-humano
criado por Luiz Fers e Edgar Franco, 2019



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 92 – Videoartes criadas por Edgar Franco,
Léo Pimentel e Luiz Fers, 2018-2020



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 93 – Animação criada por Edgar Franco,
Diego Soares, Léo Pimentel e Luiz Fers, 2020



Arte & Animação com auxílio de redes neurais e I.A.

Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 94 – Performances do Posthuman Tantra, Edgar Franco e Grupo CRIA_CIBER, 2010-2024



FESTIVAL DE ARTES
CIBERPAJELANÇAS:
Performances do
POSTHUMAN TANTRA &
AMANTE DA HERESIA

Fonte: Arquivo pessoal do autor

Durante os seus 14 anos de existência os integrantes do CRIACIBER publicaram mais de 140 artigos científicos baseados em suas pesquisas de processos criativos em periódicos, anais de eventos nacionais e internacionais, capítulos de livros e dezenas de trabalhos artísticos em narrativas transmídia e arte tecnologia já foram desenvolvidos pelo grupo e participaram de exposições nacionais e internacionais. Integrantes do Grupo de Pesquisa também receberam múltiplas indicações a premiações nacionais e internacionais, tendo sido contemplados com algumas delas. Entre os destaques dessa profícua produção artística está o Posthuman Tantra, grupo musical performático transmídia capitaneado por mim – com participação ativa dos integrantes do Grupo de Pesquisa, que já se apresentou em 41 eventos, sendo 23 deles acadêmicos nacionais e internacionais. As performances do grupo unem de maneira singular aspectos da cultura ancestral nativa das tribos brasileiras, sobretudo suas percepções transcendentais através

da incorporação de totens míticos animais e vegetais nos rituais de cura e energização, as chamadas “pajelanças” às novas perspectivas pós-humanas abertas pela criação e incorporação de mundos digitais, cosmogonias computacionais, possibilitadas pelo amplo universo das imagens numéricas e da hipermídia. Os ciberpajés da performance mixam o mundo das realidades vegetais (acesso a cosmogonias míticas através do uso de enteógenos) com o das realidades híbridas (criação de cosmogonias digitais), gerando um novo corpus transcendente. A performance envolve música eletrônica digital – tocada com sintetizadores e controladores midi, música analógica, percussões, projeções multimídia, vídeo digital, efeitos computacionais de realidade aumentada (RA) e *face detecting* e elementos de mágica eletrônica. Trata-se de um ciber-ritual que convida os expectadores a penetrarem em um mundo transumano de reconexão com a essência cósmica.

Outra produção de destaque é a gamearte “Posthuman Ms. Pacman” que propõe um questionamento aos valores contemporâneos do universo dos games – violência, foco em gráficos realísticos – além de uma crítica aos avanços tecnocientíficos pelos quais a sociedade atual passa. Para tal, o objeto de gamearte criado une-se à temática ficcional do universo ficcional da Aurora Pós-Humana. Essa realidade alternativa retrata um universo futuro em que a ciência e tecnologia atingiram níveis muito avançados, onde a engenharia genética, a robótica e a telemática modificaram o conceito tradicional de humano. Um universo apocalíptico, que desvela e levanta discussões às imbricações contemporâneas entre homem e tecnologia. A obra criada por mim, em parceria com Bruno Mendonça – mestre e doutor em arte e cultura visual pelo PP-GACV-UFG, sob minha orientação, participou de exposições no Brasil e exterior e foi selecionada para integrar o acervo permanente do importante museu espanhol de arte e tecnologia *Harddiskmuseum*. Também se destaca a animação experimental pioneira (In)Finitum, de Léo Pimentel Souto, Edgar Franco, Diogo Soares e Luiz Fers, que utilizou,

pela primeira vez no Brasil, inteligências artificiais NST (*Neural Style Transfers*) em todos os seus frames e foi selecionada pela curadoria de 16 festivais, sendo 13 deles internacionais e foi finalista das premiações em 3 deles. Já foram organizadas e realizadas pelo grupo quatro edições do Festival de Artes Ciberpajelanças, atividade de extensão da UFG que apresenta as obras do grupo, oficinas e performances.

Sob a minha coordenação, o grupo de pesquisa organizou o III Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial, reunindo 60 pesquisadores de todas as regiões do país. Promovido pela Associação Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS), em parceria com o Grupo de pesquisa Criação e Ciberarte (UFG), contando com o apoio do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, o III Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial (III FNPAS) teve como tema “A Arte dos Quadrinhos”. Foi organizada pelo Grupo de Pesquisa Criação e Ciberarte a Exposição Nacional: “HQforismos em Exposição – Exposição de HQforismos durante o III FNPAS – Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial. Com curadoria de Edgar Franco, Danielle Barros & Cátia Ana, a seleção de trabalhos incluiu 30 artistas das 5 regiões do Brasil, tendo ocorrido em 2016.

A parceria entre o Grupo de Pesquisa Criação e Ciberarte (UFG), o NAMID – Núcleo de artes Midiáticas do Programa de Pós-Graduação em comunicação da UFPB, e a editora Marca de Fantasia, ligada ao NAMID, tem gerado inúmeros produtos, incluindo a publicação de livros em formato e-book de integrantes e ex-integrantes do grupo e a manutenção de uma sessão no sítio da editora dedicada à publicação de artezines criados por membros do Cria_ciber, que, em março de 2024, já conta com 15 zines editados.

A parceria do grupo de pesquisa Cria_Ciber com o Projeto IFFanzone, do Instituto Federal Fluminense, campus Macaé (RJ), intensificou-se, através da vinda de seu coordenador, Alberto de Souza, para minis-

trar oficina de Fanzines durante o III FNPAS na UFG. Também através da publicação de obras inéditas de integrantes do grupo no fanzine Peibê, editado pelo projeto IFFanzine, e da organização de uma edição especial do fanzine Café Filosófico (IFFanzine), dedicada exclusivamente aos quadrinhos poético-filosóficos e aos HQforismos, com arte de capa, textos e quadrinhos de integrantes do grupo de pesquisa Criação e Ciberarte.

A parceria com o Projeto de Extensão GIBIO, coordenado pelo Prof. Dr. Hylio Laganá Fernandes, do curso de Licenciatura em Biologia da Universidade Federal de São Carlos, campus Sorocaba, segue através da publicação HQs de integrantes do grupo de pesquisa em edições da revista Gibio.

Além disso, o grupo tem participado intensamente de feiras e eventos regionais, estaduais e nacionais dedicados aos quadrinhos, ilustrações e zines, como Gibirama, Feira E-Cêntrica, Anápolis HQ Fest, X-Fantasy, Morce-GO Vermelho Horror Film Festival, FIQ – Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte, Mandrake Fest, entre outros, ampliando assim a sua atuação na sociedade local e nacional, em atividades de extensão que apresentam os frutos artísticos das investigações realizadas em nível de graduação, mestrado e doutorado na FAV/UFG (Figura 95).

Figura 95 – Participação do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq – FAV/UFG) em eventos e feiras de quadrinhos e cultura geek de Goiânia e região:
 1 – X Fantasy (Anápolis, 2024). 2 – Foto após a mesa de debates sobre processos criativos na universidade com integrantes do CRIA_CIBER na X Fantasy (Anápolis, 2024). 3 – Mesa do CRIA_CIBER na Mandrake Fest (Goiânia, 2024). 4 – Mesa do CRIA_CIBER na Feira de Impressos E-Cêntrica (Goiânia, 2024). 5 - Mesa do CRIA_CIBER na Feira de Impressos E- Cêntrica (Goiânia, 2023). 6 – Stand do CRIA_CIBER no Festival Internacional de Cinema Morce-Go Vermelho (Goiânia, 2023). 7 – Mesa do CRIA_CIBER na Anápolis HQ FEST (Anápolis, 2023)



Fonte: Arquivo pessoal do autor

5.6 – A publicação das duas edições de “BioCyberDrama Saga” pela Editora da UFG

A primeira edição do álbum em quadrinhos “BioCyberDrama Saga”, minha parceria com o premiado quadrinhista Mozart Couto – ganhador do Jabuti de melhor ilustrador, e de vários Troféus Angelo Agostini, incluindo o de mestre do quadrinho nacional – foi lançada em agosto de 2013, pela Editora UFG. A obra foi um dos produtos artísticos desenvolvidos nas investigações sobre narrativas transmídia no contexto do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq, FAV/UFG). Por tratar-se de uma obra densa com quadrinhos autorais, foi surpreendente o fato de, em menos de dois anos, ela esgotar-se. O álbum, uma edição luxuosa, com mais de 250 páginas, formato próximo do A4, e sobrecapa especial, foi uma iniciativa inédita de uma editora acadêmica brasileira que a publicou como parte de uma coleção de livros de arte, chamada “Artexpressão”, reconhecendo no âmbito da universidade pública os quadrinhos autorais como legítima expressão artística.

O álbum teve uma recepção excepcional por parte da imprensa especializada em quadrinhos no país, recebendo resenhas positivas em dezenas de veículos impressos e online que destacaram a singularidade de seu roteiro inspirado em perspectivas pós-humanas e a arte surpreendente de Mozart Couto. Dentre esses veículos destacamos as revistas de circulação nacional “Mundo dos Super-heróis # 52”, “Mundo Nerd #2”, passando por jornais como Correio Popular (GO), Jornal Opção (GO), Diário de Petrópolis (RJ), Jornal do Pontal (MG), Portal Pipoca e Nanquim, Blog Reverso, Podcast Cidade HQ, Blog Consciências e Sociedades, fanzine Quadritos (RS), Blog Contos do Absurdo, Blog Quadriculado, periódico acadêmico Imaginário (Editora Marca de Fantasia/UFPB), Revista Impacto Pontal (MG), Revista Somnium (SP), resenhas em vídeo nos Canais Publigibi, Digestivo Cultural e

Papo Kbelo, tendo sido inclusive incluída no verbete da Wikipedia sobre Ficção Científica Brasileira como uma das HQs mais significativas do gênero. Eu fui convidado a conceder entrevistas a vários veículos da imprensa para falar do álbum e de seus desdobramentos, como Rádio CBN Goiânia, Jornal Opção, Jornal Correio Popular, Revista Gatos & Alfases, TV Metrôpole e TV UFG. Além disso, o álbum tem sido fonte de pesquisadores acadêmicos de várias áreas do conhecimento no Brasil e no exterior, nas Universidades de Nova York (EUA), Cambridge (UK) e Bristol (UK).

“BioCyberDrama Saga” é um álbum completo dividido em 3 partes. Como já destaquei no capítulo IV, a primeira parte foi publicada pela editora paulistana Opera Graphica, em 2003, com ótima recepção do público e crítica especializada. Em 2004, foi indicada aos prêmios HQMIX de melhor roteirista (Edgar Franco) e melhor edição especial nacional de 2003. A obra recebeu os Troféus Angelo Agostini de melhor desenhista e melhor arte-finalista de 2003, concedidos a Mozart Couto. Em 2013, a Editora UFG publicou a edição completa da obra com as 3 partes da saga (1a edição), ela foi também indicada ao Troféu HQMIX de melhor edição especial nacional (Figura 96).

Figura 96 – Capa da primeira edição do álbum em quadrinhos “BioCyberDrama Saga”, de Edgar Franco e Mozart Couto, 2013



Fonte: Franco, Edgar; Couto, Mozart. “BioCyberDrama Saga”,
Goiânia: Editora UFG, 2013

A parte I do álbum narra o dilema de Antônio Euclides, um jovem “resistente” que aos poucos vai sendo seduzido pelas promessas de vida eterna ou plena oferecidas pelas culturas predominantes desse universo futurista, os tecnogenéticos – seres híbridos de humano com animal e vegetal, e extropianos – ciborgues com a consciência de um humano transplantada em um chip. Antônio se depara com a grande questão de sua vida, qual decisão deve tomar: tornar-se extropiano, tecnogenético ou continuar resistente. A parte II de “BioCyberDrama” dá continuidade à saga de Antônio Euclides e seus dilemas pós-humanos, apresen-

ta uma tensão ainda maior entre as espécies pós-humanas. A parte III, conclusão da saga, possui inspiração na história de Canudos e de Antônio Conselheiro, reinventadas para um contexto pós-humano. A obra foi lançada em múltiplos eventos no Brasil com destaque para o lançamento oficial a partir de seleção pela curadoria do FIQ 2013 – Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte (Figura 97).

Figura 97 – Edgar Franco autografando durante o lançamento oficial de “BioCyberDrama Saga” no FIQ – Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte, 2013



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Quando a primeira edição se esgotou, convidaram-nos para preparar uma segunda edição em capa dura, lançada em 2016, na forma de um álbum em formato A4, com 280 páginas (Figura 98). Ela incluiu a saga completa em quadrinhos, além de uma descrição detalhada do universo ficcional da “Aurora Pós-Humana”, criado por Edgar Franco, uma nova capa com arte do Mozart Couto, um epílogo inédito criado

por mim e Mozart, e, ainda, um *making of* do trabalho nos anexos, com artes do processo criativo da obra. A obra segue relevante e no momento estamos trabalhando em uma terceira edição a ser lançada em breve, além de analisarmos propostas de editoras do exterior para a publicação do álbum.

Figura 98 – Álbum “BioCyberDrama Saga”, segunda edição em capa dura



Fonte: Franco, Edgar; Couto, Mozart. “BioCyberDrama Saga”,
Goiânia: Editora UFG, 2ed, 2016

5.7 – A experiência como orientador de TCC, IC, mestrado, doutorado e supervisor de pós-doutorado

Ao longo dos meus 16 anos como docente da FAV/UFG e do Programa de Pós- Graduação em Arte e Cultura Visual da UFG, e como coordenador do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq – FAV/UFG), eu já orientei 8 teses de doutorado defendidas, 16 dissertações de mestrado defendidas, 27 TCCs concluídos, sendo 13 no Design Gráfico e 14 no Bacharelado em artes Visuais, 6 pesquisas de iniciação científica concluídas, sendo 2 no Design Gráfico e 4 no Bacharelado em Artes Visuais. Também supervisionei 2 estágios pós-doutorais já concluídos. No momento que escrevo este memorial,

estou orientando 7 teses de doutorado, 2 dissertações de mestrado e supervisionando uma pesquisa de pós-doutorado. Essas orientações sempre estiveram no espectro de minhas pesquisas em processos criativos artísticos em narrativas transmídia e arte e tecnologia, envolvendo investigações com temas como HQtrônicas, histórias em quadrinhos, gamearte, instalações interativas, artezines, animações, criação de universos ficcionais, arte visionária, entre outros. Essa atuação como pesquisador em um PPG de Artes tem me proporcionado, ao longo dos anos, convites para muitas bancas. Já participei de 69 bancas de defesa de mestrado e 25 bancas de defesa de doutorado, também em 18 exames de qualificação de doutorado e 35 exames de qualificação de mestrado, em universidades das 5 regiões do país, entre elas: UFG, USP, UnB, UFMT, UFRN, UEL, UFSM, UFU, UESC, PUC-SP, UFJF, UFPel, UFPB, UFPA, UNESPAR, UNESB, UFF, UFSCar, UFRPE, UNESP, UFRJ, Fundação Oswaldo Cruz, UNICAMP, entre outras. Ao longo desses anos, também estabeleci parcerias de pesquisa com docentes de muitas dessas universidades, sempre realizando um processo dinâmico de trocas de conhecimentos e experiências, palestrando em eventos científicos e grupos de pesquisa diversos.

5.8 – Tornando-me associado da ANPAP, associado da ASPAS e associado fundador da ANZINE

Em 2009, candidatei-me para tornar-me associado da ANPAP – Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, indiscutivelmente a mais importante associação de pesquisadores da área de artes no Brasil. Fui aceito e desde então tenho participado ativamente de todos os encontros anuais, tendo publicado artigos inéditos em todos os anais da associação, desde 2006, e também, mais recentemente, participado com ensaios visuais e obras artísticas para as exposições da associação. Desde 2009, sou também parecerista da associação avaliando

artigos enviados para o grupo de trabalho Poéticas Artísticas e para as sessões de Ensaios Visuais, tendo avaliado dezenas de artigos ao longo dos anos. Desde 2020, fui eleito representante da ANPAP para regional centro-oeste, no estado de Goiás. A experiência de trocas com os meus pares, durante os encontros nacionais, tem sido muito gratificante.

Em 2013 participei da reunião de fundação da ASPAS – Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial, tendo assinado a ata de fundação dessa importante associação interdisciplinar dedicada à pesquisa das histórias em quadrinhos (Figura 99).

Figura 99 – Reunião final de fundação da ASPAS – Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial, em Leopoldina, Minas Gerais, maio de 2013. Da esquerda para a direita em sentido horário os pesquisadores: Iuri Andreás Reblin, Sávio Roz, Edgar Franco, Natania Nogueira, Amaro Braga e Thiago Monteiro Bernardo



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Em 2016, organizei na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, o III FNPAS - Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial, evento promovido pela ASPAS em associação com o Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq – FAV/UFG), trazendo para

Goiânia dezenas de pesquisadores das 5 regiões do país. Sigo participando ativamente dos encontros anuais da ASPAS, publicando artigos completos em vários dos livros organizados pela associação.

Já a ANZINE – Associação Nacional de Pesquisa em Fanzines (ANZINE), com sede no IFF – Instituto Federal de Fluminense, em Macaé-RJ, cujo *campus* possui a Fanzinoteca de Macaé, propõe-se ser uma associação de pesquisadores/as envolvidos/as com a pesquisa, criação e o desenvolvimento científico e pedagógico acerca dos fanzines, com desmembramentos nos zines, biograficzines e zineletrônicos, e todas as demais manifestações do amplo espectro dos fanzines. A ANZINE foi idealizada inicialmente pela pesquisadora e fanzineira Dra. Danielle Barros (UFSB), com a parceria dos pesquisadores e também fanzineiros Ms. Alberto de Souza (Beralto) (IFF-MACAÉ), Eu (Dr. Edgar Franco /Ciberpajé – UFG) – que sugeri o nome para a associação –, e o Dr. Gazy Andraus (UFG), formando assim o núcleo inicial de criadores da ANZINE. A associação vê o/a “fanzine” como uma modalidade paralela de publicação autoral e/ou em grupo, ou seja, paratópica, já que não se configura como uma publicação oficial, embora extremamente importante como construtora social, e que existe desde o final da década de 1920/30, e batizado/a, em 1940, por Russ Chavenaut, nos EUA. Embora, inicialmente, fossem os zines publicações com contos e textos amadores atinentes à literatura da ficção científica, propagaram-se pelo mundo ampliando os seus temas, aportando em 1965 no Brasil, incluindo como um dos temas de destaque as histórias em quadrinhos (HQs). A associação teve sua carta de fundação assinada por seus criadores no dia 14 de maio de 2019. No momento, a ANZINE está organizando o primeiro livro com o selo da editora e o seu primeiro encontro nacional.

5.9 – A organização das quatro edições do evento de extensão “Festival de Artes Ciberpajelanças”: apresentando as pesquisas de processos criativos para a sociedade

A minha ideia de realizar um festival para apresentar os resultados das pesquisas realizadas no Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq – FAV/UFG) já existia desde o início do grupo, ela foi amadurecendo gradativamente no sentido de promovermos um festival com um número mais amplo de atividades, que incluiria exposições e mostras com as criações do grupo, mas também oficinas, palestras e performances abarcando todo o arcabouço das investigações do CRIA_CIBER, em uma ampla ação de extensão.

Assim, o Festival de Artes Ciberpajelanças teve sua primeira edição realizada em Goiânia, em novembro de 2018 – com entrada franca, nas dependências do Ruptura – Espaço Cultural, um local de cultura independente em Goiânia. O evento totalmente gratuito e aberto à sociedade goianiense e goiana foi uma atividade de extensão com produção do Grupo de Pesquisa Cria_Ciber – coordenado por mim e ligado ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG, cocoordenado pelo Prof. Dr. Gazy Andraus (pós-doutorando, bolsista PNPd sob minha tutoria no PPGACV) e promovido pelo Ruptura – Espaço Cultural – coordenado pela Profa. Dra. Adriana Mendonça (FAV/UFG) e pelo Prof. Dr. Cleito Pereira dos Santos (FCS/UFG). O festival incluiu diversas atividades, apresentando a produção artística desenvolvida no contexto das pesquisas realizadas no Grupo de Pesquisa Cria_Ciber, e nas investigações de graduação, mestrado e doutorado dos participantes – discentes ou egressos da FAV e do PPG Arte e Cultura Visual. A relação entre a produção artística e as reflexões teóricas foi contemplada através da realização paralela de mesas redondas e oficinas. O festival promoveu um diálogo direto entre os pesquisado-

res do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual (PPGACV – FAV/UFG) e do Grupo de Pesquisa Cria_Ciber (CNPQ – FAV/UFG) e a sociedade goiana, apresentando os frutos das pesquisas em artes em múltiplas mídias e suportes e contextos transmídia realizadas na pós-graduação, através de seu amplo espectro de atividades envolvendo exposições, mostras, oficinas e mesas redondas. Com o sucesso absoluto da primeira edição do festival, que contou com uma presença de público de mais de 400 pessoas em seus dois dias de atividades, organizamos, em 2019, a sua segunda edição, também um grande sucesso, com um público estimado em 500 pessoas em dois dias de atividades.

Com a chegada da pandemia, infelizmente decidimos não realizar o festival remotamente, nos anos de 2020 e 2021, aguardando o momento propício para a sua retomada em dezembro de 2022, em uma edição de retorno com todos os integrantes do grupo muito entusiasmados e com um público também estimado em 500 pessoas nos dois dias do festival. Essa terceira edição consolidou o festival como uma atividade de extensão aguardada anualmente por muitos setores da cultura alternativa goiana. Assim, em novembro de 2023, foi realizada a quarta edição do festival, dessa vez ampliada para 3 dias de atividades e incluindo uma nova atração, o Prêmio Nacional Ciberpajelações de Fanzines e Artzines, uma ação de premiação inédita no estado de Goiás a premiar zines e artzines a nível nacional e estadual.

O festival tem sido realizado em um local próximo ao centro da cidade, o Ruptura – Espaço Cultural, com ampla divulgação, incluindo veículos de imprensa reconhecidos no estado de Goiás. Nos quatro anos de sua realização – com atividades nos períodos matutino, vespertino e noturno – o festival recebeu mais de 2000 pessoas de vários extratos sociais e idades variadas, com predominância de discentes das várias universidades particulares do estado e da UEG e UFG. O festival tem atraído inclusive pessoas de cidades do interior do estado de Goiás e de Brasília, que se deslocam exclusivamente para participar

dele. Na segunda edição, o caráter nacional do evento se instaurou a partir da Mostra Nacional de Fanzines, com participantes de 10 estados brasileiros. A repercussão do evento cresceu muito na segunda edição e ampliou-se para o caráter Internacional – a partir da Mostra Internacional de Fanzines, que recebeu mais de 350 fanzines do Brasil e do exterior. Na quarta edição, que aconteceu nos dias 24, 25 e 26 de novembro de 2023, no Ruptura – Espaço Cultural, além das demais atividades, aconteceu o “I Prêmio Nacional Ciberpajelaças de Fanzines e Artezines”. É importante salientar que muitas das obras selecionadas para as mostras e exposições de integrantes do grupo no festival já contavam com respaldo de outras instituições nacionais e internacionais, sendo selecionadas por curadorias de eventos artísticos ou tendo suas investigações teóricas apresentadas em eventos acadêmicos nacionais e internacionais e publicadas em anais, periódicos e capítulos de livros.

Segue uma breve descrição das atividades que integraram o Festival de Artes Ciberpajelaças em suas recentes edições, incluindo a quarta edição:

Prêmio Nacional Ciberpajelaças de Fanzines e Artezines – Dada a importância dos zines por seu caráter paratópico de autoexpressão, que os caracteriza como publicações singulares no contexto cultural humano, o Grupo de Pesquisa Criação e Ciberarte (Cria_Ciber), da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, desde o II Festival de Artes Ciberpajelaças, tem realizado uma exposição de fanzines/zines como parte do evento, na cidade de Goiânia, estado de Goiás. A partir da quarta edição do festival, que aconteceu em novembro de 2023, o Grupo CRIA_CIBER iniciou a ação inédita no estado de Goiás ao premiar fanzines e artezines, trata-se do “Prêmio Nacional Ciberpajelaças de Fanzines e Artezines”, que apresenta as seguintes categorias: Prêmio de Melhor Artezine Nacional, Prêmio

de Melhor Artezine Goiano, Prêmio de Melhor Zine de Quadrinhos Nacional, Prêmio de Melhor Zine de Quadrinhos Goiano, Prêmio de Melhor Fanzine Nacional, Prêmio de Melhor Fanzine Goiano e Prêmio Mestre do Fanzine Nacional, um troféu concedido pela comissão organizadora do prêmio para homenagear expoentes do fanzinato que contribuíram por 20 anos ou mais para o cenário fanzinístico brasileiro. A premiação é uma ação cultural e concede aos premiados um troféu simbólico e um certificado. Na primeira edição do prêmio, foram recebidos 112 fanzines de todas as regiões do país e foram premiados zines de 4 regiões, além do destaque das categorias regionais do estado de Goiás. Em sua primeira edição o prêmio homenageou o notório zineiro e quadrinhista Henrique Magalhães com o Troféu de Mestre do Quadrinho Nacional, por seu pioneirismo na pesquisa e difusão dos zines no Brasil (Figuras 100 a 105).

Figura 100 – Arte de divulgação do edital do “I Prêmio Ciberpajelações de Fanzines e Artezines”, por Edgar Franco, Goiânia, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 101 – Arte de divulgação do edital do “I Prêmio Ciberpajelanças de Fanzines e Artezines”, destacando o Troféu de Mestre do Fanzine Nacional concedido a Henrique Magalhães, por Edgar Franco, Goiânia, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 102 – Premiados e comissão julgadora presentes à cerimônia de entrega do “I Prêmio Ciberpajelanças de Fanzines e Artezines” durante o “IV Festival de Artes Ciberpajelanças”, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 103 – Premiados e comissão julgadora presentes à cerimônia de entrega do “I Prêmio Ciberpajelanças de Fanzines e Artezines”, fazendo a “Pose Acadêmica” do Ciberpajé durante o “IV Festival de Artes Ciberpajelanças”, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 104 – Site da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) destaca a premiação de dois de seus docentes no “I Prêmio Ciberpajelanças de Fanzines e Artezines”, 2023

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA - UFPB
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - MEC

NOTÍCIAS

Professores da UFPB são destaque em premiação nacional sobre Fanzines

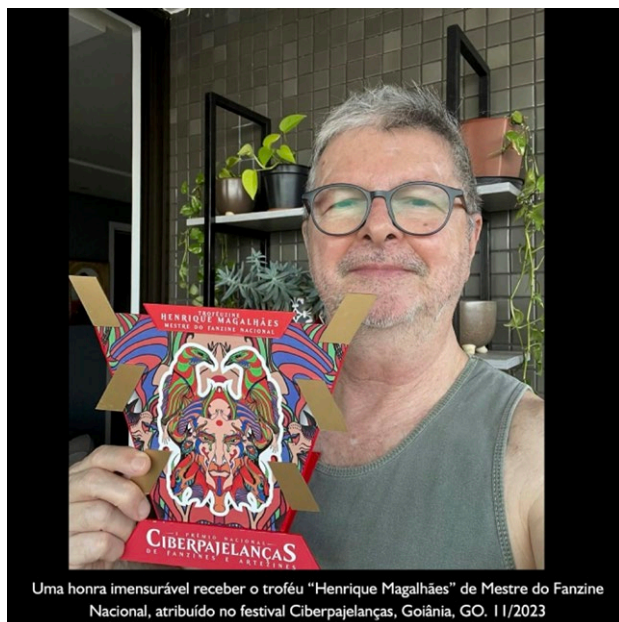
Publicado: 29/11/2023 12h00,
Última modificação: 29/11/2023 12h00
Docente aposentado foi o homenageado da edição do prêmio, enquanto professor em atividade foi um dos premiados

Henrique Magalhães
CIBERPAJELANÇAS DE FANZINES E ARTEZINES

Quadrinhos de Henrique Magalhães

Fonte: Site da UFPB, URL: <https://www.ufpb.br/ufpb/contents/noticias/professores-da-ufpb-sao-destaque-em-premiacao-nacional-sobre-fanzines>. Acesso em 29/11/2023

Figura 105 – O premiado como “Mestre do Fanzine Nacional”, Henrique Magalhães, em foto e comentário de seu Instagram, 2023



Fonte: Instagram @maria_espirituosa, URL: <https://www.instagram.com/p/CoPi6rWxDm3/>. Acesso em 11/01/2024

Mostra Internacional de Fanzines Ciberpajelaças – A mostra tem curadoria minha e do pós-doutorando do PPGACV-FAV/UFG Dr. Gazy Andraus, incluindo fanzines de todo o Brasil e do exterior. A exposição já tem em seu acervo mais de 500 fanzines de todas as regiões do Brasil e de 5 países do exterior. Na mostra, os fanzines são acondicionados em varais e mesas para que o público presente possa manuseá-los. A mostra envolve também o lançamento dos zines de integrantes do Grupo de Pesquisa Cria_Ciber (FAV/UFG). O fanzine como forma de expressão autoral e artística – ArteZine – é o tema geral da mostra. Posteriormente aos festivais, pretende-se produzir catálogos digitais das mostras incluindo a capa e dados de todos os fanzines em uma ação conjunta com o projeto de extensão da UFG “Fanzinoteca Virtual” – o qual eu também integro –, coordenado pela Profa. Dra. Adriana Mendonça (FAV/UFG).

Figura 106 – Vista da “III Exposição Internacional de Fanzines Ciberpajelanças”, durante o “IV Festival de Artes Ciberpajelanças”, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 107 – Vista da “III Exposição Internacional de Fanzines Ciberpajelanças”, durante o “IV Festival de Artes Ciberpajelanças”, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 108 – Vista da “III Exposição Internacional de Fanzines Ciberpajelaças”, durante o “IV Festival de Artes Ciberpajelaças”, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 109 – Pôster da “III Exposição Internacional de Fanzines Ciberpajelaças”, no “IV Festival de Artes Ciberpajelaças”, arte de Alysso Drakkar, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

KamiZine – Ação de *silkscreen* em camisetas de artes de zines criadas pelo Grupo Cria_Cíber e Projeto Fanzinoteca Virtual (FAV/UFG). A ação foi aberta a todo o público, bastava o interessado trazer sua camiseta e ela era *silkada* com a arte a custo zero. O primeiro KamiZine foi criado com a imagem de um artezine conjunto criado por todos os integrantes do CRIA_CIBER e impresso na frente e no verso das camisetas (Figuras 110- 111).

Figura 110 – Pôster da ação “Kamizine”, do “IV Festival de Artes Ciberpajelaças” projeto gráfico de Alysson Drakkar, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 111 – Silk em processo durante a ação “Kamizine”, do “IV Festival de Artes Ciberpajelações”, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Mostra de Videoarte Ciberpajelações – A mostra tem curadoria do egresso do doutorado do PPGACV/UFG, Dr. Léo Pimentel Souto (de pseudônimo “Amante da Heresia”), e do doutor pelo PPGACV/UFG, Frederico Carvalho Felipe, incluindo produções de vídeo, animação, videoarte e curtaforismos realizadas pelos integrantes do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER(FAV/UFG). A mostra de vídeo tem como produto final o lançamento em cópias limitadas das produções apresentadas. Na edição de 2023, foi apresentado em pré-estreia um documentário sobre o III Festival de Artes Ciberpajelações, um filme realizado por Léo Pimentel e Frederico Carvalho Felipe.

Figura 112 - Pôster da “IV Mostra de Videoarte e Animação do Grupo CRIA_CIBER”, para o “IV Festival de Artes Ciberpajelaças”, projeto gráfico de Alysso Drakkar, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 113 – Público na “IV Mostra de Videoarte e Animação do Grupo CRIA_CIBER” do “IV Festival de Artes Ciberpajelaças”, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 114 – Público na “IV Mostra de Videoarte e Animação do Grupo CRIA_CIBER” do “IV Festival de Artes Ciberpajelanças”, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 115 – Público na “IV Mostra de Videoarte e Animação do Grupo CRIA_CIBER” do “IV Festival de Artes Ciberpajelanças”, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

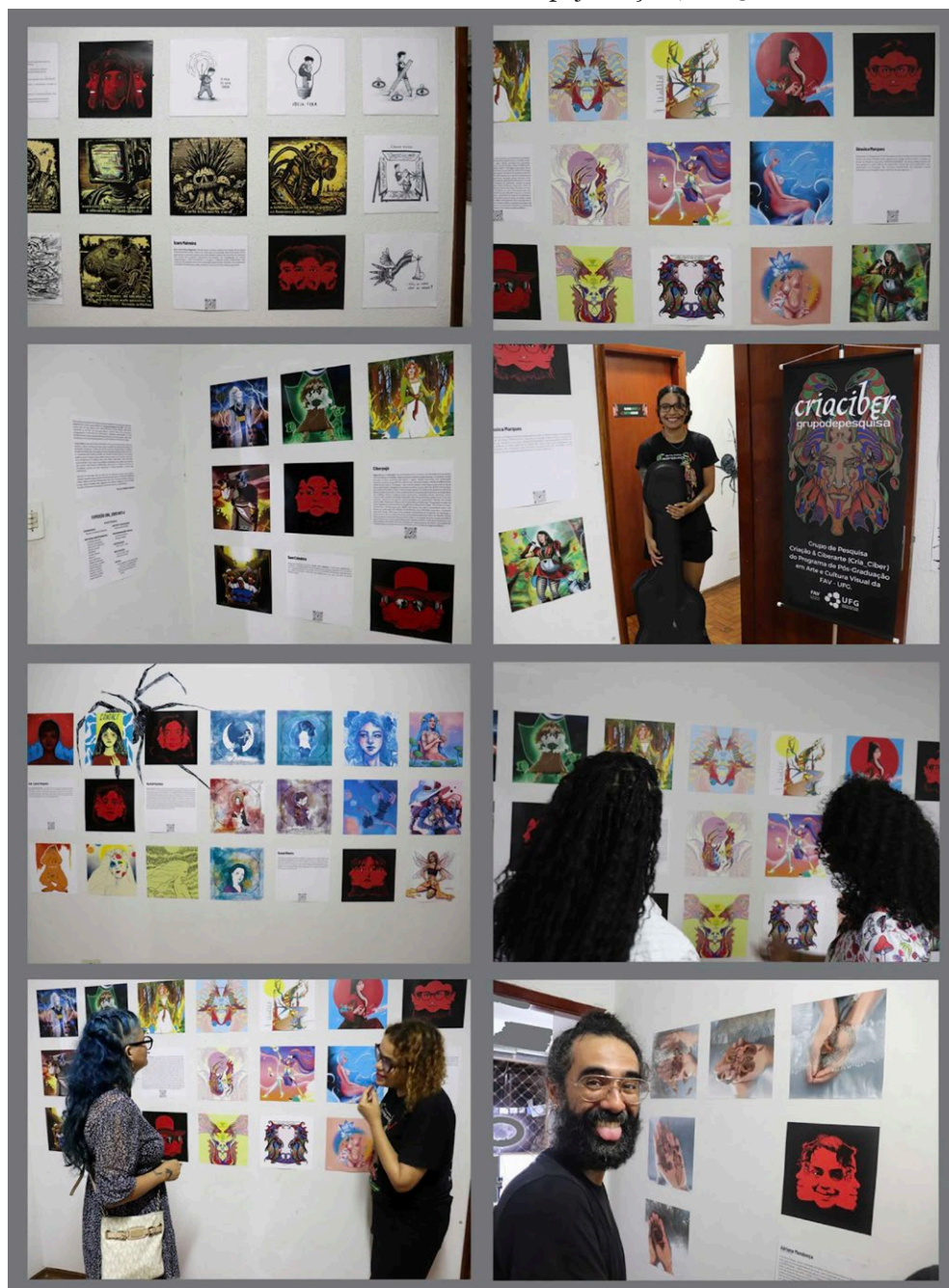
Exposição de Artes CRIA_CIBER – A exposição tem curadoria minha e do doutor em arte e cultura visual pela UFG e servidor da UFG, Bruno Mendonça, incluindo obras selecionadas da produção artística dos integrantes do grupo de pesquisa CRIA_CIBER (FAV/UFG). A exposição tem ocupado três espaços do Centro Cultural Ruptura trazendo obras em diversos formatos como ilustração, quadrinhos, desenho, gravura, videoarte, animação, instalação interativa e gamearte. Um dos produtos finais da exposição é a realização de um catálogo digital com todas as obras presentes (Figuras 116 e 117).

Figura 116 – Pôster “IV Exposição de Artes CRIA_CIBER” do “IV Festival de Artes Ciberpajelanças”, projeto gráfico de Alysson Drakkar com arte de Léo Pimentel, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 117 – Fotos da “IV Exposição de Artes CRIA_CIBER”
no “IV Festival de Artes Ciberpajelanças”, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Performances artísticas do CRIA_CIBER – O evento envolve a apresentação de performances de integrantes do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (FAV/UFG), sendo elas: Amante da Heresia (performance do egresso do PPGACV/UFG, Dr. Léo Pimentel Souto), Fredé CF (performance do doutor pelo PPGACV/UFG, Frederico Carvalho Felipe), Luxúria de Lillith (performance do doutorando do PPGACV/UFG, Alysson Plínio Estevo e convidados), e performance do Posthuman Tantra – grupo performático coordenado por mim com vários integrantes do CRIA_CIBER. Sempre são realizados registros audiovisuais para posterior divulgação na Internet (Figuras 118 a 121).

Figura 118 – Pôsteres das performances do Posthuman Tantra e Fredé CF no “IV Festival de Artes Ciberpajelanças”, projetos gráficos de Alysson Drakkar, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 119 – Performers de “Pós-MekHanTrop(IA) de Fredé CF no “IV Festival de Artes Ciberpajelanças”, projetos gráficos de Alysso Drakkar, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 120 – Performance de Drakkar com o Ciberpajé como convidado no “IV Festival de Artes Ciberpajelanças”, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 121 – Integrantes do Grupo de Pesquisa CRIACIBER reunidos após a performance do Posthuman Tantra no “IV Festival de Artes Ciberpajelanças”, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Oficinas de Zine, Quadrinhos, Narrativas de Horror & HQforismos – As oficinas gratuitas e com emissão de certificados são realizadas com o objetivo de promover processos criativos diferenciados surgidos nas investigações do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER e do Projeto de Extensão Fanzinoteca Virtual. A produção dos oficiantes é posteriormente publicada na forma de fanzines digitais e impressos (Figuras 122 a 124).

Figura 122 – Pôsteres de divulgação das oficinas de HQforismos e de criação e design de personagens que aconteceram durante o “IV Festival de Artes Ciberpajelanças”, projetos gráficos de Alysso Drakkar, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 123 – Foto da oficina de HQforismos, durante o “IV Festival de Artes Ciberpajelanças”, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 124 – Foto dos oficiantes com os resultados da oficina de HQforismos em mãos, durante o “IV Festival de Artes Ciberpajelanças”, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Os Objetivos Gerais e Específicos do festival são:

Gerais:

- Apresentar para a população de Goiânia e região a produção artística transmídia desenvolvida no contexto do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (FAV/UFG) em seus múltiplos suportes e linguagens artísticas.
- Possibilitar a divulgação de técnicas e conceitos desenvolvidos no contexto do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (FAV/UFG) através da realização de oficinas criativas.

Específicos:

- Incentivar os processos criativos artísticos através da criação e produção de fanzines, exemplo de paratopia aberto a todas as pessoas.
- Promover o conceito amplo de fanzine e suas especificidades temáticas através da Exposição Internacional de Fanzines e do Prêmio Nacional Ciberpajelações de Fanzines e Artezines, trazendo para a população de Goiânia e região a possibilidade de contato com centenas de fanzines do Brasil e do mundo.
- Promover o conceito artístico de narrativa transmídia através das múltiplas ações do festival em suportes, plataformas e linguagens narrativas, do desenho à performance. – Capacitar os alunos da FAV, do PPGACV/UFG e do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER na realização de festivais de arte, permitindo que tenham experiências em processos curatoriais, docência nas oficinas e organização de eventos.
- Gerar produtos que promovam a divulgação das pesquisas e criações artísticas do Grupo CRIA_CIBER (FAV/UFG) após a realização do festival: Catálogo da Exposição CRIA_CIBER, Catálogo da Exposição Internacional de Fanzines, DVD da Mostra de Vídeos do CRIA_CIBER, fanzines que constituem produtos das oficinas do festival, documentários sobre o festival etc. (Figura 125).

Figura 125 – Pôster oficial do “IV Festival de Artes Ciberpajelanças”, arte de Edgar Franco e Projeto Gráfico de Alysson Drakkar, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

No momento que redijo este memorial, estamos envolvidos, eu e os integrantes do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER na organização do V Festival de Artes Ciberpajelanças, que acontecerá em novembro de 2024, seguindo com a nossa proposta de apresentar as pesquisas desenvolvidas no âmbito da universidade pública para a sociedade goiana.

Capítulo 6



*A Transmutação em Ciberpajé -
um Artista Transmídia, Mago e Psiconauta*

O círculo solar refletido no abismo de meus olhos
celebra o meu renascimento diário.
Os verdadeiros magos são criadores de suas realidades.
Vivem pelo coração,
leves como borboletas,
selvagens como lobos,
destemidos como trovões.

(Ciberpajé)

Capítulo VI

A Transmutação em Ciberpajé: um artista transmídia, mago e psiconauta

Neste capítulo detalho o meu processo mágicko-artístico de transmutação em Ciberpajé realizado no meu aniversário de 40 anos de vida, destaco meus experimentos criativos como psiconauta – utilizando-me de experiências enteogênicas para obter estados não ordinários de consciência – e como magista, utilizando-me de processos criativos artísticos para criar sigilos e consultar oráculos. Trato também das performances como rituais artísticos e mágickos com o meu projeto musical performático Posthuman Tantra, e da criação do subgênero dos quadrinhos poético-filosóficos, os HQforismos. Apresento algumas de minhas obras singulares em arte e tecnologia, incluindo experimentos narrativos pioneiros utilizando redes neurais e inteligências artificiais e trato da minha escrita de aforismos e os seus desdobramentos no “Projeto Musical Ciberpajé”, nos curtaforismos e animaforismos.

6.1 – O renascimento como Ciberpajé: emerge o artista-docente-mago-psiconautapesquisador

Quando eu tinha 11 anos de idade – e durante minha infância toda – parte da atividade de criar mundos que eu realizava cotidianamente e que envolvia o desenho e as narrativas, também envolvia o desejo de me fantasiar, então eu comumente usava roupas velhas, trapos, partes de brinquedos para criar fantasias e vesti-las! Certa feita, eu me fan-

tasiei como um índio, usando penas de pombo e uma série de apetrechos, eu gostava da figura do “feiticeiro da tribo”, que era um “mago” poderoso. Improvisei um chocalho e estava brincando no quintal, totalmente absorto no meu mundo. Chegou em casa um parente, primo em segundo grau de meu pai, alguém que minha mãe não via há anos, ele se sentou na sala e ficaram conversando, minha mãe foi avisar que eu tinha que ir vê-lo, mas eu estava curtindo muito a brincadeira e não queria por nada ir até a sala.

Essa sala tinha uma grande janela de madeira que dava para a lateral da casa, fácil de se acessar pelo quintal, resolvi então não parar a brincadeira e ir até a janela em minha fantasia para cumprimentar o visitante como um pajé! Cheguei à janela e olhei para ele com gestos tribais e fiz um cumprimento monossilábico, algo como um “hoo heei”. E saí da janela e voltei a brincar. Bem, o fato hilário da história que a tornou importante foi que o visitante, imediatamente após me ver, interrogou minha mãe: “– Coitado, ele tem problemas mentais, não é?”. Minha mãe ficou indignada e respondeu-lhe que não, que eu era um dos melhores alunos da sala etc. Depois que ele foi embora, eu fui repreendido por minha mãe irritadíssima, ela falou mais ou menos assim: “– Edgar, você fica com essas bobagens e micagens suas aí e o nosso parente pensou que você tem problemas mentais! Não faça isso mais!”. Eu nem liguei, e lembro-me de meu pai dar muitas gargalhadas com a história.

Quando minha mãe me viu “fantasiado” para os shows do Posthuman Tantra, imediatamente ela lembrou do episódio e conectou o Ciberpajé de hoje, àquele menino fantasiado. No fundo, existe uma essência nos dois que é a mesma, e ao fantasiar-me para a vida diária ou para ir para o palco eu resgato a capacidade de mergulhar também – com meus gestos e meu corpo inteiro – nos meus mundos criativos. A partir dessa história pregressa falo brevemente sobre o meu processo artístico-mágicko de transmutação em Ciberpajé.

As narrativas chamadas transmídia (Henry Jenkins, 2009, p. 138) são aquelas que se desenrolam em múltiplas plataformas midiáticas, cada uma delas contribuindo distintamente para o contexto geral. Jenkins ainda destaca que estamos “numa época em que poucos artistas ficam igualmente à vontade em todas as mídias” (2009, p. 139), reafirmando sua crença no caráter compartimentado da geração de produtos de entretenimento da indústria cultural, mesmo no contexto da chamada cultura da convergência. No entanto, como artista transmídia, sempre estive interessado em desenvolver poéticas autorais desconectadas de uma obsessão mercadológica e consumista. Com isso, um dos objetivos de minhas obras é burlar a perspectiva compartimentada das narrativas transmidiáticas no contexto da indústria cultural e tentar produzir trabalhos artísticos que utilizem as mesmas estratégias transmídia, mas com objetivos poéticos e de autoexpressão. Para isso, criei o universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana – um *work-in-progress* desenvolvido por mim desde o ano 2000, e para o qual já realizei obras artísticas em múltiplos suportes – é o meu esforço pessoal de levar as narrativas transmidiáticas para o contexto da arte. Minha obra nas múltiplas mídias toma como base esse universo de ficção científica. A base conceitual desses trabalhos é o “deslocamento conceitual”, conceito definido por P. K. Dick (*apud* Quintana, 2004). Em minhas múltiplas criações desloco o tempo, a gnose e a tecnologia para um futuro hipotético para, na verdade, tratar de questões contemporâneas. Como já explanado, a Aurora Pós-Humana é um universo ficcional futurista criado por mim, inspirado por artistas, cientistas e filósofos que refletem sobre o impacto das novas tecnologias: bioengenharia, nanotecnologia, robótica, telemática e realidade virtual sobre a espécie humana. Para sua criação, também me inspirei no reflexo desses questionamentos na cultura pop, com o surgimento de filmes – “eXistenZ”, “Matrix”, “13º Andar”, “Gattaca”, “Avatar” – e de seitas como as dos Imortalistas, Prometeístas, Transtopianos e

Raelianos. Esses últimos, por exemplo, creem na clonagem como possibilidade de acesso à vida eterna, nos alimentos transgênicos como responsáveis futuros pelo fim da fome no planeta, e na nanotecnologia e robótica como panaceia que eliminará o trabalho humano, liderados pelo pseudo-guru Raël, um hedonista que constrói todo seu discurso a partir das previsões mais otimistas da ciência, baseando seu pensamento em afirmações messiânicas controversas.

Eu tenho uma teoria sobre a criação de mundos ficcionais, muito dificilmente um criador de mundos ficcionais irá promover a guerra. Quando você cria um mundo, uma cosmogonia, você tem que usar empatia, tem que se colocar no lugar do outro, pensar como ele poderia estar pensando naquela situação, e isso nos torna menos dogmáticos, mais receptivos à visão de mundo dos outros, mais solidários, menos autocentrados e egocêntricos. Imagine você que, na trilogia em quadrinhos “BioCyberDrama Saga”, roteirizada por mim e desenhada por Mozart Couto, eu criei cerca de 100 personagens, e eu tive que imaginar cada um deles, a visão deles dentro da situação que experienciavam, como se portariam segundo seu histórico de vida, suas personalidades, sua forma física. Eu tive que vivenciar esses quase 100 papéis, fui um pouco de todos eles, desdobrei-me.

A cada nova criação, sinto-me mais tolerante para com as pessoas em geral, menos presunçoso, a minha empatia cresce no mundo real à medida em que surgem novas personagens em meu mundo ficcional. Eu sugiro aos educadores uma disciplina obrigatória chamada “Criação de Mundos Ficcionais” que deve ser ensinada em todas as séries dos ensinos fundamental e médio, considero uma disciplina como essa tão importante quanto matemática e português.

A minha transmutação em Ciberpajé envolve aspectos performáticos e mágickoritualísticos, sobretudo nas performances híbridas realizadas pelo meu projeto musical performático Posthuman Tantra, performances que envolvem: vídeos, aplicações computacionais em RA

(realidade aumentada), mágica eletrônica, figurinos exclusivos e ações artísticas criadas em parceria com os integrantes do grupo de pesquisa CRIA_CIBER da FAV/UFG. Os efeitos computacionais em realidade aumentada dão um caráter híbrido às performances, pois criam “ambientes híbridos – que integram simultaneamente o real e o virtual” (Leão, 2004, p. 165), remontando os rituais de pajelança de alguns pajés que conectam o mundo dos espíritos ou dos totens animais ao mundo real.

Para mim, a figura do pajé é fascinante, ele tem a capacidade de conectar-se diretamente com a natureza para modificar a realidade, ele mixa os mundos, o mundo de suas cosmogonias transcendentais ao mundo “real”, assim consegue reestruturar a realidade conectando esses mundos. Ele é alguém que busca a cura, busca a harmonia, o equilíbrio. Então eu me espelho no pajé, ou xamã, como preferem alguns. Eu sou um ser que crio cosmogonias, mundos ficcionais e tenho utilizado gradativamente esses mundos para modificar a minha realidade. Através da mixagem de meus mundos com o pretérito mundo real, eu reconstruo minha realidade, e eu posso curar-me e, pelo amor incondicional e doçura, disseminar a capacidade que cada um tem de se autocurar através dessa busca de simplesmente “ser”, ser eu mesmo. O prefixo ciber, da cibernética, foi agregado ao pajé porque ele denota a conexão e troca de informações entre seres vivos e seres vivos, mas também entre seres vivos e máquinas, ele incorpora as novas possibilidades tecnológicas como um campo amplo para os exercícios mágicos de conexão entre mundos que o Ciberpajé promove.

Eu me declarei Ciberpajé no dia 20 de setembro de 2011, meu aniversário de 40 anos de idade. Após uma crise pessoal de valores que durou 9 meses e foi deflagrada por uma experiência enteogênica, propus o meu renascimento através de um ritual que criei baseado em uma contagem regressiva diária, estruturada em 10 chaves que significavam valores importantes para mim a partir daquele momento, a

cada dia eu desenhei na hora do crepúsculo uma dessas chaves para logo depois escrever o aforismo que a acompanha. Essas chaves foram criadas e fixadas em meu corpo renascido através do ritual de desenhá-las, capturando sua forma em minha visão cosmogônica. Na manhã do meu renascimento eu compus e gravei um ritual musical, que considero minha declaração de “Ciberpajé”¹⁷.

Eis aqui as minhas 10 chaves da transmutação, cada uma delas gestada em um dia nos 10 dias anteriores ao meu aniversário de 40 anos:

Ciberpajé I – O SERENO – Ser humilde & sempre sereno diante de reis e de mendigos, de flores e de leões (Figura 126)

Figura 126 – Chave da Transmutação 1, por Ciberpajé (Edgar Franco), 2011

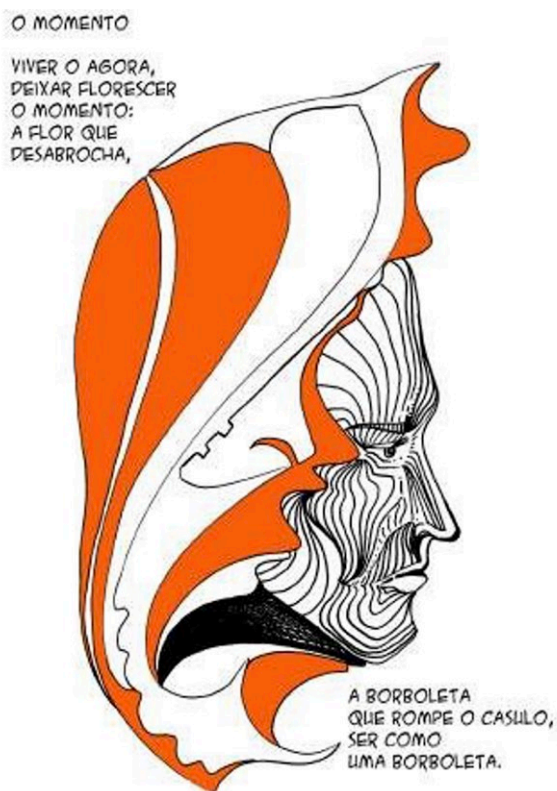


Fonte: Arquivo pessoal do autor

17. Single musical Ciberpajé - Ouça-o no youtube: URL: <http://www.youtube.com/watch?v=-8Jc2jjDt7OE>, acesso em 12/03/2024

Ciberpajé 2 – O MOMENTO – Viver o Agora, deixar florescer o momento: a flor que desabrocha, a borboleta que rompe o casulo, ser como uma borboleta (Figura 127).

Figura 127 - Chave da Transmutação 2,
por Ciberpajé (Edgar Franco), 2011



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ciberpajé 3 – O EQUILIBRADO – Encarar a importância do mal tanto quanto a do bem, são faces da mesma moeda, paradoxos que dão sentido à verdade! Ter serenidade para lidar com a dor e com a alegria.

Figura 128 - Chave da Transmutação 3,
por Ciberpajé (Edgar Franco), 2011

O EQUILIBRADO



ENCARAR A
IMPORTÂNCIA
DO MAL TANTO
QUANTO
A DO BEM,

SÃO FACES DA MESMA MOEDA, PARADOXOS
QUE DÃO SENTIDO À VERDADE!
TER SERENIDADE PARA LIDAR COM A DOR
E COM A ALEGRIA.

Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ciberpajé 4 – O SINCERO – Dizer o que se pensa sempre para o outro, ser aberto, demonstrar suas fragilidades, não acumular raiva, não gerar tristeza (Figura 129).

Figura 129 - Chave da Transmutação 4,
por Ciberpajé (Edgar Franco), 2011



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ciberpajé 5 – O DELICADO – Cultivar a delicadeza e a doçura com todos os entes vivos e não vivos (Figura 130).

Figura 130 - Chave da Transmutação 5,
por Ciberpajé (Edgar Franco), 2011



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ciberpajé 6 – O AMOROSO – Amar o diferente, amar incondicionalmente! (Figura 131).

Figura 131 - Chave da Transmutação 6,
por Ciberpajé (Edgar Franco), 2011



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ciberpajé 7 – O SELVAGEM – Reconectar-se ao animal interior, aos aspectos naturais do ser. Abrir-se para os prazeres terrenos. Viver o prazer sem culpa, experimentar os êxtases da vida! (Figura 132).

Figura 132 - Chave da Transmutação 7,
por Ciberpajé (Edgar Franco), 2011



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ciberpajé 8 – O COMPLEMENTAR – Vivenciar masculinidade e feminilidade com intensidade, perceber a importância da complementariedade masculino e feminino, abrir-se a ela. Ir ao encontro do ser complementar sem apego, com amor, sensualidade e liberdade (Figura 133).

Figura 133 - Chave da Transmutação 8,
por Ciberpajé (Edgar Franco), 2011



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ciberpajé 9 – A RENOVAÇÃO – Experimentar todo momento como único, cada segundo é um novo nascimento, um maravilhar-se! O agora é pura eternidade! (Figura 134).

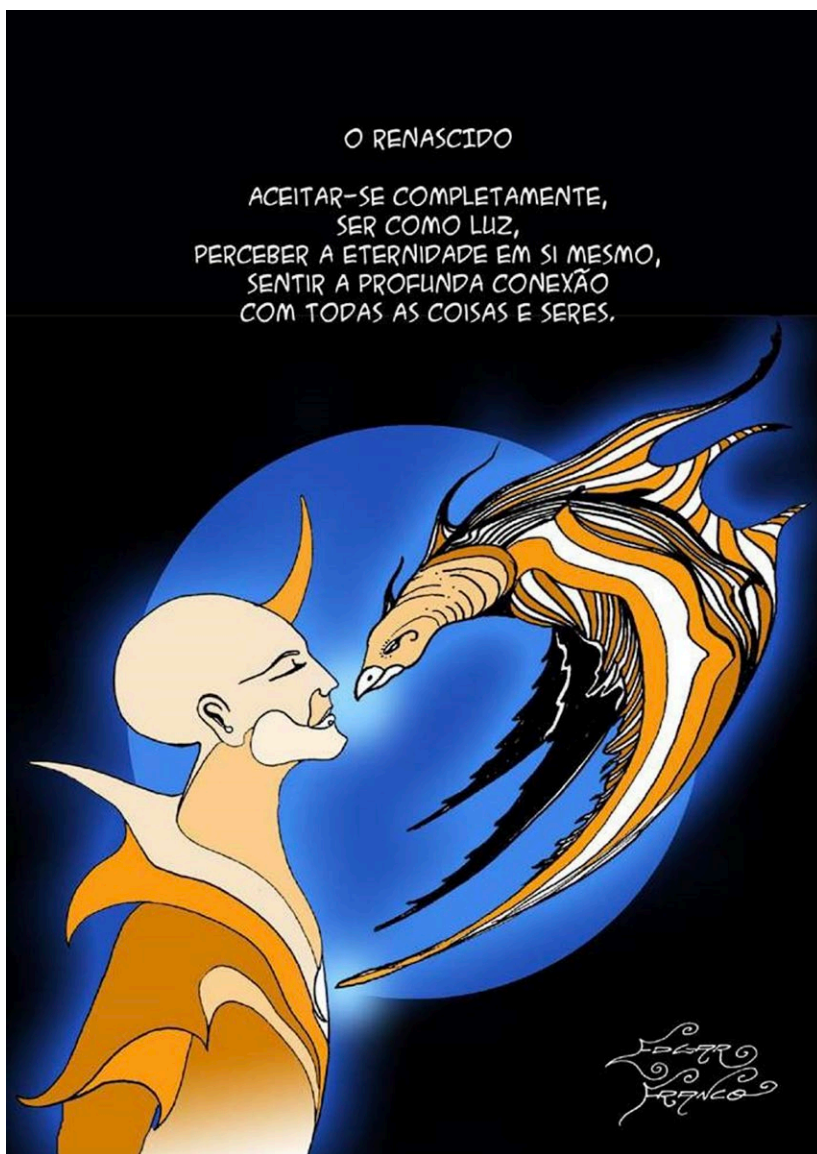
Figura 134 - Chave da Transmutação 9,
por Ciberpajé (Edgar Franco), 2011



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ciberpajé 10 – O RENASCIDO – Aceitar-se completamente, ser como luz, perceber a eternidade em si mesmo, sentir a profunda conexão com todas as coisas e seres (Figura 135).

Figura 135 - Chave da Transmutação 10,
por Ciberpajé (Edgar Franco), 2011



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ao transmutar-me em Ciberpajé reestruturei muitos valores que ainda moldavam minha vida como Edgar Franco, mas sempre fui e serei um ser em transmutação, não acredito na verdade, tudo é volátil e passageiro em um cosmos em constante mutação e expansão. As dez chaves da minha transmutação não são leis imutáveis, são parte de um novo estágio transitório de minha existência, são constantemente reavaliadas e, em breve, sei que algumas delas perderão o sentido para mim, mesmo o meu novo nome de ser renascido “Ciberpajé” é um batismo provisório, será utilizado até quando fizer sentido para mim. Não tenho a mínima preocupação em soar paradoxal, em mudar de opinião. Os dogmas religiosos e ideológicos são sarcófagos para mortos, pois criam leis rígidas e imutáveis e acreditam que essas leis, muitas delas milenares, podem servir para moldar a realidade mutante. A bíblia, o corão, o capital, os vedas, todos têm muito a nos ensinar, mas considerá-los códigos morais de conduta é ignorar completamente a única realidade universal: a ininterrupta transmutação cósmica. Eu sou apenas um mutante camaleão navegando nas ondas intensas de minha breve existência em Gaia.

O meu renascimento como Ciberpajé foi mais do que uma ação performática transmídia perpetrada nos múltiplos meios artísticos em que crio, pois após a declaração eu assumi minha identidade de Ciberpajé 24 horas por dia, trazendo essa nova condição para o meu dia a dia, transformando o ato performático em vida. Isso envolve eu me apresentar como Ciberpajé nos múltiplos ambientes reais e virtuais pelos quais trafego, congressos e eventos acadêmicos, entrevistas para veículos de mídia diversos, na sala de aula como professor, no Facebook, Instagram, no currículo Lattes etc.

O primeiro evento acadêmico em que me apresentei como Ciberpajé foi o “V Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual” da Faculdade de Artes Visuais da UFG, que aconteceu em junho de 2012. Durante minha comunicação no grupo de trabalho “Narrativas”,

apresentei minha HQ “As Chaves da Transmutação”, um dos produtos artísticos transmídia de minha transmutação em Ciberpajé, e declarei-me Ciberpajé diante do público acadêmico presente. As reações foram diversas e um dos presentes perguntou-me como é ser Ciberpajé no âmbito da academia e o que isso significava. A segunda vez que me declarei Ciberpajé em um congresso acadêmico foi no “II Encontro Nacional de Pesquisadores de Quadrinhos”, na UFPE, em Recife, em julho de 2012. Um dos colegas presentes ressaltou que admirava a minha “cara de pau” de declarar-me Ciberpajé no âmbito da academia, um espaço difícil e cheio de preconceitos de base teórica e retórica. Uma colega pesquisadora inteligente e sensível ouviu de um dos presentes na plateia: “Como assim ele se tornou Ciberpajé? Como ele pode fazer isso? É só ele dizer que é e se torna?”. Ao que prontamente respondeu com sagacidade: “Qual o problema dele se declarar Ciberpajé? Ele quem criou isso – o termo e o que significa – e tem legitimidade (capital simbólico) para se instituir como tal e muitas pessoas assinam embaixo” (Figura 136).

Figura 136 - Matéria no jornal “Correio da Paraíba”, 2 de março de 2012, destacando minha nova condição de “Ciberpajé”

Edgar Franco, mestre da HQ, autografa 2 obras suas hoje

Quadrinhos poético filosóficos falam sobre criação de outros mundos

ASTIER BASILIO

Artista se intitula ‘ciberpajé’

Para o quadrinista, “Poe foi um poeta dos horrores da alma, horrores que precisam ser vividos, pois só podemos vivenciar a luz real se conhecermos o mais profundo abismo. Quanto aos cineastas citados, sobretudo Cronenberg, eles trabalham o contexto da interpenetração entre humano e tecnologia, da biotecnologia à nanorrobótica, eles explicitam de forma metafórica os processos evolutivos da nossa espécie que estão migrando do gene (informação genética/DNA) para os memes (informação prenante pura)”.

A obra de Edgar Franco busca retratar as possibilidades de reconexão com nossa dimensão natural e universal, “algo que

se perdeu com o avanço da tecnologia até o fim do século XX, e que agora pode, paradoxalmente, com o desabrochar de novas tecnologias da consciência nos mundos da virtualidade digital, promover esse resgate de nossa dimensão cósmica. Parte desse ideário justifica o meu renascimento recente como Ciberpajé pois em minha obra crio cosmogonias, mundos ficcionais e tenho utilizado gradativamente esses mundos para modificar a minha realidade”.

Segundo o artista, através da mixagem de seus mundos com o pretense mundo real, ele reconstrói sua realidade buscando simplesmente ser ele mesmo. “O prefixo ciber, da cibernética, foi

agregado ao termo pajé porque ele incorpora as novas possibilidades tecnológicas como um campo amplo para os exercícios mágicos de conexão entre mundos que o Ciberpajé promove”.

Quando começou a desenhar, Edgar evitou fazer cópia de outros desenhistas. Isto contribuiu, de modo decisivo, na concepção de um traço autoral e singular, alçando-o, posteriormente, à condição de criador de mundos. “Sim, penso que o fato de me negar a copiar modelos de desenho, ou outros artistas, algo que nunca fiz, permitiu um desenvolvimento mais natural do meu desenho dando a ele algumas características peculiares”.

Fonte: Arquivo pessoal do autor

O saudoso professor pós-doutor em artes, Elydio dos Santos Neto, em seu livro “Os Quadrinhos Poético-filosóficos de Edgar Franco” (2012), destaca, em entrevista realizada comigo, a transmutação em Ciberpajé como elemento fundamental de minha trajetória humana e artística. Na minha nova condição de Ciberpajé, eu ainda acredito na capacidade da espécie humana em reverter um quadro de entropia iminente. Eu amo minha espécie, eu adoro os seres humanos, acho

que somos uma das criações mais belas do universo, somos a maior das licenças poéticas do cosmos e merecemos alcançar nossa total plenitude como espécie. Vejo que nos desconectamos gradativamente de nossa percepção de que somos entidades naturais, parte integrante da natureza viva e do cosmos. Os processos de racionalização, de elevação da mente, da lógica e da objetividade nos distanciaram de uma visão holística, pois a mente é individual, o coração é coletivo, a mente não pode amar, só o coração. Assim a gradativa valorização da mente, da razão, processou na humanidade uma desconexão completa do todo, e uma elevação do ego, do egoísmo. As pessoas passaram cada vez mais a não se preocupar com o bem do semelhante, dos outros seres vivos, do cosmos. Se você se vê como uma entidade desconectada, sem ligação nenhuma com nada, você irá cuidar só de si mesmo e, quando muito, dos entes próximos que lhe garantem também certo aconchego e segurança. Com essa visão, você torna-se frio, ávido por poder, status, você elege valores que nunca conseguem ser preenchidos, você se torna medroso, temeroso, pois todos os outros tornam-se inimigos e seu objetivo é vencê-los, sobrepujá-los. A ideia de um “darwinismo social”, da sobrevivência do mais apto, é um reflexo desse ódio pelo outro, apresentando a natureza humana como uma correria desenfreada para dominar e sobrepujar. Prefiro a visão da teoria de Gaia do biólogo James Lovelock (2006), que apresenta a biosfera como um sistema vivo em profunda simbiose que promove sua gradativa evolução, a cooperação entre as múltiplas espécies permite seu desenvolvimento.

Figura 137 - Edgar Franco apresentando-se como o Ciberpajé no “II Encontro Nacional de Pesquisadores de Quadrinhos”, na UFPE, Recife, 2012 – Foto de Natânia Nogueira



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Muitas pessoas realmente amorosas e puras de coração têm investido na retomada das dimensões cósmicas e naturais do ser e isso não implica uma negação da tecnologia e da sombra em nosso *self* e sim dos valores egóicos que regem o mundo hipercapitalista. Espero que a nossa linda espécie consiga reverter a tempo a tendência à autodestruição e que realizemos nosso potencial transcendente. Como pós-humanista e Ciberpajé, sabendo de minhas limitações e falhas, procuro dar uma pequena contribuição para reverter a entropia da espécie humana, realizando a única revolução possível, a de mim mesmo.

6.2 – Enteógenos e psiconáutica: processos criativos em ENOC de quadrinhos: os álbuns “Enteogênicos” e “Licanarquia”

Ao longo dos anos minhas pesquisas adentraram o território das experiências de processos criativos inspirados por ENOC – Estados Não Ordinários de Consciência –, utilizando métodos diversos, desde sonhos lúcidos, passando por “rituais mágikos de presença” e pela técnica patenteada por Stanislav Grof, a chamada Respiração Holotrópica, e chegando à ingestão dos chamados enteógenos, com destaque para a Ayahuasca e os cogumelos *Psilocybe cubensis*, a ponto dessas experiências tornarem-se também um dos focos de minhas pesquisas que resultaram, além das múltiplas criações artísticas, no meu livro “Quadrinhos Expandidos” (Marca de Fantasia) e em minha segunda pesquisa de pós-doutorado, sobre os quais tratarei em outros tópicos. Neste tópico, falarei especificamente de 2 álbuns em quadrinhos criados totalmente inspirados em minhas experiências de ENOC, “Enteogênicos” (Editora Criativo, 2019), uma seleção de HQs curtas baseadas em experiências com a Ayahuasca e os *cubensis*, e “Licanarquia”, um álbum em quadrinhos criado em parceria com o notório quadrinhista Toninho Lima (Editora Reverso, 2018), também inspirado em uma experiência de ENOC, nesse caso, uma de minhas vivências em Respiração Holotrópica.

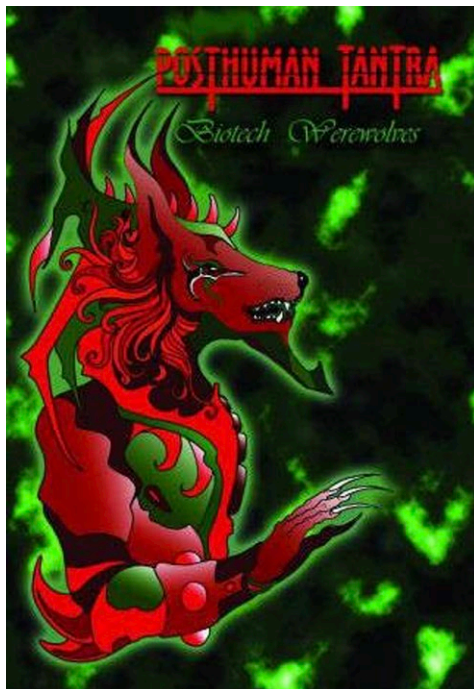
No dia 13 de outubro de 2019, foi lançado o álbum em quadrinhos “Enteogênicos”. O lançamento aconteceu durante a III SketchCon Art Convention, na cidade de São Paulo. A obra foi publicada pela Editora Criativo, de São Paulo. O termo “enteógeno” deriva do grego e significa “tornar-se divino interiormente”, Gordon Wasson batizou de enteógenos certas substâncias psicoativas utilizadas em rituais ancestrais. “Enteogênicos” é um álbum de quadrinhos expandidos que apresenta HQs poético-filosóficas e HQforismos inspirados em experiências

de ENOC, a partir da utilização dos enteógenos cogumelos *Psilocibe cubensis* e da bebida ritualística xamânica Ayahuasca. O álbum de 52 páginas reúne uma série de HQs poético-filosóficas e HQforismos criados por mim. Os quadrinhos poético-filosóficos – gênero do qual sou um dos pioneiros no Brasil – como já destaquei, caracterizam-se pelo experimentalismo no traço, narrativa e texto, também por sua intencionalidade filosófica e pela brevidade das HQs; os HQforismos são um subgênero desses quadrinhos definidos por mim e pela IV Sacerdotisa Danielle Barros e caracterizados por um único desenho aliado a um breve texto aforístico.

Todas as HQs e HQforismos presentes em “Enteogênicos” são narrativas experimentais que surgiram a partir das vivências sinestésicas de experiências visionárias, sendo quase todas elas inspiradas por 3 práticas ritualísticas de ingestão dos cogumelos *cubensis*, e a última delas – “Nuasca” –, inspirada nas percepções da ingestão de 3 doses de Ayahuasca durante uma roda xamânica. As narrativas expandidas utilizam-se também do sistema mágiko-artístico da Aurora Pós-Humana, meu universo ficcional transmídia que serve como ambientação para as HQs que funcionam como sigilos mágickos para minha transmutação.

Já o álbum em quadrinhos “Licanarquia”, lançado em 2021, pela Editora Atomic, foi uma narrativa desenvolvida por mim em parceria com Toninho Lima. Reencontrá-lo nas redes sociais em 2017, um mestre das HQs que sempre admirei, e ter a chance de estabelecer com ele um contato pessoal e poder chamá-lo de amigo foi algo incrível. O primeiro resultado disso, que nasceu da admiração mútua, foi o mestre transformar-me em um dos personagens de sua série em quadrinhos “Tentáculos” (Figura 138).

Figura 139 – Capa do CD em box de DVD “Biotech Werewolves”, do Posthuman Tantra, arte do Ciberpajé, lançamento da gravadora inglesa 412 Recordings, 2013



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Como sempre fui um fã do lobisomem urbano criado por Toninho Lima na série de 10 HQs publicada na revista “História Reais de Lobisomem”, da extinta editora Bloch, pensei em criar uma HQ curta com o mestre em que ele resgatasse a estética de seu lobisomem, mas, dessa vez, contextualizado na minha Aurora Pós-Humana. O enredo da HQ me veio em um *insight* após uma experiência de Respiração Holotrópica, na qual fiz múltiplas anotações das minhas visões e sensações para utilizações futuras, resgatei esse *insight* e atualizei a ideia para a narrativa e convidei o mestre para a parceria, conectando a concepção inicial metaforicamente ao drama que estávamos vivendo com a epidemia da COVID-19. Ele aceitou o convite e a HQ curta acabou tornando-se um álbum completo de 80 páginas, pois percebemos que a poeticidade da narrativa precisava de mais páginas e fluidez para que alcançássemos os

objetivos desejados. Considero a parceria com Toninho algo realmente especial. A densidade da obra que criamos me agrada muito, pois tem, ao mesmo tempo, uma grande simplicidade aparente, mas que esconde uma das histórias mais densas e profundas que criei. Tudo ficou ainda mais incrível com a bela quadrinhização de Toninho.

No aspecto narrativo, optei por uma história em boa parte sem diálogos, com as imagens iniciais narrando as peregrinações dos personagens num mundo devastado recentemente. Nesse sentido, “Licanarquia” guarda algumas similaridades com o álbum em quadrinhos “Ecos Humanos”. Em “BioCyberDrama Saga” e em algumas de minhas HQs solo da Aurora Pós-Humana investi em roteiros repletos de textos densos, muitos diálogos longos e complexos, mas quando revejo as primeiras HQs curtas criadas para o universo ficcional, percebo uma grande síntese nos textos e diálogos. O gênero de quadrinhos poético-filosóficos, nomeado por mim, muitas vezes lança mão dessas sequências silenciosas como poeticidade dramática. Após escrever “BioCyberDrama Saga”, uma HQ muito cerebral, mas com respiros poéticos, quando fui pensar uma nova narrativa mais longa no contexto do Aurora Pós-Humana, lancei-me o desafio de criar uma HQ completamente muda, em que a condução narrativa aconteceria pelas sequências de imagens. Para o desafio, convidei o quadrinhista Eder Santos que desenvolveu uma quadrinhização de grande impacto – o que lhe valeu até a indicação ao importante Troféu Angelo Agostini.

A recepção a “Ecos Humanos”, sobre a qual tratarei em um próximo tópico, surpreendeu-nos muito e passei a imaginar novas narrativas com essa proposta. No entanto, sem torná-la também algo engessado. Para “Licanarquia” percebi que a história poderia ser contada com beleza e fluidez sem textos até o arco final, quando necessitamos de breves diálogos para contextualizar a trama. Os textos poéticos apresentados ao final de dois capítulos foram incluídos depois. Um deles por dar ainda mais densidade à essência da obra, e o final a pedido de

Toninho Lima que o leu em uma de minhas redes sociais e percebeu a conexão direta com nossas intenções conceituais para a obra.

“Licanarquia” é uma HQ com um arco temporal mais longo mostrando duas fases do personagem no contexto do Crepúsculo Pós-Humano, “Ecos Humanos” tem um tempo contínuo e se passa no Ocaso Pós-Humanista. O personagem principal de “Ecos Humanos” vive uma experiência de mudança drástica ao final, já o personagem chave de “Licanarquia” está maduro desde o início da história, e entende o seu mundo e como deve agir nele, só no arco final entenderemos como ele chegou ali. São duas histórias com forte carga dramática, mas de perspectivas diferentes. Eder Santos já está trabalhando comigo em um novo álbum nos moldes de “Ecos Humanos” e com uma história que acredito ter grande força também. Já Toninho Lima mostrou-se empolgado em criar outra obra em parceria comigo na Aurora Pós-Humana.

Figura 140 – Capa do álbum “Licanarquia”, de Edgar Franco (Ciberpajé) e Toninho Lima, Editora Atomic, 2021

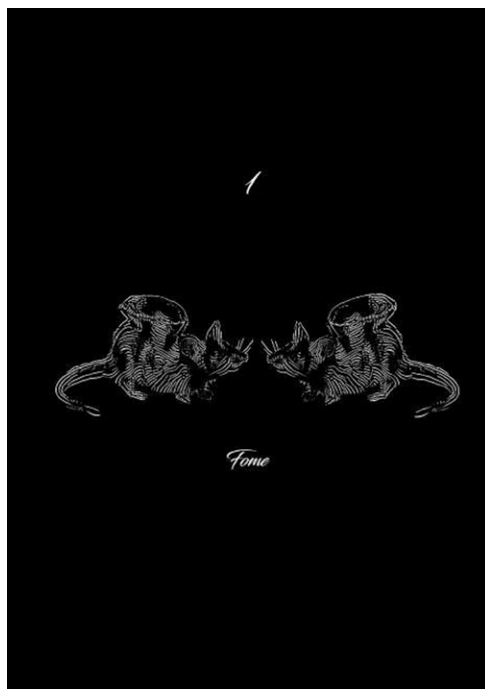


Fonte: Arquivo pessoal do autor

As aberturas de capítulos de “Licanarquia” foram desenhadas por mim, criadas especialmente para o álbum, essas artes se baseiam em visões de minha experiência com a Respiração Holotrófica. A minha ideia era dar pistas simbólicas que contextualizassem a narrativa no Ocaso Pós-Humanista e dialogassem conceitualmente com a essência de cada capítulo. São como ícones vivos que se conectam à história que está sendo contada. Também quis criar uma certa quebra visual em cada capítulo, por isso decidi desenhá-las e não pedi a Toninho que o fizesse, como ele fez na bela sequência de abertura do álbum. Gosto do contraste visual que essas aberturas de capítulo criam na narrativa e da tentativa de desvendar o seu significado que algumas pessoas que leram a obra me relataram.

No terceiro capítulo é desvendado o mistério da história do lobisomem pós-humano em “Licanarquia”, que nos remete imediatamente ao álbum “BioCyberDrama Saga” (Tecnogenéticos e Extropianos). Essa história foi narrada pela primeira vez de forma poética e musical na quadrilogia Kelemath, lançada na França, trazendo músicas minhas (Posthuman Tantra) e da notória banda francesa Melek-tha. Esse momento não fica esclarecido na HQ, pois parece ser mais uma consequência das contendas constantes entre Tecnogenéticos e Extropianos, mas na verdade se trata da chegada dos Kelemathianos vindos de Sirius para a guerra total pelos metais terrestres. Tenho já rascunhado um roteiro que trata especificamente desta guerra, e a nova HQ com Eder Santos acontece praticamente no mesmo momento em que “Licanarquia”. Então, esse momento do Crepúsculo Pós-Humano certamente ainda será explorado em muitas novas histórias.

Figura 141 – Abertura do capítulo 1 do álbum “Licanarquia”, arte de Edgar Franco (Ciberpajé), Editora Atomic, 2021



Fonte: Arquivo pessoal do autor

A mensagem fundamental de “Licanarquia” envolve a maturidade essencial do ser, o desapego, a empatia, e o foco no agora. Também sobre não criar expectativas sobre ninguém, ou sobre nenhuma situação. Nesse sentido, trata de um conceito que algumas correntes esotéricas chamam de “A Morte em Marcha”. Obviamente, a HQ nasceu, além da experiência de Respiração Holotrófica, de outras vivências minhas de transmutação pessoal baseadas em experiências com meditação, ingestão de enteógenos (Mikosz, 2014), magia ritual, e processo criativo artístico. Também trata da era tanatológica, em que a humanidade e a biosfera entraram a partir de 2012 (LOVELOCK, 2010), com sua aceleração global com a pandemia de Covid-19, em 2020. Mas eu creio na concepção de obra aberta, pois cada leitor, fruidor de “Licanarquia” compreenderá sua mensagem a partir de sua visão pessoal de mundo.

Para mim, a criação é um processo de cura rumo à integralidade de ser e, nesse sentido, vida é criação. O processo criativo tornou-se a coisa mais alegre e por isso necessária em minha existência. Contar histórias é um ato transformador, e eu divirto-me enormemente, experimento com múltiplas linguagens e suportes para contar minhas histórias, indo desde a poesia, passando pela música e HQ, e chegando às performances artísticas. Estou sempre repleto de ideias, pois encaro a criação como um processo lúdico, uma brincadeira. Quando estou criando, deixo de lado todas as amarras do senso crítico, da expectativa do que os outros podem pensar de minhas criações, ajo com pureza de intenções, portanto, não existe o temor da folha em branco. Então, tenho sempre muitas cartas na manga, ou seja, múltiplos roteiros para HQs, discos, curtas, animações, e vou consolidando cada projeto no seu tempo, muitos em parcerias com artistas e musicistas que admiro.

Em 2022, recebi com surpresa e alegria a minha indicação como “melhor roteirista” de quadrinhos para o 38º Troféu Angelo Agostini. Mesmo com as dificuldades impostas à cultura, a produção de HQs no Brasil segue forte e significativa, e estar entre os 10 roteiristas indicados no país, em um ano de tantos lançamentos incríveis como 2021, foi em si um prêmio. Considero o Troféu Angelo Agostini a premiação mais importante, longa e democrática dos quadrinhos brasileiros, por isso comemorei com entusiasmo a indicação nessa categoria fundamental que é a dos roteiristas. Em 2021, tive a sorte de ver dois de meus álbuns em quadrinhos, “Licanarquia” e “Renovaceno”, sendo publicados com recepção calorosa de público e crítica e preciso agradecer às pessoas incríveis envolvidas no processo de edição dessas obras. “Licanarquia” foi o fruto do encontro do Lobisomem oitentista do mestre dos quadrinhos Toninho Lima com o meu universo ficcional da Aurora Pós-Humana, uma narrativa sobre compaixão em tempos de caos que ganhou vida como HQ poético-filosófica, com a arte exuberante de Lima. O álbum foi minha primeira experiência com um fi-

nanciamento coletivo na plataforma Catarse e tivemos a inacreditável adesão de 265 apoiadores, praticamente dobrando a meta estipulada. Agradeço imensamente a cada um deles pela confiança depositada na obra. Também sou muito grato à Editora Atomic, responsável pelo projeto gráfico do álbum e das muitas recompensas estendidas como pôsteres, *cards* e zines que acompanharam a publicação.

6.3 – Os HQforismos: surge um subgênero dos quadrinhos poético-filosóficos

Em 2013, juntamente com a Dra. Danielle Barros (UFSB), bióloga e quadrinhista, criamos o neologismo HQforismos para designar um novo subgênero de quadrinhos poético-filosóficos. Antes de criarmos o neologismo, Barros observou que eu vinha postando em minhas redes sociais um pequeno texto verbal de caráter reflexivo e questionador sobre um determinado assunto, geralmente voltado ao comportamento e sentimentos humanos acompanhado de um desenho. Na verdade, essa produção singular iniciou-se a partir da criação de minha HQ intitulada “As Chaves da Transmutação”, desenvolvida em 2011 e publicada em 2012, no número 8 da revista “Artlectos & Pós-humanos” (Editora Marca de Fantasia), que apresentou os 10 aforismos de minha transmutação em Ciberpajé, acompanhados por ilustrações que os complementavam – criando um diálogo entre texto e desenho. Ali eu iniciei a produção daquilo que batizamos de “HQforismos” (Franco & Barros, 2013, p. 21), neologismo que une HQ (histórias em quadrinhos) e aforismo. Para chegar a esse termo e sua conceituação tivemos que adotar um conceito de história em quadrinhos mais amplo, utilizando como referência o pesquisador Edgard Guimarães (2003), para ele a integração de textos e imagens é basicamente a conceituação de uma História em Quadrinhos. O autor caracteriza como HQ a tentativa de representar um movimento através de uma única imagem. Para ele,

o cartum e a charge são também tipos de histórias em quadrinhos nos quais uma única imagem é usada para gerar a narrativa.

Edgard Guimarães, um pesquisador conhecido na área de quadrinhos, o conceito que ele trabalha é que pode haver uma HQ de uma página, de uma imagem, com ou sem texto. É uma conceituação de quadrinho mais ampla e eu já tinha esse olhar. E eu me perguntei se aquilo, a imagem e o desenho que Edgar Franco postava com o aforismo, se não seria um tipo de quadrinho. Pensei também se encaixaria dentro do conceito de Quadrinho Poético-filosófico que já tem em suas características serem HQs curtas, de uma a dez páginas, com uma linguagem inovadora em relação ao quadrinho tradicional (Barros, 2016, s. p.).

A palavra aforismo tem origem no grego, *aphorismós*, que representa sentença, definição e, segundo o dicionário Houaiss, aforismos são a máxima ou a sentença que se utiliza de poucas palavras para explicitar uma regra, um ditado ou um princípio de teor moral; um texto breve e sistemático na escrita filosófica, caracterizado por uma reflexão prática ou conclusiva. Em resumo, os aforismos são definidos por sua brevidade, objetividade e reflexividade referente à construção e quebras de postulados orientados a pensamentos, sentimentos e comportamentos do ser humano, fazendo coexistir assim filosofia e literatura. Os aforismos possuem uma origem muito difusa. Inicialmente, a palavra foi usada de forma específica para indicar as fórmulas que exprimem, de forma sucinta e mnemônica, fundamentos da arte médica, tendo Hipócrates como precursor (Abbagnano, 2007). Hipócrates é considerado o “pai da medicina”, nasceu na Grécia, no período de 460 a.C. Dos seus escritos, merecem destaque os aforismos e o juramento. Seus aforismos compõem a síntese do conhecimento médico da época, apresentando máximas curtas que abordavam questões da saúde colocadas à disposição de médicos e leigos. O mais conhecido de seus aforismos é: “A vida é curta, a arte é longa, a ocasião fugidia, a experiência enganosa, o julgamento difícil” (Bezerra e Araújo, 2006).

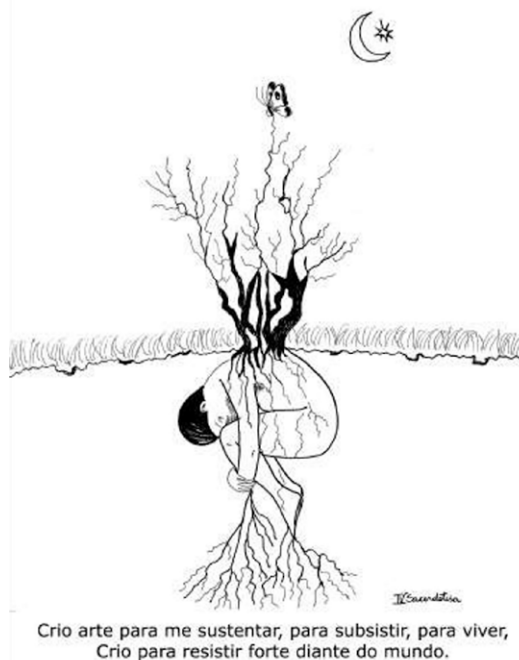
Os aforismos têm sido utilizados por grandes filósofos gregos como Sócrates, filósofos modernos como Nietzsche, Schopenhauer, artistas como Leonardo Da Vinci e escritores brasileiros como Guimarães Rosa e Carlos Drummond de Andrade. Rodrigo Gurgel (2011) destaca o fato de terem sido encontrados registros de aforismos nos livros sagrados da Índia, em ensinamentos de Confúcio e Lao-Tsé, e também na Bíblia. Para o autor, o aforismo pretende ser um epítome de frações do vivido ou do observado, e nasce da tênue fronteira entre a literatura e a filosofia. Como destacam Franco & Barros (2013, p. 21), hoje, com o avanço da tecnologia e a popularidade das redes sociais online, além de publicar aforismos em livros, como fez Carlos Drummond, ou mesmo repassar o conhecimento por meio da dialética como Sócrates, tornou-se comum pessoas publicarem na internet textos breves e reflexivos, em referência ao ser humano, como forma de expressão.

Somando o conceito de quadrinhos de Guimarães (2003), com o caráter aforístico, identificado por Barros & Franco, especialmente dentro do cenário atual de quadrinhos poético-filosóficos, foi estabelecido o neologismo HQforismo. Depois de cunharmos o termo, através de pesquisa exploratória, começamos a perceber que outros quadrinhistas como Cátia Ana, Guilherme Infante e Gazy Andraus, estavam criando trabalhos que podiam ser enquadrados no novo subgênero

Esse subgênero é resumidamente então a união de quadrinhos e aforismos, texto e imagem, sendo o texto reflexivo, aforístico e a imagem agregadora de sentidos ao conteúdo escrito, possuindo assim narrativa e poética. O HQforismo integra-se ao gênero de quadrinhos poético-filosóficos por contar com as mesmas características essenciais de uma HQ desse gênero. São elas: o experimentalismo, a brevidade e intencionalidade filosófica, além de manter conexões narrativas típicas da linguagem de quadrinhos. Da mesma forma que nos textos aforísticos, os autores de HQforismos também encontraram nos fanzines e principalmente nas redes sociais um meio para difundir essas obras.

O primeiro fanzine de HQforismos com experimentações desta linguagem foi feito por Danielle Barros, “Abismos do Lobo” a partir de uma releitura dos meus aforismos. O zine traz os meus aforismos recriados com os desenhos de Danielle Barros, que assina a obra como IV Sacerdotisa da Aurora Pós-Humana. “Abismos do Lobo” foi lançado no Festival Internacional de Histórias em Quadrinhos – FIQ 2013 em Belo Horizonte, MG. A publicação circulou entre leitores de todo Brasil e teve repercussão, recebendo comentários e resenhas de pessoas de todo o país. O zine ganhou uma nova edição em 2015 e foi lançado durante o I Enquadrinhos – Encontro de Quadrinhos de Brasília, na UnB. Outros fanzines e revistas em quadrinhos utilizando a linguagem dos HQforismos foram lançados: “Equilíbrio Dinâmico” I, II e III, “Ecos do Todo”, “Sibilante Grimoirezine Poético- filosófico”, “Revista Sibilante” (por mim e Danielle Barros); “UIVO” I, II, III e IV (por mim); “Sagrado Feminizine”, “Presença Focada” (por Danielle Barros). Os zines de HQforismos de Franco e Barros são parte do acervo de diversas fanzinotecas do Brasil e do exterior (França, Itália, Portugal, Alemanha e Espanha).

Há também diversos autores que produzem HQforismos sem mesmo ter consciência de que tais obras são quadrinhos ou que possuem tal classificação. Em Belo Horizonte, vive o artista Guilherme Infante, que produz regularmente HQforismos para postar em sua página em rede social, com seu personagem Capirotinho. Infante conheceu o conceito e o adotou para parte de sua produção.



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Como exemplos, destacamos aqui dois HQforismos produzidos pelos pioneiros do gênero, eu e Danielle Barros. Note que ambos (Figura 142) possuem aspectos autorais da linguagem quadrinhística, o caráter experimental, sucinto, e intencionalmente reflexiva do gênero poético-filosófico, somados às características singulares do subgênero: ser composto por apenas uma imagem e página, configurando-se assim uma HQ curta dotada de narrativa e texto aforístico reflexivo, cuja imagem e texto verbal são aditivas entre si em termos semânticos. Repare que, nos dois exemplos acima, caso não houvesse a soma entre imagem e mensagem, além das características próprias da linguagem dos quadrinhos, a figura em questão deixaria de ser uma história em quadrinhos para tornar-se um poema ou história ilustrada.

6.4 – Obras com Processos Criativos Singulares: o “SketchBook Edgar Franco” e os álbuns em quadrinhos “Oráculos”, “Renovaceno”, “Transsessência” e “Duetos Essenciais”

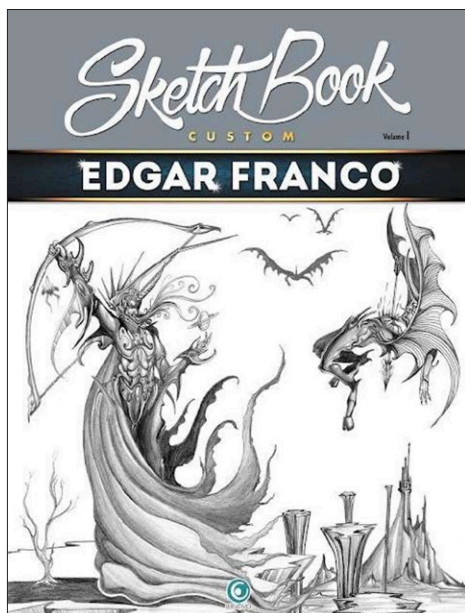
Neste tópico, detalho algumas publicações singulares no contexto de minha produção artística e quadrinhística, começando pelo “SketchBook Edgar Franco”, uma publicação da Editora Criativo que traz uma compilação de centenas de minhas artes criadas para múltiplas finalidades, desde capas de CDs, *Eps*, fitas demo, DVDs, livros, zines, *concepts* para animações, games e quadrinhos. Depois, falo do álbum em quadrinhos “Oráculos” (Editora Criativo) que incluiu 10 HQs curtas inspiradas nos oráculos I Ching e Tarô; do álbum “Renovaceno” (Editora MNM), compilação de HQs curtas com o tema da pandemia; “Transsessência” (Editora Marca de Fantasia), reunião de quadrinhos importantes sobre buscas transcendentais e “Duetos Essenciais”, antologia de quadrinhos que apresenta HQs minhas criadas com 23 quadrinhistas autorais de destaque na cena underground brasileira.

6.4.1 – O “SketchBook Edgar Franco”: artes experimentais múltiplas em técnicas diversas

A edição do SketchBook Edgar Franco foi um convite da Editora Criativo, de São Paulo, o que me deixou muito honrado, pois a coleção reúne livros com artes de nomes icônicos do quadrinho e da ilustração brasileiras, como: Mozart Couto, Julio Shimamoto, Jayme Cortez, Gazy Andraus, entre outros. O livro apresenta mais de uma centena de ilustrações minhas criadas para os mais diversos fins e nas mais diversas técnicas, muitas delas experimentais, incluindo algumas de inspiração enteogênica, outras criadas a partir de sonhos e sonhos lúcidos, em rituais de presença com ecos de escrita automática etc., e também

com múltiplos objetivos, desde base para capas de CD até *concepts* para games.

Figura 143 – Capa do “SketchBook Edgar Franco”,
Editora Criativo, 2017



Fonte: Arquivo pessoal do autor

A coleção de livros da Criativo envolve edições bem elaboradas, mas com pequenas tiragens. No entanto, destaco que as minhas criações artísticas tanto no campo das ilustrações quanto em outras mídias e linguagens ainda seguem no território da arte alternativa. Nego-me a ceder minhas artes ou criar algo para qualquer finalidade comercial, visando o lucro como fundamento. Sou avesso ao conceito de “mercado”, pois acho que vivemos uma era de obsolescência programada e hiperconsumo que está degradando o planeta e possivelmente será responsável pela extinção de nossa espécie. Assim, recuso-me a coadunar-me com a ideia de “mercado”, incluindo o editorial.

Figura 144 – Edgar Franco concede entrevista durante o lançamento do “SketchBook Edgar Franco” na SketchCon, em São Paulo, 2017



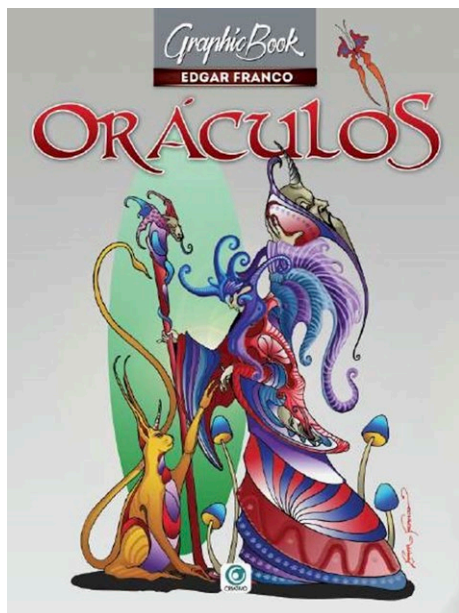
Fonte: Arquivo pessoal do autor

6.4.2 – O álbum em quadrinhos “Oráculos”: criando quadrinhos oraculares para a autotransmutação

Já o álbum em quadrinhos “Oráculos”, reuniu 10 histórias em quadrinhos (HQs) curtas criadas por mim ao longo de 20 anos e publicadas inicialmente em revistas alternativas e fanzines. Essas HQs foram desenvolvidas inspiradas em 2 oráculos, 4 delas tendo como base hexagramas do oráculo milenar chinês I Ching, e 6 delas baseadas em arcanos maiores do Tarô. As HQs publicadas no álbum incluem as características basais do gênero poético-filosófico dos quadrinhos e um processo criativo peculiar. A unicidade de cada uma delas diz respeito à forma com que foram criadas, unindo a resposta do Oráculo – após

a sua consulta –, a relação de significado percebida pelo autor a partir de sua experiência de vida naquele momento e a geração de uma breve narrativa metafórica que conectou o sentido do oráculo com a transformação da realidade ordinária desejada pelo criador. Esse processo criativo diferenciado transforma a criação em um ato para além de catártico, um ato de autotransformação, caracterizando essas HQs como Quadrinhos Expandidos (Franco, 2017). Na sequência apresento os processos criativos das 4 HQs inspiradas no I Ching, publicadas em “Oráculos” (Figura 145).

Figura 145 – Capa do álbum “Oráculos”, de Edgar Franco, Editora Criativo, São Paulo, 2018



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Desde muito jovem, ainda na pré-adolescência, iniciei meu interesse pelos oráculos. A princípio, incentivado por meu pai que gostava muito do I Ching e tinha uma edição incrível, da Editora Pensamento, do livro I Ching – O Livro das Mutações (Wilhelm, 1984), com tradução diretamente do alemão que teve como base a versão original

chinesa. A obra foi traduzida e comentada pelo sinólogo Richard Wilhelm, e inclui o prefácio da edição inglesa escrito por C. G. Jung. A edição é de 1984, e logo que meu pai adquiriu o livro, eu tinha 12 anos, fomos “jogar” o I Ching utilizando moedas para chegarmos aos hexagramas. Para um menino de 12 anos, os textos do livro poderiam ter certo hermetismo ou serem considerados complexos, mas como eu já era um ávido leitor, não os achei difíceis, e saliento que nessa época eu já fazia minhas primeiras histórias em quadrinhos, iniciando minha publicação em fanzines. Depois de “jogar o I Ching” inúmeras vezes com meu pai, passei a fazê-lo também sozinho, achava o ato de chegar a um hexagrama divertido e ler a mensagem trazida por ele algo curioso e que já nesse tempo levava-me a refletir sobre aspectos da minha vida. Lembro que cheguei a jogar para alguns amigos, mas eles se mostraram desinteressados e segui fazendo-o para mim até a vida adulta.

Em 1985, comprei na banca uma versão simplificada do I Ching lançada pela Editora Abril e que tinha como brinde dois belos dados oitavados, um azul e um vermelho, com os trigramas do oráculo milenar em suas faces. O livreto intitulado “Dados Chineses da Sorte” acompanhava os dados e trazia os 64 hexagramas do I Ching resumidos nele. Desde então passei também a utilizar esses dados para fazer meus jogos de I Ching, e utilizo-os eventualmente até hoje, depois de 38 anos que os adquiri na banca de revista de minha cidade, Ituiutaba, em Minas Gerais. Vendo meu interesse sempre renovado pelo I Ching, meu pai presenteou-me com a edição da Editora Pensamento que está comigo até hoje, e mesmo tendo adquirido outras edições e versões da obra ao longo dos anos, ainda tenho como fonte primária de minhas consultas essa primorosa edição de Richard Wilhelm. É importante destacar que o I Ching é um legado cultural fundamental da história chinesa, e para além de ser um oráculo, o livro é também um dos tratados filosóficos mais importantes da cultura chinesa, como destaca Richard Wilhelm:

O Livro das Mutações - I Ching em chinês - é, sem dúvida, uma das mais importantes obras da literatura mundial. Sua origem remonta a uma antiguidade mítica, tendo atraído a atenção dos mais eminentes eruditos chineses até os nossos dias. Tudo o que existiu de grandioso e significativo nos três mil anos de história cultural da China ou inspirou-se nesse livro ou exerceu alguma influência na exegese do seu texto. Assim, pode-se afirmar com segurança que uma sabedoria amadurecida ao longo de séculos compõe o I Ching. Não é, pois, de estranhar que essas duas vertentes da filosofia chinesa, o Confucionismo e o Taoísmo, tenham suas raízes comuns aqui. Esse livro lança uma nova luz em muitos segredos ocultos no modo de pensar tantas vezes enigmático desse sábio misterioso, Lao-tse e seus discípulos. O mesmo ocorre em relação a muitas ideias que surgem na tradição confucionista como axiomas aceitos sem serem devidamente examinados. Na realidade, não apenas a filosofia da China mas também sua ciência e arte de governar sempre buscaram inspiração na fonte de sabedoria encontrada no I Ching, não sendo, por isso, motivo para surpresa que apenas este dentre todos os clássicos confucionistas tenha escapado à grande queima de livros ocorrida no período de Ch'in Shih Huang Ti. Mesmo os aspectos mais simples da vida cotidiana da China estão embebidos de sua influência (Wilhelm, 1984, p. 3).

A utilização oracular do I Ching envolve um sistema simbólico e codificado baseado inicialmente em sim e não, através de uma linha contínua, ou uma linha quebrada, que se desdobra para um sistema triádico com três linhas formando os chamados trigramas e que se desdobra em oito trigramas, o método envolve a conexão entre dois trigramas que gera um hexagrama, o conjunto de possibilidades diversas compõe então os 64 hexagramas do milenar oráculo. É importante destacar que os oito trigramas envolvem uma síntese universal de elementos simbólicos da existência, como destaca Wilhelm:

Esses oito trigramas foram concebidos como imagens de tudo o que ocorre no céu e na terra. Sustentava-se também que eles sempre se acham num estado de contínua transição, passando de um a outro, assim como uma transição sempre está ocorren-

do, no mundo físico, de um fenômeno para outro. Aqui se tem o conceito fundamental do Livro das Mutações. Os oito trigramas são símbolos que representam mutáveis estados de transição. São imagens que estão em constante mutação. Focalizam-se não as coisas, em seus estados de ser - como acontece no Ocidente -, mas os seus movimentos de mutação. Os oito trigramas, portanto, não são representações das coisas enquanto tais, mas de suas tendências de movimento. Essas oito imagens vieram a adquirir múltiplos significados (Wilhelm, 1984, p. 5).

Os 64 hexagramas são o desdobramento com entrecruzamentos simbólicos desses oito trigramas nomeados como: Chi'ien, o Criativo; K'un, o Receptivo; Chên, o Incitar; K'an, o Abismal; Kên, a Quietude; Sun, a Suavidade, Li, o Aderir e; Tui, a Alegria.

De modo a abranger uma multiplicidade ainda maior, essas oito imagens, numa data muito remota, foram combinadas uma com as outras, quando então se obteve um total de 64 signos. Cada um desses signos consiste de seis linhas positivas ou negativas. Cada linha é considerada como sendo passível de mudança, e sempre que uma linha muda toda a situação representada pelo hexagrama muda também (Wilhelm, 1984, p. 6).

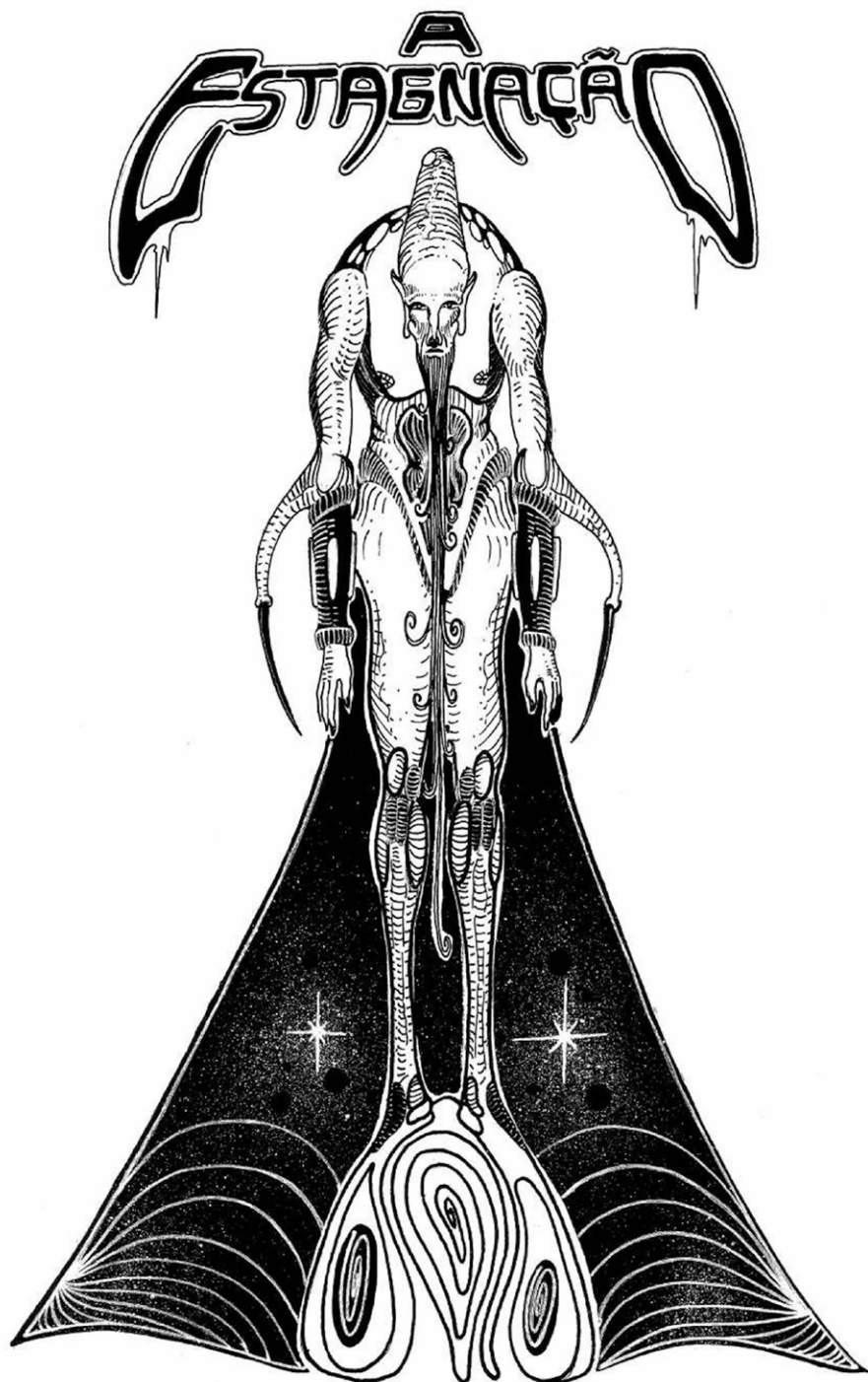
Depois de algumas questões conceituais sobre o I Ching, reitero que o oráculo me acompanhou durante toda minha jornada de vida e creio seguirá acompanhando até a minha morte. Lembro-me que ainda nos anos 80 cheguei a utilizar o I Ching como meio para auxiliar-me na condução de roteiros para algumas de minhas histórias em quadrinhos, mas fazia isso de forma diletante e as narrativas não tinham uma ligação direta com o hexagrama em questão. A partir da segunda metade da década de 90, já com meu traço estilizado maduro e com o conceito de quadrinhos poético-filosóficos proposto por mim para batizar o que eu e alguns amigos quadrinhistas estávamos fazendo, iniciarei um processo de criar algumas HQs diretamente inspiradas pelos hexagramas do I Ching, e também por arcanos maiores do Tarô (Franco, 2023b, p. 261-263).

Na época da criação dessas HQs oraculares, os meus estudos de magia já estavam ampliando-se e eu passei a encarar meus processos criativos como ações mágicas de autotransmutação, ou seja, no caso do I Ching, o objetivo direto da criação da HQ era interpretar de forma metafórica o sentido do hexagrama e através do ato criativo introjetá-lo em meu *self* para gerar uma transformação em minha percepção da realidade ordinária. Um verdadeiro ato artístico-mágico de autotransmutação do ser. Com essa metodologia desenvolvida e definida por mim, passei a criar essas singulares narrativas em quadrinhos só em momentos cruciais de dúvidas existenciais e questionamentos filosóficos, recorrendo inicialmente ao oráculo, para então chegar a um hexagrama e transformá-lo em uma história em quadrinhos que dialogasse com o sentido do seu conteúdo para a minha visão da realidade e do questionamento interior que provocou todo o processo. Utilizando assim a arte como uma forma de cura. Arte como cura interior. Para o álbum em quadrinhos “Oráculos”, selecionei 4 dessas HQs que considere importantes pelo impacto que tiveram na percepção da realidade para mim, e nas transformações biopsicossociais que causaram em meu ser. Também são obras representativas do meu traço e das singularidades expressivas do quadrinho poético-filosófico desenvolvido por mim. As 4 HQs incluem texto poético, sem uso de balões de fala, e apresentam universos ficcionais fantásticos, com clima onírico e personagens humanoides, que podem ser interpretados como extraterrestres, elementais, entidades espirituais, ou outras alcunhas que situam as narrativas em territórios que tangenciam os gêneros da ficção científica, da fantasia, do terror e do misticismo. Tratarei brevemente aqui dos processos criativos das quatro HQs, na ordem que foram publicadas no álbum “Oráculos”: “A Estagnação”, “A Reação”, “O Desenvolvimento”, e “A Oposição”.

A HQ “A Estagnação” tem 8 páginas (Figuras de 146 a 153) e surgiu a partir de um momento crucial de minha vida, quando precisava to-

mar decisões fundamentais a respeito da carreira e no campo afetivo. Eu havia concluído a minha graduação em Arquitetura e Urbanismo na Universidade de Brasília e estava noivo. Joguei o I Ching e deparei-me com o hexagrama 12, chamado Pi / A Estagnação, formado pelo trigramma superior Chi'ien e pelo trigramma inferior K'un. O introito do texto desse hexagrama na tradução de Wilhelm (1984, p. 61) diz:

Este hexagrama é o oposto do precedente. O céu está acima, retirando-se cada vez mais, enquanto a terra abaixo mergulha nas profundezas. Os poderes criadores estão dissociados. É a época da estagnação e do declínio. Esse hexagrama é atribuído ao sétimo mês (agosto-setembro), quando o ano já ultrapassou seu zênite e o declínio outonal advém.



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 147 – Página 2 da HQ “A Estagnação”, de Edgar Franco, 2017



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 148 – Página 3 da HQ “A Estagnação”, de Edgar Franco, 2017

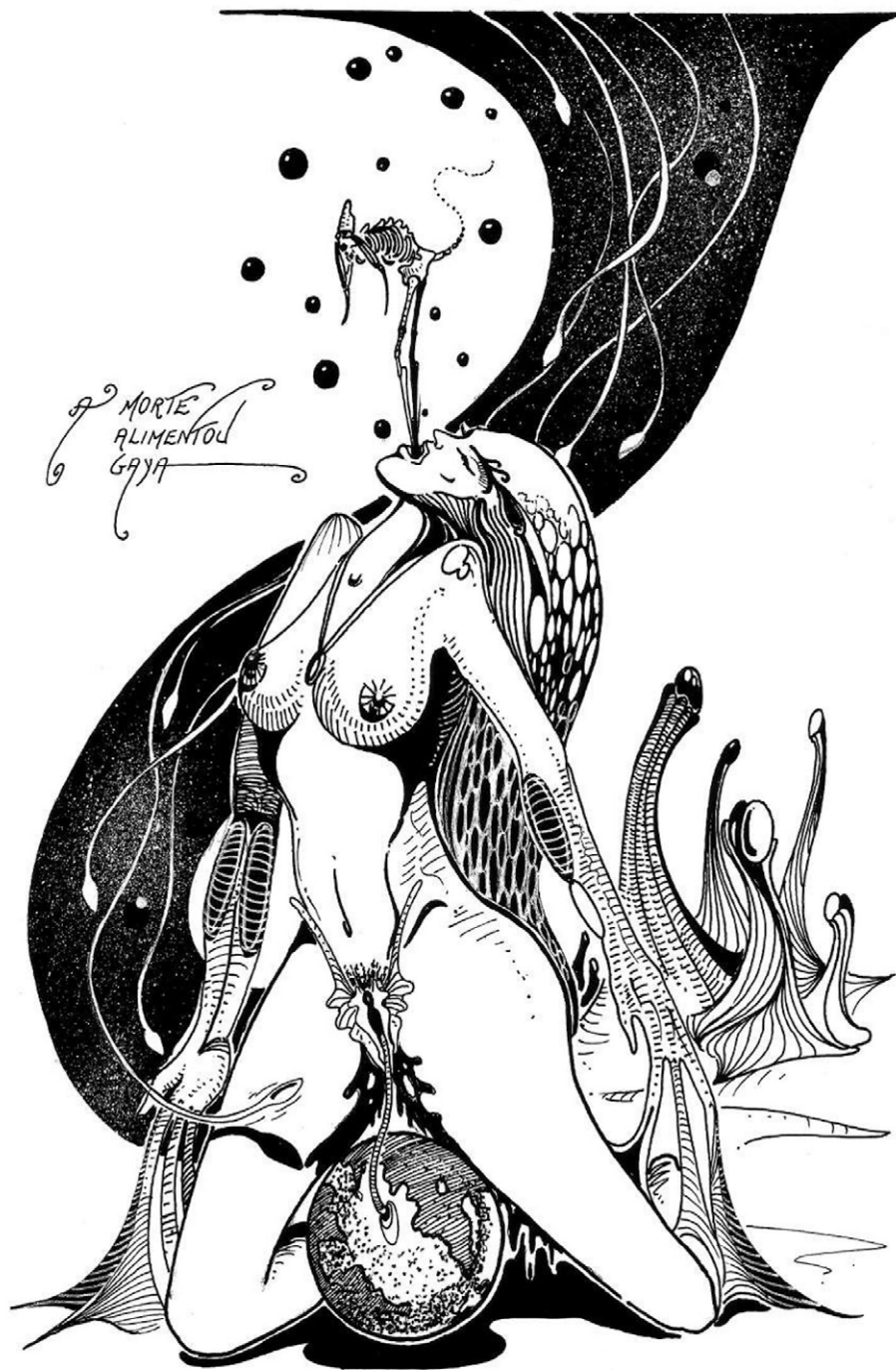


Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 149 – Página 4 da HQ “A Estagnação”, de Edgar Franco, 2017



Fonte: Arquivo pessoal do autor

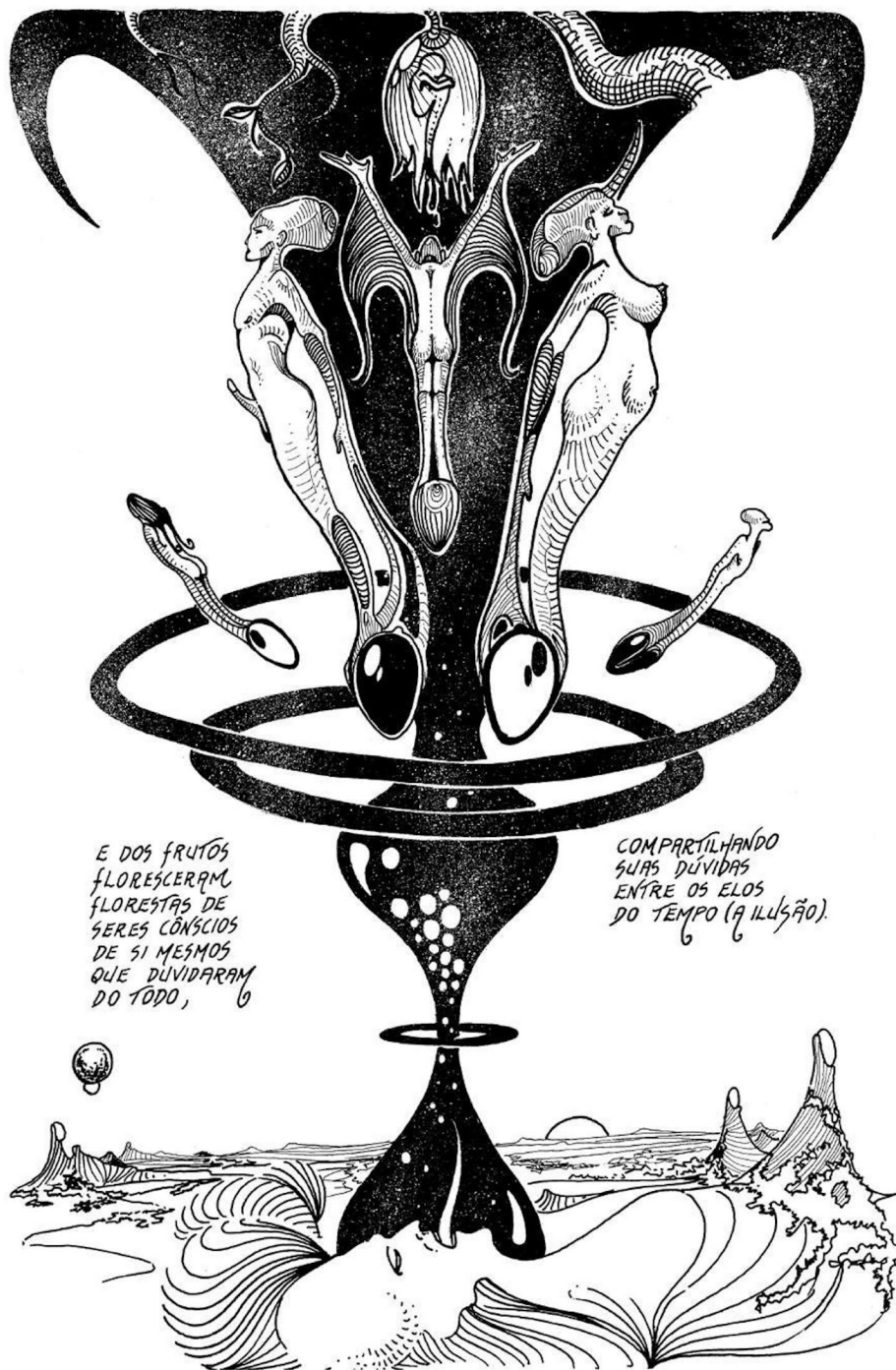


Fonte: Arquivo pessoal do autor



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 152 – Página 7 da HQ “A Estagnação”, de Edgar Franco, 2017



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 153 – Página 8 da HQ “A Estagnação”, de Edgar Franco, 2017



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Além desse trecho inicial, li detidamente todo o texto analítico sobre Pi, nessa e em outra sessão do livro, inclusive consultando outros volumes. A leitura repetida do hexagrama durante 3 dias e um tempo de meditação sobre seus significados para a minha experiência de vida naquele momento, deflagraram a criação da narrativa.

Ela surgiu do desenho de uma criatura humanoide de pé sobre uma espécie de pedra, em posição estática, braços estendidos para baixo, costas curvadas e olhar estático fixando o leitor, esse desenho foi o ponto de partida para imaginar a história. A narrativa buscou representar um drama cósmico a partir da experiência existencial do ser em questão, obviamente trata-se de meu alter ego representado nessa metáfora autobiográfica de autotransformação. A figura do ser abre a HQ com o título sendo o nome do hexagrama “A Estagnação”, na segunda página, eu mostro o mesmo ser estático sobre a rocha, mas agora com as duas mãos na cabeça, em uma imagem que remete à estagnação, mas também à melancolia e à dor. Na segunda imagem da página 2 é possível ver um pequeno feto dentro do crânio do ser sendo perfurado por um prego, essas imagens também fruíram livremente de meu inconsciente em um transe artístico e foram germinadas pelas sensações causadas pelo texto do hexagrama mixadas às minhas experiências de vida no momento da criação. A segunda página apresenta um texto poético que reafirma o drama astral do ser e questionamentos existenciais: *“No Cume do universo, diante do caos, estagnou-se. Absorvendo a dor de todas as coisas, perscrutou a aparente inutilidade de seus atos passados”*.

Nas duas páginas seguintes, a 3 e a 4, eu vou dando um zoom, aproximando-me da face do ser, e mostrando que ele chora, sendo que na quarta página suas lágrimas formam um quadrinho ovoide, onde já o represento como um esqueleto sobre a rocha, e borboletas fantasmáticas fluem dele. Representei nela a transição da estagnação para o estado de morte – aparentemente também um estado estagnado. O texto

poético dialoga com as imagens dando-lhes uma nova dimensão: *“E chorou por não compreender a coreografia rebuscada e bela da eterna performance encenada pelo bem e pelo mal. A estagnação provou ser só uma ilusão quando tornou-se morte”*.

Nas páginas 5 e 6 apresento uma imagem simbólica e icônica de Gaya, a Mãe Suprema, a biosfera cósmica representando a superação do tempo outonal de que trata o hexagrama, pois o nigredo da morte e do corpo putrefato é tragado/sorvido por ela. Seu corpo nu está conectado ao solo, e de sua vulva nasce um planeta, a Terra, enquanto ao fundo vemos uma imagem como espermatozoides navegando no etéreo. Na página 6, da boca e da vagina de Gaya surgem plantas, e dessas plantas frutos que representam fetos vivos, do mesmo tipo daquele que aparecia trespassado na cabeça do primeiro personagem. Essas duas páginas representam a superação da estagnação pelo ciclo complexo e contínuo da vida, o texto poético reafirma isso: *“A morte alimentou Gaya. Gaya germinou as sementes escarradas pelo vento”*.

As duas páginas finais da HQ, a 7 e a 8, fecham o caráter épico desse curto drama cósmico. Na página 7, represento o surgimento da espécie humana com o rompimento dos frutos da árvore que nasceu de Gaya e o surgimento de vários seres fruindo em uma espécie de ampulheta astral, retratando o fluxo temporal incessante que impede a estagnação, mas, ao mesmo tempo, é colocado em xeque por ser uma ilusão no contexto da eternidade universal. O texto dessa página diz: *“E dos frutos floresceram seres cômicos de si mesmos que duvidaram do todo, compartilhando suas dúvidas entre os elos do tempo (a ilusão)”*. A página final mostra a cabeça e o peito de um ser humanoide com uma galáxia e milhares de estrelas compondo-o. Nesse final, trago uma reflexão sobre a unidade cósmica, e o texto diz: *“Até que libertando-se de si mesmos, abraçaram tudo (nada) e renasceram em um”*. A HQ conclui-se com o símbolo do hexagrama desenhado abaixo do busto e uma frase do autor grego Nikos Kazantzákis (2017, p. 85): *“E três vezes bem*

aventurados os que carregam nos ombros, sem vergar ao seu peso, o grande, o extraordinário, o terrível segredo: sequer este um existe”.

Em “A Estagnação”, a narrativa que criei a partir da inspiração pelo I Ching me fez reavaliar o meu papel no mundo e adentrar em questões densas sobre o significado da existência, meus valores e o sentido do viver. O ato de criar a HQ teve um profundo impacto em minha realidade ordinária, transformando a minha percepção do momento pelo qual estava passando e agindo em minha psique como um verdadeiro ato mágico de transmutação (Franco, 2023b, p. 263-275).

“A Reação” é uma HQ curta, de apenas 4 páginas, que foi deflagrada por um jogo de I Ching em um momento delicado de reavaliação de minha conexão com alguns amigos, que até aquele momento participavam muito de minha vida cotidiana. O hexagrama que a deflagrou foi o de número 18, chamado de Ku /O Trabalho Sobre o que se Deteriorou. Lembro de ficar muito impressionado com o resultado dessa consulta ao oráculo, pois pareceu-me muito conectada ao que eu estava vivenciando. O trecho inicial do livro resume o contexto do hexagrama:

O ideograma chinês Ku representa uma tigela em cujo conteúdo proliferam vermes. Isso significa o que se deteriorou. Isso ocorreu porque a suave indiferença do trigramma inferior uniu-se à rígida inércia do trigramma superior, resultando em estagnação. Como isso implica em culpa, tal condição exige a remoção da causa. Por isso o significado do hexagrama não é simplesmente “o que se deteriorou” e sim TRABALHO SOBRE O QUE SE DETERIOU (Wilhelm, 1984, p. 76).

Depois de refletir alguns dias sobre o significado do hexagrama 18 para mim, iniciei o processo de criação da HQ. O seu título veio diretamente de um outro texto do I Ching resumido que chamava o hexagrama de “A Reação”, achei o termo impactante e que simbolizava bem o trabalho interno sobre o que se deteriorou. Na narrativa, propus-me a tratar da conexão entre seres que viviam em simbiose, amigos conectados que passam por uma experiência transformadora. Metaforizei

essa conexão fazendo com que os dois seres, um de características humanas e o outro, um pequeno golem, estivessem conectados biologicamente. Nesse caso, o menor vive sentado sobre a cabeça do maior e está como que preso a ele.

Nas duas páginas iniciais da HQ (Figura 154), que também se conectam de maneira fruída, como em um grande quadro único, mostro que os dois foram gestados unidos e que viveram durante um longo tempo uma bela relação harmônica, em que se amavam e estavam afinados em simbiose em suas atividades de vida. O texto que acompanha essas páginas reforça essa profunda conexão dos personagens: *“Estiveram sempre unidos, como inatos simbiontes. Sua música soava como suas vidas, em unísono”*.

Figura 154 – Páginas 1 e 2 da HQ “A Reação”, de Edgar Franco (Ciberpajé), 2017



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Nas duas páginas finais (Figura 155), que também se conectam esteticamente, eu apresento o personagem menor, a criatura, morrendo nos ombros de seu companheiro, e depois a sua dor diante do cadáver do seu amigo. Na imagem final, aparece a reconfiguração da percepção do que significou a relação, valorizando o ciclo que viveram e reavaliando o sentido do seu final. O personagem usa o chifre e o crânio de seu amigo para tocar uma música e as notas musicais são borboletas. O texto dessas duas páginas diz: “*Mas o tempo passou mais rápido para um deles. E por décadas a música emudeceu. Para renascer renovada em uma nova simbiose, fênix sonora*”. A HQ, como todas dessa série, tem na página final o desenho do hexagrama que a inspirou.

Figura 155 – Páginas 3 e 4 (final) da HQ “A Reação”, de Edgar Franco (Ciberpajé), 2017



Fonte: Arquivo pessoal do autor

A metáfora narrativa gerada a partir do hexagrama 18 me fez reavaliar o fluxo das relações com pessoas pelas quais sentimos afeto, pois muitas vezes nossos caminhos podem se tornar dissonantes, e quando isso acontece é importante termos sobriedade para reavaliarmos o sentido daquele relacionamento para nós, e em certos casos decretar a sua morte, mas não de uma maneira agressiva e sofrida, e sim compreendendo que o ciclo se cumpriu e a vida segue, aberto a criar novas conexões e guardando com amorosidade as experiências positivas que aquela relação passada trouxe.

A terceira HQ, criada a partir do “Livro das Mutações”, e publicada no álbum em quadrinhos “Oráculos”, foi “O Desenvolvimento”. Ela é o fruto de um momento conturbado de minha vida, quando parecia que meus planos e projetos não iriam se concretizar. Uma descrença em relação ao fruto de meus contínuos esforços para ser selecionado em um programa de mestrado parecia querer instalar-se em meu coração, entre outras dificuldades no âmbito das pretensões profissionais. A resposta do I Ching para minha questão foi o hexagrama 53 – Chien / Desenvolvimento (Progresso Gradual). Mais uma vez, fui impactado pelas reflexões que Chien trazia, eis a abertura síntese do hexagrama 53 no livro:

Este Hexagrama se compõe de Sun (madeira, o penetrante; acima, isto é, no exterior, e Kên (a montanha, quietude) abaixo, isto é, no interior. Uma árvore na montanha se desenvolve devagar, segundo as leis de sua natureza, e assim mantém-se firmemente enraizada. Isso sugere a ideia de um desenvolvimento que avança gradualmente, passo a passo. Os atributos dos trigramas também indicam o mesmo: a tranquilidade interior que protege contra atitudes precipitadas e a penetração exterior que possibilita o desenvolvimento e o progresso (Wilhelm, 1984, p. 164).

Refleti alguns dias sobre os significados para as minhas questões existenciais e surgiu em minha mente a imagem de uma criatura an-

ciã que tocava uma flauta e tinha como missão encantar a semente de uma belíssima flor. Parti então para desenhar tal criatura humanoide, envolvida em um longo manto e com protuberâncias na cabeça erguida, tocando uma finíssima flauta segurada por uma das mãos, enquanto outra segura uma flor. Essa arte abre a HQ e apresenta seu título ao fundo “O Desenvolvimento”. A segunda página (Figura 156), das 6 que compõem a narrativa, apresenta o ser humanoide velho com uma longa barba entregando a flauta para um menino de sua espécie, no quadro seguinte, temos o menino já adulto tocando a flauta em um precipício para o que parece ser um singelo e pequeno altar, o texto poético dessa página diz: *“Era o sétimo guardião a tocar a flauta para encantar a semente que não veria florescer”*.

A página 3 mostra o ser acordando alegre e sereno para mais um dia de sua sina eterna de vida, tocar a flauta para encantar a semente, e na sequência temos uma cena noturna com ele tocando a flauta já na madrugada, ou seja, por horas e horas ininterruptas. O texto da página diz: *“Acordava sorrindo todas as manhãs, tocava para a semente até o raiar da madrugada. Fantasiava o dia em que seu tetraneto veria a flor que tinha a beleza de 11 sóis e o odor da luz essencial”*. O texto especifica tratar-se de uma missão cujo objetivo final não será usufruído pelo ser, mesmo assim as imagens mostram que ele realiza sua missão com alegria, empenho e foco.

Figura 156 – Página 2 da HQ “O Desenvolvimento”,
de Edgar Franco (Ciberpajé), 2017



Fonte: Arquivo pessoal do autor

A página 4 apresenta, na lateral esquerda, uma imagem simbólica mostrando as várias fases da vida do ser, desde a tenra infância, passando pela idade adulta, chegando à velhice e, finalmente, à morte. Em todas as fases, ele mostra-se sereno e focado em sua missão, na fase da velhice temos o único balão de fala da HQ, quando ele diz “*Os ventos foram minhas únicas dificuldades*”. Na parte baixa da página, temos a sequência com o idoso ser beijando carinhosamente a mão de uma bela dama, representando a morte com uma foice enorme na mão, e o seu neto já está com a flauta na mão despedindo-se do avô com um aceno de mão. O texto da página segue: “*Morreu em paz para ser substituído por seu filho, e por seu neto e bisneto*”.

A página 5 mostra a metáfora do ser tocando a flauta e sendo trespassado por um relógio, simbolizando o fluxo das eras. O texto diz: “*Mil e novecentos anos se passaram...*”. Então, na página 6, temos o desfecho da jornada épica através das eras, um dos seres está diante da flor, tocando-a, e ela tem a aparência de uma galáxia, em sua cabeça surgem vários olhos – como se fossem os olhos de seus ancestrais e ele sorri levemente ao experienciar a beleza da flor cósmica. O texto conclui: “*Numa manhã azul a flor nasceu. Ele vislumbrou-a com os olhos de todos os seus antepassados pelos breves momentos que ela viveu. Percebendo que todo o sacrifício tinha valido a pena, sorriu o sorriso eterno*”. No manto do ser eu desenhei o hexagrama Chien.

A transformação interna produzida em mim pela criação dessa narrativa metafórica que emergiu do I Ching, guarda ecos profundos no meu ser até hoje. Depois dela passei a encarar com mais serenidade o fluxo das ações e suas consequências em minha vida, diminuindo as expectativas para com as situações e as pessoas, mas sem jamais perder o prazer em viver e dedicar-me às tarefas que são importantes e que me dão prazer na vida. Incrivelmente, todas as coisas que eu sonhava realizar naquele instante e que pareciam distantes e fugidias, foram realizadas plenamente em minha existência.

A quarta e última HQ, baseada no I Ching e publicada em “Oráculos”, foi a “A Oposição”, narrativa visual de 5 páginas inspirada no hexagrama 38 – K’uei / Oposição, que em seu texto síntese se diz:

Este hexagrama se compõe do trigramma superior Li, a chama que arde tendendo para o alto, e do trigramma Tui, o lago, que flui para baixo. Estes movimentos são antagônicos. Além disso, Li é a segunda filha e Tui, a filha mais moça. Apesar de habitarem a mesma casa, pertencem a homens diferentes; por isso suas vontades divergem e buscam objetivos em direções opostas (Wilhelm, 1984, p.125).

A reflexão sobre K’uei levou-me a uma introspecção que culminou em uma reavaliação das dificuldades relacionais com pessoas próximas, sobretudo familiares, e também sobre o que se convencionou chamar de amor. Dessas reflexões surgiu o mote para a HQ de cinco páginas que visou metaforizar a aparente oposição e tensão existente entre os princípios cósmicos positivo e negativo, e o esquecimento do terceiro princípio, o da neutralidade, que complementa justamente a união desses polos aparentemente opostos. A HQ inicia representando os dois polos como uma figura negativa/obscura/monstruosa e outra positiva/luminosa/voluptuosa, os dois seres se tocam nessa primeira página e o texto diz: “*Da mesma substância fluem os opostos*”. A arte da segunda página (Figura 157) mostra os dois seres unidos conectados no centro pela imagem do ovo cósmico, representando a unidade astral absoluta, um yin-yang que simboliza a força neutra, o terceiro princípio equilibrante. Nessa página, o texto diz: “*Distantes na aparência*”.

Figura 157 – Página 2 da HQ “A Oposição”, de Edgar Franco (Ciberpajé), 2017



Fonte: Arquivo pessoal do autor

A terceira página apresenta a repulsão entre esses aparentes opostos, com o monstro avançando sobre a criatura luminosa. O texto emenda: “*Unos na transcendência*”. Na quarta página, os opostos se tocam suavemente e uma espécie de cordão umbilical os une – o princípio da neutralidade representado aqui –, demonstrando que são, na verdade um só ser. O texto da página 4 diz: “*O conflito é a semente cósmica...*”. Finalmente a página final mostra uma imagem aparentemente grotesca mais que simboliza a total unidade que provém da união dos 3 princípios, denotando que a polaridade é só uma ilusão de nossa cultura humana. Nela vemos o princípio positivo engolindo a cabeça do princípio negativo, enquanto ele o abraça ternamente em um ciclo eterno. E o texto conclui: “*...do equilíbrio*”. A página 5 conclui com a arte do hexagrama. Com a criação de “A Oposição”, aprendi a lidar melhor com os conflitos que sempre farão parte das nossas relações de qualquer ordem e a entendê-los como necessários para o nosso crescimento rumo à integralidade de ser.

As 4 HQs inspiradas no I Ching e publicadas em “Oráculos” são obras genuínas do gênero poético-filosófico dos quadrinhos, apresentando as características básicas desse gênero brasileiro, apontadas por Elydio dos Santos Neto (2010): “1. A intencionalidade poética e filosófica; 2. Histórias curtas que exigem uma leitura diferente da tradicional; 3. Inovação na linguagem quadrinhística em relação aos padrões de narrativas tradicionais nas histórias em quadrinhos”. Mas, para além dessas características estilísticas, essas obras envolveram uma dinâmica criativa que foi engendrada a partir de um processo artístico-terapêutico-mágico em que o objetivo fundamental foi o de utilizar o oráculo I-Ching e o processo criativo artístico como meios de autotransformação pessoal. A arte encarada como legítimo processo de cura e recriação da percepção pessoal da realidade, artemagia (Franco, 2023b, p. 275-284).

6.4.3 – O álbum em quadrinhos “Renovaceno”: magia e pós-humanismo na pandemia de COVID 19

O meu álbum “Renovaceno”, foi publicado pela Editora MNM, em 2021. A obra tem o seu título inspirado no livro “Novaceno”, do cientista inglês James Lovelock, que apresenta um iminente novo mundo de inteligências artificiais avançadas com cognição dez mil vezes superior à nossa. Seremos vistos por elas como criaturas lentas e contemplativas, mas esses seres não nos dominarão, serão tão dependentes da biosfera quanto nós. Assim, humanos e pós-humanos atuarão juntos para garantir a sobrevivência da Terra e da humanidade. Pois bem, eu imaginei o que advirá após o Novaceno, e em 13 HQs curtas apresento o meu “Renovaceno”, dividindo-o em um introito chamado “Transbi-nários”, e três capítulos intitulados: “Transbiológicos”, “Transdigitais” e “Transcendentes”, apresentando narrativas curtas baseadas em meu universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana.

“Renovaceno” (Figura 158) contou com o prefácio do artista multimídia e professor Dr. Octavio Aragão (UFRJ), e posfácios da arte-cientista e professora Dra. Danielle Barros (IV Sacerdotisa da Aurora Pós-Humana – UFSB) e do quadrinhista e professor Dr. Gazy Andraus (UFG). A obra reúne 13 quadrinhos em 68 páginas. O álbum trata do momento dramático que estávamos vivendo com a pandemia da COVID-19, somado ao debate da aceleração hipertecnológica. Naquele tempo estávamos sendo governados pela anti-intelectualidade. Estávamos vivendo uma distopia. Assistíamos ao noticiário e parecia que estávamos dentro de um roteiro de ficção científica, de um surrealismo absurdo.

Figura 158 – Banner de divulgação do álbum “Renovaceno”, incluindo a capa da obra, por Edgar Franco, 2021



Fonte: Arquivo pessoal do autor

A primeira história apresentada na coletânea foi motivada pela minha experiência de perder o pai de 80 anos, uma prima e dois amigos próximos para a Covid-19. A morte de meu pai fez-me pensar no meu próprio enterro. E nesse meu enterro como uma forma simbólica de reconexão com o planeta. É como se a transformação começasse na autotransformação. Eu estive com o meu pai durante todo o processo final da doença, desde a crise respiratória até o funeral, que exigiu que o caixão estivesse fechado. Eu era apaixonado pelo meu pai. Perdi o meu maior mentor, o meu amigo, com quem conversava, inclusive, sobre os destinos da humanidade.

Em “Renovaceno” imaginei qual seria o próximo passo após o Novaceno, assim, o que fiz foi pensar no retorno da eutopia, no momento em que estávamos vivendo uma horripilante distopia. As HQs da obra buscam transcender o dualismo extremista amplificado durante a pandemia, e focar na experiência do “agora”. A obra foi engendrada por mim como um sigilo mágicko de minha Aurora Pós-Humana, buscando mudar a minha percepção da vida em um momento de grande turbulência interior.

6.4.4 – O álbum em quadrinhos “Transessência”: uma coleção de quadrinhos sobre as minhas buscas transcendententes

A primeira edição do álbum “Transessência”, em versão impressa, foi publicada pela editora Marca de Fantasia, em 2003. A segunda edição, em versão digital e de livre acesso, publicada em 2023, resgata a íntegra da edição original como uma forma de celebração dos 20 anos da primeira edição, permitindo o acesso universal dessa coleção de quadrinhos curtos especialmente selecionados para o álbum à época de sua edição.

As 11 HQs curtas escolhidas para compor “Transessência” foram criadas na segunda metade da década de 1990 e início dos anos 2000, a maioria delas são anteriores à criação de meu universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana, e outras já sofrem sua contaminação, já que sua semente foi gestada em 1999. No contexto visual e estético que domina a obra, seres híbridos humanimais e um clima que soma ambientação fantástica com ecos de ficção científica demarcam o território conceitual de minhas narrativas poético-filosóficas, que já haviam ganhado maturidade estética e poética.

É importante destacar também a forte influência simbólica de meus estudos de ocultismo ocidental e oriental na condução artística dessas histórias em quadrinhos curtas, preenchendo-as com inúmeros

elementos visuais que fazem referência direta a essas simbologias, transformando – desde esse período – as minhas HQs em formas de sigilos mágickos artísticos de transmutação de minha realidade. Algo que alcançará uma maturação maior posteriormente, com a Aurora Pós-Humana, também com meu universo magístico de magia caótica, e se intensificará com o meu processo mágicko-artístico de transmutação em Ciberpajé.

Figura 159 – Capa da segunda edição do álbum “Transessência”, de Edgar Franco, 2023



Fonte: Franco, Edgar (Ciberpajé). Transessência, João Pessoa, Marca de Fantasia, 2ed., 2023

Fruindo novamente hoje essas 11 histórias, percebi como elas seguem relevantes para mim, e suas temáticas universais cósmicas ainda são prementes na cultura contemporânea, apesar dos mais de 20 anos de expansão hiperinformacional que separam a sua criação de seu relançamento, em 2023. A busca de transcender as limitações dogmáticas, ideológicas, sociais e culturais que nos mantêm mesmerizados como robôs de carne em um mundo guiado pelo hiperconsumo,

hipernarcisismo e desconexão com a natureza, são ainda os temas que movem a minha existência como mago e artista.

A única diferença da segunda edição para a primeira é a minha recriação da capa original, produzindo uma sobrecapa, ou antecapa, que aparece primeiro, antes da original, envolvendo a alquimia atual de minhas explorações imagéticas, que incluem certos experimentos com redes neurais. Na abertura da segunda edição, desejei aos fruidores da obra que a leitura desses quadrinhos signifique ao menos um pequeno resquício da força transformadora que eu senti ao criá-los. Minha gratidão e profundo afeto ao amigo e editor Henrique Magalhães pelo interesse em reeditar “Transsessência”. Criação é autocura, vida é criação.

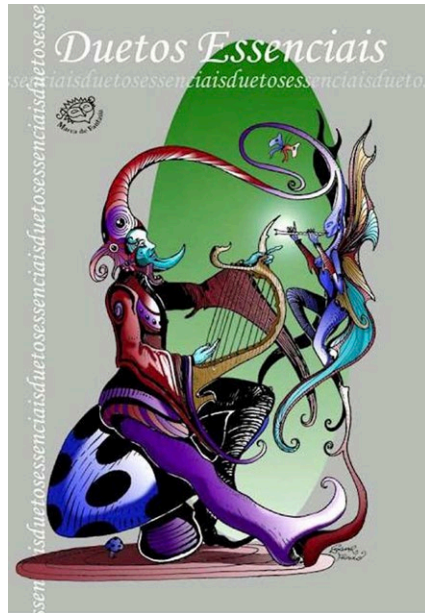
6.4.5 – O álbum em quadrinhos “Duetos Essenciais”: experimentos criativos em parceria

Duetos Essenciais, editado pela Marca de Fantasia, em 2017, é um álbum de 80 páginas que apresenta uma seleção de histórias em quadrinhos curtas feitas em parceria com 23 significativos artistas da cena brasileira de quadrinhos autorais, sendo eles: Shimamoto, Gian Danton, Omar Viñole, Ricardo Borges, Luciano Irrthum, Simone Maia, Nuno Nisa, Norival Bottos Junior, Gazy Andraus, Rose Franco, Renato Pereira Coelho, Petter Baiestorf, Marcos Freitas, Roberto Schima, Henry Jaepelt, Al Greco, Luciano Teodouros, Erika Saheki, Hiiris Lassorian, Marcelo Marat, Michel, J. M. Tognon e Antonio Eder. Muitos deles notórios e premiados como o grande mestre Julio Shimamoto, o roteirista lendário Gian Danton e o cineasta Petter Baiestorf. As parcerias são de todas as formas possíveis, em alguns trabalhos eu assino só o roteiro, em outros assino os desenhos, também fiz a arte final em HQs de alguns artistas e tive outros arte-finalizando obras minhas. A característica mais marcante do álbum é o experimentalismo de linguagem e a total liberdade criativa dos seus criadores.

A obra foi lançada oficialmente durante a sessão de lançamentos do “III Entre Aspas – Encontro Nacional dos Pesquisadores em Arte Sequencial”, que aconteceu entre os dias 25 e 27 de maio de 2017, na cidade de Leopoldina (MG), e contou com a presença de pesquisadores e autores de todo o país. Marcos Freitas, quadrinhista e editor da Atomic, fez uma resenha da obra em seu blog (Freitas, 2017, s. p.):

DUETOS ESSENCIAIS: Resenha por Marcos Freitas, para o blog Atomic. Reunião de quadrinhos poético-filosóficos de Ciberpajé e convidados. A idéia para este álbum surgiu em 1997 e só agora, vinte anos depois, podemos conhecer o resultado da obra. E ele não decepciona. São vinte e três parcerias que passeiam com desenvoltura pelo tema, com resultados contrastantes mas media alta, o que surpreende, pelo fôlego do projeto. O álbum caprichado da Marca de Fantasia, com este nível de ousadias gráficas, experimentações e proposta conceptiva, só poderíamos encontrar mesmo em uma publicação alternativa. Alguns trabalhos chamam a atenção e destaque aqui os que mais me impressionaram. Shimamoto apresenta uma adaptação ao texto “Razão” de Ciberpajé, em uma técnica inusitada em látex branco sobre azulejo, dificuldade técnica que só um mestre como Shima ousaria fazer. O texto de Gian Danton em “A Caverna”, inspirado em Platão, é um desafio e tanto a Ciberpajé, responsável pela arte, mas o resultado é uma das melhores HQs do álbum. Omar Viñole, exímio arte finalista, parceiro de longa data do genial Laudo, aqui passa a tinta na arte de Ciberpajé trazendo uma leveza única a seu traço. Ricardo Borges (do lendário fanzine Krise) traz o expressionismo punk-poético à baila, ilustrando poema de Ciberpajé, “Indolor”. Luciano Irrthum faz a tinta em “Dores” e em seguida é a vez de Ciberpajé finalizar HQ sem título de Irrthum. Contrastes bacanas e combinações inusitadas de estilos com ótimos resultados. Equilíbrio que dá samba. Nuno Nisa, artista português convidado, ilustra com delicadeza o sutil texto “A Paz” de Ciberpajé. A parceria com Gazy Andraus e a bela arte de Al Greco também são bons momentos presentes na leitura e imersão ao mundo de “Duetos”. Ao final o autor comenta as parcerias e os trabalhos que compõe o álbum, o que enriquece ainda mais a edição. Parabéns Ciberpajé! É uma honra fazer parte deste belo álbum, rodeado de feras dos quadrinhos.

Figura 160 – Capa do álbum “Duetos Essenciais”, arte de Edgar Franco, 2017



Fonte: Franco, Edgar, et al. “Duetos Essenciais”, João Pessoa, Marca de Fantasia, 2017

6.5 – As performances híbridas do Posthuman Tantra

Como já destacado em tópico anterior, o Posthuman Tantra é uma banda musical performática criada em 2004 por mim. A princípio, uma banda de estúdio, atualmente com mais de 30 horas de música gravadas com lançamentos nos 5 continentes (Figura 161), as performances começaram a acontecer a partir de 2009, elas são ambientadas no universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-Humana” – meu mundo tecnognóstico baseado na fusão entre DNA & silício, com novas criaturas que mixam humano, animal, vegetal e máquinas. Ao vivo, o Posthuman Tantra baseia-se em apresentações transmídia, que contam com vídeos exclusivos feitos com minhas artes, aplicações computacionais e ações artísticas exclusivas, criadas por mim em parceria com os integrantes do grupo de pesquisa CRIA_CIBER (CNPq – FAV/UFG).

Figura 161 – Alguns dos lançamentos de CDs, Boxes, EPs e compilações do Posthuman Tantra nos 5 continentes da Terra em seus 20 anos de existência



Fonte: Arquivo pessoal do autor

As performances do grupo envolvem fortes aspectos tecnocráticos e propõe aproximações entre transcendência e hipertecnologia através de uma ambientação baseada na ficção científica e contextualizada no universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-Humana”. Ao mesmo tempo, repudia a assepsia das imagens publicitárias que induzem ao consumo e à destruição da biosfera perpetrada pelas multinacionais, auxiliadas pelas grandes agências publicitárias globais. Os atos das performances são encarados como “ciberpajelanças”, pois unem de maneira singular aspectos da cultura ancestral nativa das tribos brasileiras, sobretudo suas percepções transcendentais, através da incorporação de totens míticos animais e vegetais nos rituais de cura e energização, às novas perspectivas pós-humanas abertas pela criação e incorporação de mundos digitais, cosmogonias computacionais pos-

sibilitadas pelo amplo universo das imagens numéricas e da hipermídia (Figura 162).

Figura 162 – Uma das formações do Posthuman Tantra posa foto antes de performance na FAV/UFG, figurinos de Luiz Fers, foto de Ilda Santa Fé, 2014



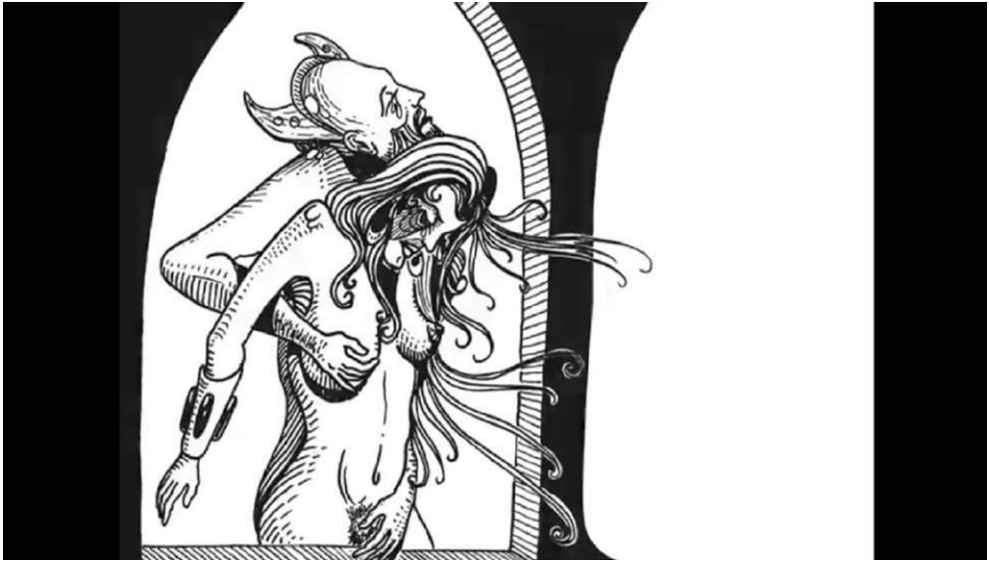
Fonte: Arquivo pessoal do autor

O Ciberpajé da performance hibridiza simbolicamente o mundo das realidades vegetais – acesso às cosmogonias míticas através do uso de enteógenos – com o das realidades cíbridas – criação de cosmogonias digitais –, gerando um novo corpus transcendente. Aliando ao contexto da ciberpajelança, aspectos tecnofetichistas amplificados com base na interconexão acelerada entre o ser humano e novas tecnologias como: robótica, telemática, realidade virtual e transgenia. Propondo um deslocamento conceitual para um futuro vislumbrado, onde a sexualidade envolve novos servomecanismos sexuais, híbridos humanimais transgênicos, inteligências artificiais sensuais, taras ancestrais e selvageria animal.

O Posthuman Tantra leva para os palcos o universo ficcional da “Aurora Pós-Humana” somando à ambientação sonora digital com múltiplos recursos audiovisuais, com a intenção de simular um contexto pós-humano em que eu e os demais performers passamos por rituais hipertecnológicos de transmutação em criaturas híbridas. O *set* básico da primeira performance do Posthuman Tantra, chamada de “Ciberpajelança”, foi reestruturado em 7 atos durante a minha pesquisa de pós-doutorado na UnB, os atos foram baseados nas músicas digitais que lhes dão nome e abarcam seus conceitos principais. A duração das apresentações nesse primeiro formato variava de 30 minutos a 40 minutos, com algumas performances limitando-se a 4 atos. Segue a descrição dos aspectos estéticos e conceituais de cada um dos atos que foram aprimorados durante o período do pós-doutorado. Ao longo dos anos novos atos foram acrescentados à performance que chegou a ter 11 atos em algumas apresentações.

Introdução: BioSimCa – A performance se inicia com a projeção da HQtrônica (história em quadrinhos eletrônica) BioSimCa, narrativa híbrida que enfoca um ser pós-humano que vive experiências de outras existências ao estabelecer uma conexão profunda com uma máquina de criação de realidades virtuais que se conecta diretamente ao seu sistema nervoso central, essa máquina é o BioSimCa – Biosimulador Cármico (Figura 163).

Figura 163 – Frame da HQtrônica “BioSimCa”,
de Edgar Franco e Grupo CRIA_CIBER, 2012

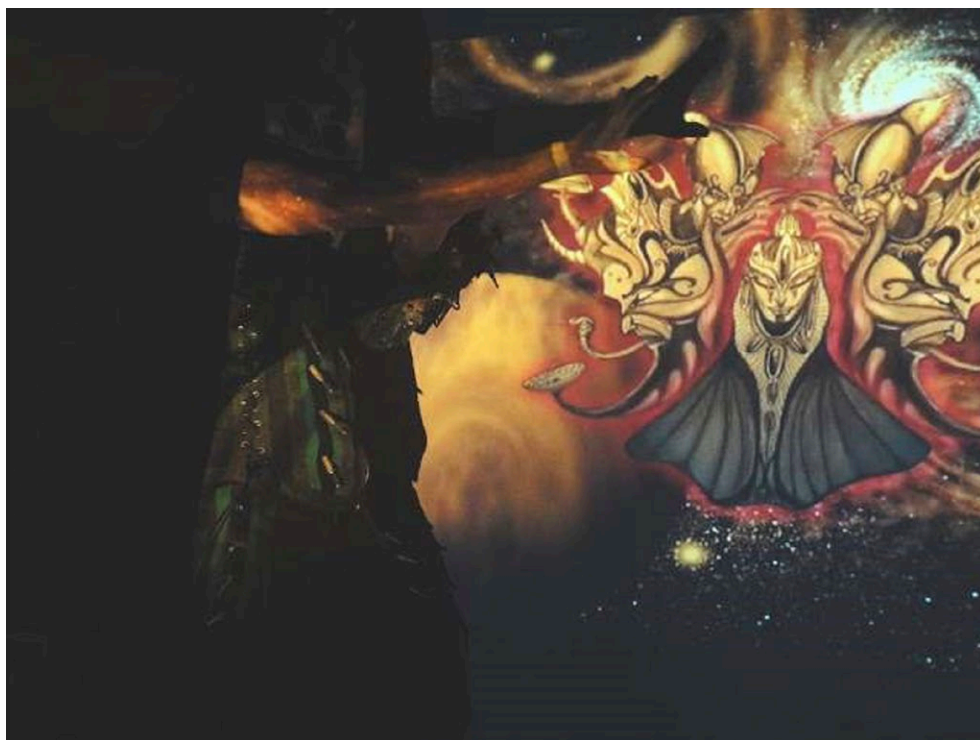


Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ato I: The Omega Neocortex – Nessa música, acompanhada de um vídeo exclusivo criado com minhas ilustrações e efeitos 3D, trato do possível surgimento de uma consciência planetária transcendente, uma hiperconsciência emergente formada a partir da conexão entre todas as consciências humanas, animais e vegetais, conexão a ser criada pelos avanços tecnológicos nos campos das redes telemáticas, nanorobótica e biogenética. Quando essa conexão global se completar, surgirá então essa grande mente ômega, o neocortex ômega da Terra viva, Gaia. O conceito remete à ideia de Noosfera e Ponto Ômega, de Theilhard de Chardin (1994, p. 300). O vídeo investe em imagens simbólicas de base alquímica que metaforizam a emergência dessa hiperconsciência. Além disso, acontece uma performance simples em que eu chego ao palco de terno e gravata – uniforme global dos líderes de multinacionais e de seus asseclas promotores de tecnologias ultrapassadas com o único objetivo de lucrar – e vou, aos poucos, tirando a gravata, depois o paletó do terno e finalmente a camisa, revelando por

baixo dela minha indumentária característica marcada pela presença dos tons negros – oposição à assepsia publicitária, e verde – referência direta à busca de reconexão do homem com a natureza, assim como de plugues P10, ícones dessa reconexão que não nega a tecnologia, mas sim os aspectos monetaristas que atravancam o avanço de tecnologias como as energias limpas e renováveis (Figura 164).

Figura 164 – Ato I: The Omega Neocortex, performance do Posthuman Tantra, 2018



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ato II: Little Bob's New Toy – Sexual initiation with a multifunctional robot – Essa faixa fala de sexualidades emergentes e polêmicas no contexto pós-humano, ela traz a história de um mentor que compra para o seu pupilo um robô multifuncional para realizar sua iniciação sexual. Nesse caso, um ciborgue substitui um humano nesse papel, reconfigurando o prazer e os desejos do jovem, gerando nele taras

tecnofetichistas. Trata da indústria do entretenimento investindo maciçamente no sexo pós-biológico, na busca de prazeres instantâneos. O vídeo exclusivo criado para a performance é baseado em servomecanismos sexuais maquinao-orgânicos e conclui com a metáfora de sangue cobrindo a tela, representando a violência incontida do ato. Durante a música, eu performatizo com gestos obscenos a penetração em um robô multifuncional (Figura 165).

Figura 165 - Ato II: Little Bob's New Toy – Sexual initiation with a multifunctional robot, performance do Posthuman Tantra, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ato III: Os Mistérios Insondáveis – O conceito que engendra música e o vídeo exclusivo é o da dimensão inescrutável do homem e da existência, tudo aquilo que nós não compreendemos apesar de todos os avanços tecnológicos. Nesse caso, o destaque é dado pelas coincidências, e o performer recita a letra de forma ritualística, ela diz “Ao mesmo tempo mil borboletas azuis pousaram sobre a testa de mil garotas virgens nos mais distantes pontos da Terra e ninguém percebeu. Os mistérios insondáveis das falsas coincidências”. Efeitos de leds e mágica eletrônica são parte da performance (Figura 166).

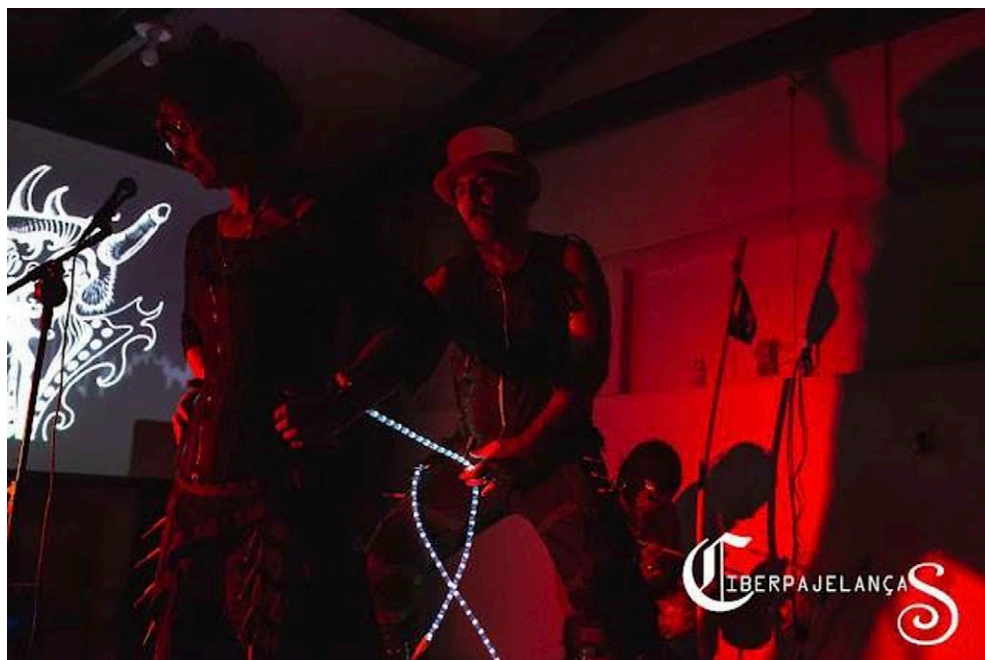
Figura 166 - Ato III: Os Mistérios Insondáveis,
performance do Posthuman Tantra, 2016



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ato IV: Penetrating the Virgin Bioport – Este ato é inspirado pelo filme “eXistenZ”, do cineasta canadense David Cronenberg, no filme a bioporta é um novo orifício hipertecnológico, aberto na base da coluna vertebral, no qual se conecta o console de um jogo de realidade virtual que é vivo, feito de partes de anfíbios transgênicos e alimentado pelo sangue do corpo do usuário. A performance enfatiza a erotização desse novo orifício. Durante sua execução, simula-se a abertura de uma bioporta no corpo da *performer* com o auxílio de um plugue P10, numa simulação que envolve um vídeo exclusivo, efeitos de mágica eletrônica, um cinturão de leds, e sangue artificial (Figuras 167 e 168).

Figura 167 - Ato IV: Penetrating the Virgin Bioport, performance do Posthuman Tantra no “I Festival de Artes Ciberpajelanças”, 2018



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 168 - Ato IV: Penetrating the Virgin Bioport, performance do Posthuman Tantra no “Woodgothic Festival” – São Thomé das Letras, MG, 2010

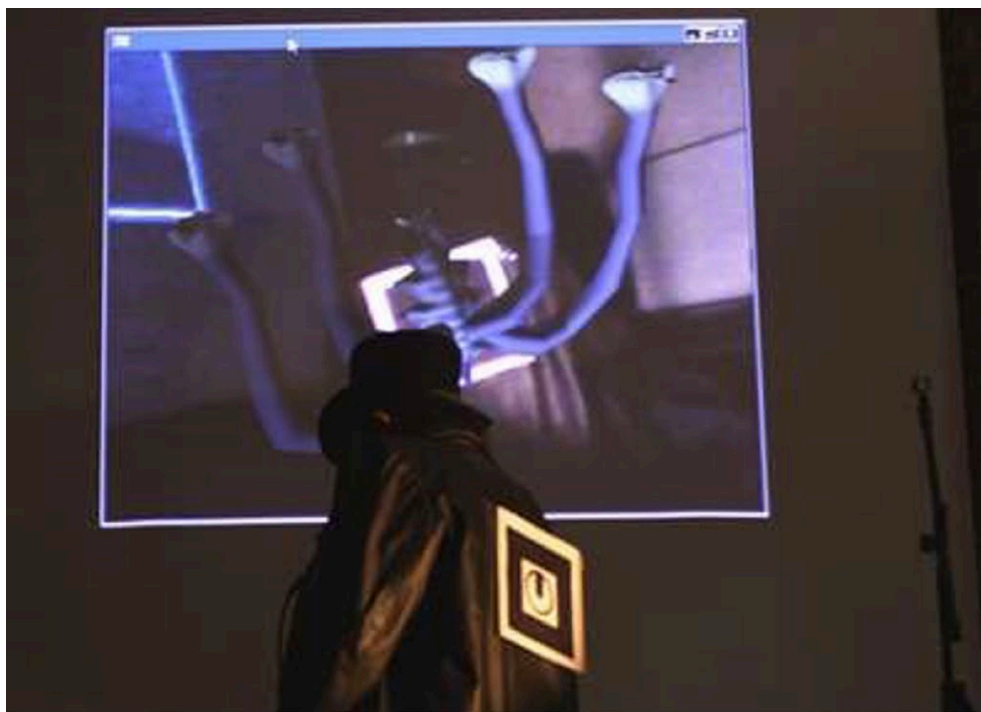


Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ato V: Ciberpajelança – Este ato seria o ápice da performance, trata-se de uma música que evoca um clima xamânico, um ritual de incorporação de totem ou uma pajelança. Nesse caso, a faixa propõe conceitualmente um mix das realidades vegetais – o acesso a níveis transcendentes de consciência através do uso de tecnologias avançadíssimas ancestrais, os enteógenos, também chamados plantas de poder, como a Ayahuasca e o *Psilocybe cubensis* – com as realidades virtuais, a criação de cosmogonias e mundos digitais visando também novas formas de expansão da consciência. Na performance, sou o Ciberpajé que uno as realidades vegetais às realidades virtuais na busca da transcendência. Incorporo um totem tecnomístico, pois durante a performance, na imagem do telão, através do uso de um efeito computacional de realidade aumentada (RA), em tempo real, surgem serpentes que saem das minhas costas, tornando-me uma criatura híbrida.

da pós-humana. O Posthuman Tantra é uma das primeiras bandas do país a utilizar efeitos de RA.

Figura 169 - Ato V: Ciberpajelança, performance do Posthuman Tantra na FAV/UFG, foto de Veramasr Martins, 2010

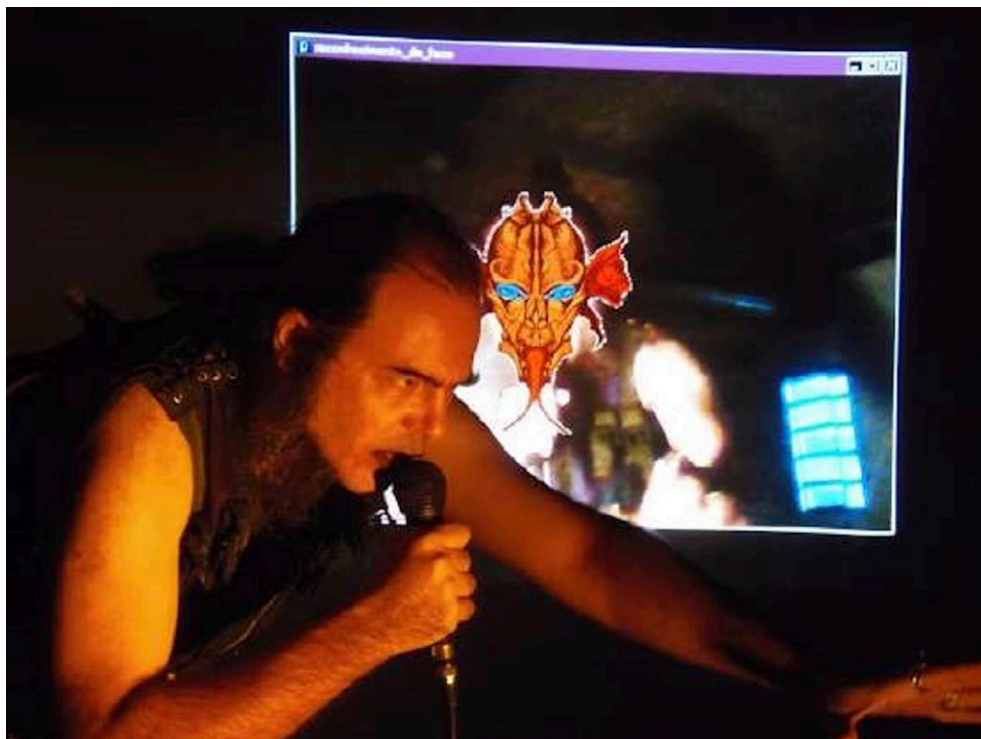


Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ato VI: Transhuman Werewolf's Mutation – Esse ato propõe a reconexão do homem com a natureza através da incorporação de genética animal no organismo humano. Ao longo do desenvolvimento tecnológico dos dois últimos séculos, o homem foi se afastando de sua percepção de que é um ente natural, apartando-se da natureza e das criaturas. A performance propõe a hipertecnologia da manipulação do código genético como um ouroboros, o processo de reversão pelo qual o homem voltará a reencontrar sua dimensão natural, pois ao incorporar a genética de um lobo que ainda vive de forma integrada com a natureza, ele voltará a compreender sua conexão natural e cósmica.

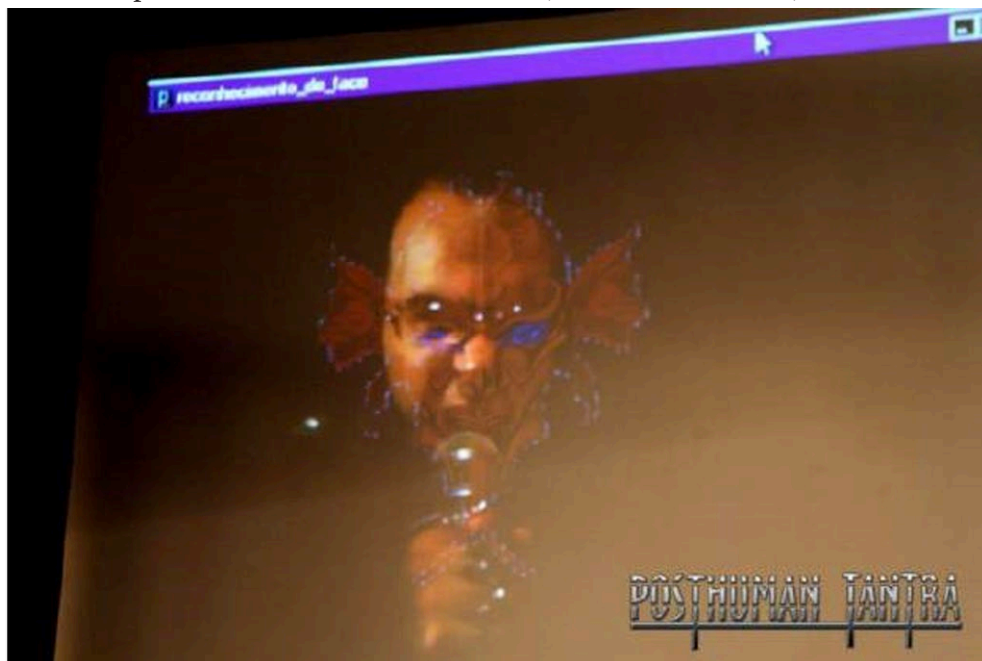
Na performance fazemos uso de efeito computacional de realidade aumentada e *face detecting* para transformar – ao vivo – o meu rosto em uma de minhas criaturas pós-humanas – um lobisomem transgênico – o efeito é visto no telão durante o tempo em que canto a faixa “Transhuman Werewolf’s Mutation”.

Figura 170 - Ato VI: Transhuman Werewolf’s Mutation, performance do Posthuman Tantra, 2014



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 171 - Ato VI: Transhuman Werewolf's Mutation, performance do Posthuman Tantra, foto de Anésio Neto, 2011



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ato VII: Tênuê Esfera Azul – Era o ato final dedicado a uma reflexão sobre as razões da mortalidade no contexto cósmico e as buscas obsessivas da hipertecnologia por formas de extensão da vida ou por uma imortalidade baseada em avanços tecnocientíficos. A performance conta com um vídeo exclusivo com o qual eu faço interações e com efeitos de mágica eletrônica. É possível ver um feixe de luzes de led na cartola do performer Ciberpajé, além de um efeito de realidade aumentada final, também o surgimento de um terceiro olho na testa do performer durante a música.

Figura 172 - Ato VII: Tênuê Esfera Azul, performance do Posthuman Tantra, 2015



Fonte: Arquivo pessoal do autor

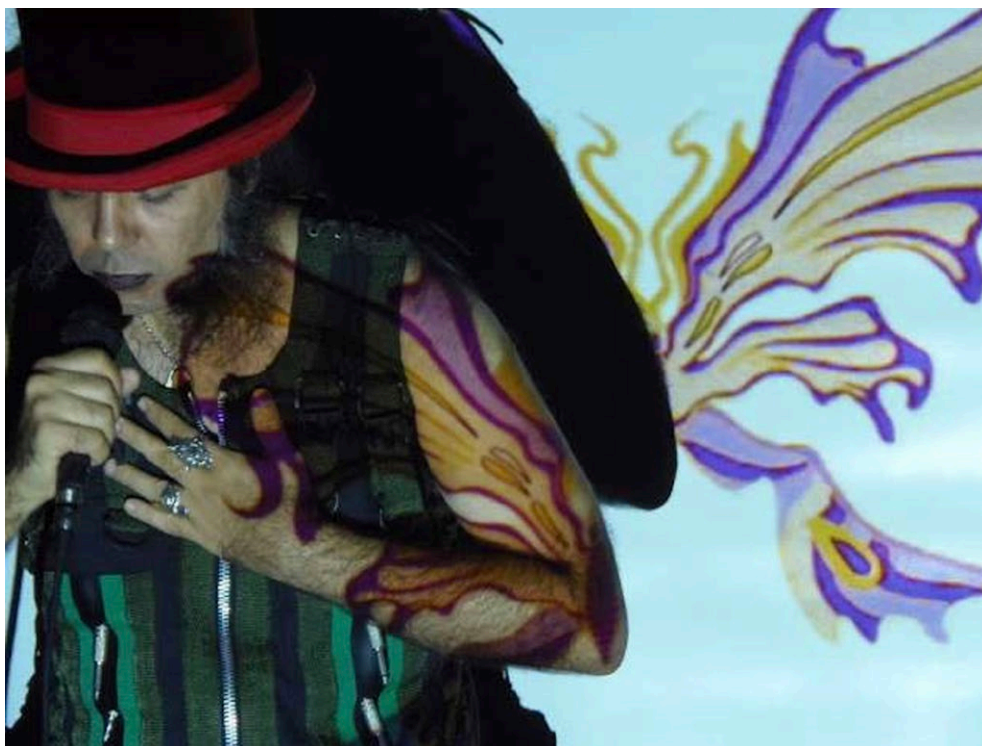
Figura 173 - Ato VII: Tênuê Esfera Azul, performance do Posthuman Tantra, 2017



Fonte: Arquivo pessoal do autor

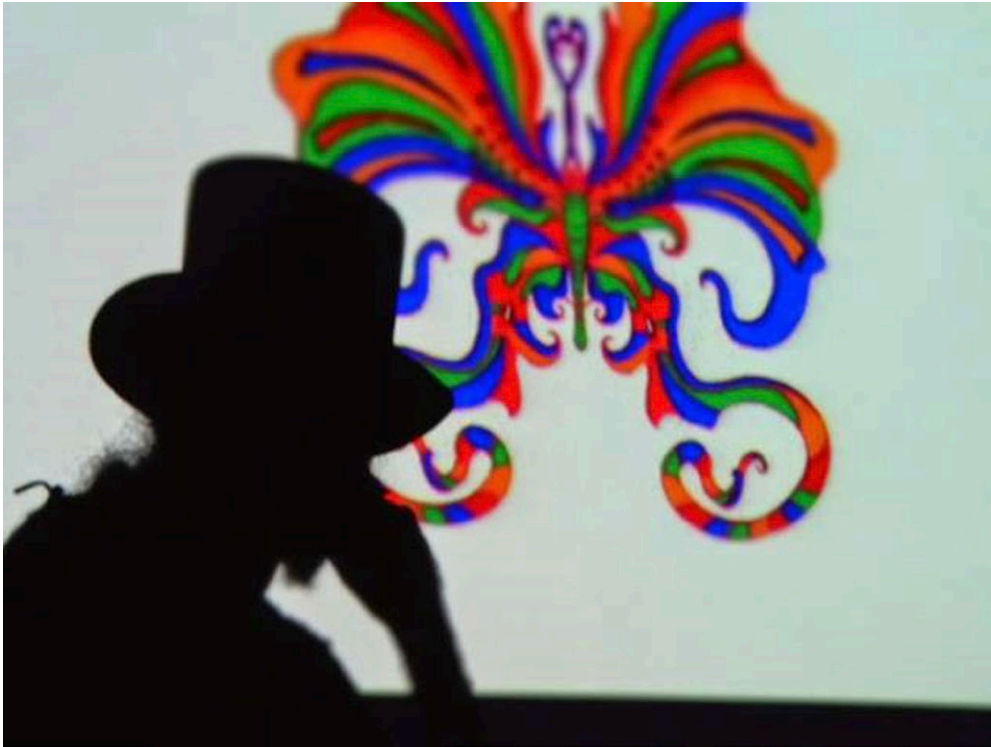
Ato VIII – O Selvagem – Esse ato foi desenvolvido para tratar da reconexão com o nosso aspecto animal. Ele começa com o Ciberpajé tocando o instrumento étnico “berimbau de boca” e depois acontece uma projeção sucessiva de borboletas desenhadas por ele no telão com as quais ele interage em vários momentos enquanto recita as frases “Quero ser leve como uma borboleta. Selvagem como um Lobo! E brincalhão como um cão.” (Figuras 174 e 175).

Figura 174 - Ato VIII – O Selvagem, performance do Posthuman Tantra, 2017



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 175 - Ato VIII – O Selvagem, performance do Posthuman Tantra, 2017



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ato IX – Tema o Homem, Ame o Lobo – Nesse ato o Ciberpajé resgata a fúria lupina de seu totem mítico o Lobo/Lobisomem. A performance tem como pano de fundo uma animação exclusiva criada por George Chiavegato, que brinca com a história da chapeuzinho vermelho em um contexto erotizado, enquanto isso o Ciberpajé interage com uma performer convidada, ou a I Sacerdotisa, e ao final ele simula um auto sacrifício de seu aspecto homem e transmuta-se em Lobo, molhando-se de sangue e espirrando o sangue na performer (Figura 176).

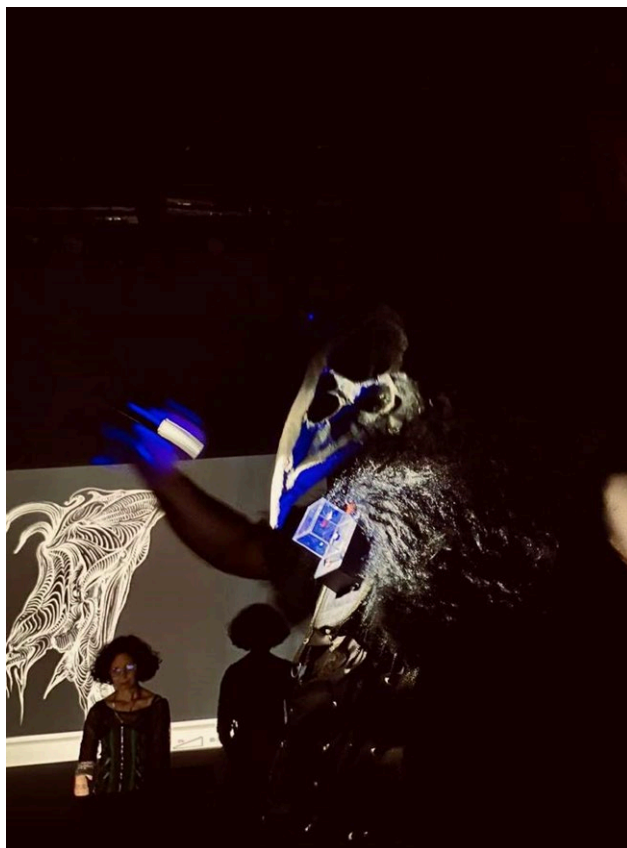
Figura 176 - Ato IX – Tema o Homem, Ame o Lobo, performance do Posthuman Tantra no “Festival Children of Darkness”; na foto o Ciberpajé e a performer convidada Flávia Provesi, Anápolis, 2017



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ato X – Antibinarius Lupus – Nesse ato, um desdobramento do Ato Lupus Noctis – que detalharei em um próximo tópico, o Ciberpajé usa uma máscara exclusiva de crânio de pássaro com detalhes cibernéticos, e um colete que lembra o pelo de um animal e possui um teremim no meio do peito que é sensível à luz, elementos criados em parceria com o figurinista do Posthuman Tantra, Luiz Fers. Durante o ato é projetado um vídeo exclusivo do Ciberpajé com artes de imagens híbridas humanimais. O personagem é o Deus Techné que durante a performance simula a autodestruição da espécie humana usando uma lanterna para acionar o teremim no peito que emite um som agudo (Figura 177).

Figura 177 - Ato X – Antibinarius Lupus, performance do Posthuman Tantra no “II SPA – Seminário de Pesquisa em Artes do PPG Arte e Cultura Visual”, no Centro Cultural UFG, em Goiânia. Foto de Fredé CF, 2024



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ato XI – NADA – Esse ato foi desenvolvido em 2024 e apresentado inicialmente em 2 performances, a primeira delas no “II SPA – Seminário de Pesquisa em Artes do PPG Arte e Cultura Visual”, no Centro Cultural UFG, em Goiânia; e a segunda no “II Encontro Internacional LiDigBR”, no Instituto de Linguagens da UFMT, em Cuiabá. No ato, o Ciberpajé utiliza um sintetizador criado por Marcelo Muniz com o qual ele consegue literalmente tocar música e emitir sons encostando nas letras que ele vai pintando da palavra “nada” em um papel branco.

Figura 178 - Ato XI – NADA, performance do Posthuman Tantra no “II SPA – Seminário de Pesquisa em Artes do PPG Arte e Cultura Visual”, no Centro Cultural UFG, em Goiânia. Foto de Fredé CF, 2024



Fonte: Arquivo pessoal do autor

As apresentações contam, eventualmente, com a participação especial de performers em ações exclusivas inspiradas no contexto da “Aurora Pós-Humana”. Entre os performers especialmente convidados já estiveram nos palcos com o Posthuman Tantra: Aline Bueno, Flávio Takeshi, Thaís Oliveira, Amante da Heresia, Anésio Neto, Eufrásio Prates, Julie Zombieraven, entre outros. Destaco na sequência duas performances criadas pelo Posthuman Tantra em parceria com performers reconhecidos da área de arte e tecnologia no Brasil:

Biotech Antenna – Uma performance do Posthuman Tantra e Eufrásio Prates. A performance aconteceu durante o II FAM – Festival Internacional de Arte e Mídia, em Anápolis, no ano de 2011. Durante a apresentação foi utilizado o “Sistema Holofractal de Transdução Música & Imagem”, desenvolvido por Eufrásio Prates no software MAX-5. Enquanto eu cantava e performava, uma câmera captava meus movimentos e os transformava em sons que eram reproduzidos em tempo real, juntamente com fragmentos de minha voz também distorcida pelo programa com a participação do performer Prates.

The Posthuman Bride – Uma performance do Posthuman Tantra e a artista Dra. Rosangella Leote (Unesp). Na performance – que aconteceu durante o 10#ART: Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, Museu da República, Brasília, 2011 –, Rosangella Leote interpreta a noiva pós-humana, e os seus celibatários são imagens de não amigos do facebook projetadas em seu vestido, enquanto imagens captadas em tempo real do performer Ciberpajé (eu) são projetadas em sua coroa, e imagens distorcidas da noiva são captadas e projetadas em tempo real num telão. O Ciberpajé interage com a noiva pós-humana como em uma dança transumana de pré-acasalamento (Figura 179).

Figura 179 - Os performers Edgar Franco e Rosangella Leote durante a performance “The Posthuman Bride”, Museu Nacional, Brasília. Foto de Anésio Neto, 2011



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ao longo dos anos e das pesquisas teórico-práticas, a performance do grupo Posthuman Tantra avançou e outros atos foram sendo desenvolvidos. Como por exemplo a performance intitulada “Lupus Noctis & Quilombots”, uma realização do grupo de pesquisa Cria_Ciber (CNPq – FAV/UFG) envolvendo a participação de discentes do Programa de Pós-graduação Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da UFG e englobando aspectos de minha segunda pesquisa de pós-doutorado em arte, tecnociência e narrativas transmídia, desenvolvida no Instituto de Artes da Unesp/SP, entre 2019 e 2020. O ritual sonoro-performático híbrido dura 30 minutos e engloba 6 atos curtos: 1º – Ciberpajelança (o performer torna-se uma criatura totêmica mítica através do uso de efeitos computacionais de realidade aumentada); 2º – Tênuê Esfera Azul – Ato que propõe a reconexão com o aspecto animal e natural através interação com vídeo e mágica eletrônica; 3º – Iniciação Sexual com um

Robô Multifuncional (interação com vídeo denotando as sexualidades pós-humanas); 4º – Lupus Noctis (o performer, utilizando efeitos de *face detecting*, vídeo exclusivo e um colete com teremin acionado pela luz sumula a interação humana, no contexto da sexta extinção massiva de espécies em Gaia); 5º – Quilombots (os performers interagem com um vídeo e aparelhos celulares tratando a questão da rebelião contra o novo estado escravizado dos seres mesmerizados e robotizados pelo mundo binário das redes sociais). A performance conta com a participação de 4 performers, 1 VJ (responsáveis pelas RAs e vídeos) e 1 auxiliar de palco. Total de 6 integrantes, todos membros do Grupo de Pesquisa Cria_Ciber (FAV/UFG). Detalharei o processo criativo dessa performance em um próximo tópico.

As performances híbridas do Posthuman Tantra já foram realizadas em 4 regiões do Brasil, desde 2010, tendo sido apresentadas em dezenas de eventos acadêmicos nacionais e internacionais como 10# ART, 11# ART, 14#ART – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (Brasília, 2011, 2012, 2014), 10 Dimensões da Arte e Tecnologia (João Pessoa, UFPB, 2010), IV, V, VII Seminário Nacional de Arte e Cultura Visual da UFG (Goiânia, 2011, 2012, 2014), I festival de Arte Alternativa do Tejuco, na Universidade Federal de Uberlândia (Ituiutaba, 2012), II Seminário Internacional de Arte e Cultura Visual (UFG, 2018), II FAM – Festival Internacional de Arte e Mídia (Anápolis, 2011), III Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial (Goiânia, 2016), 8 Simpósio de Arte Contemporânea da UFSM (Santa Maria, 2013), II Seminário Nacional de Filosofia da Cidade de Goiás – UFG (Goiás, 2018), I, II, IV Festival Ciberpajelanças – Grupo de Pesquisa Cria_Ciber – FAV/UFG (Goiânia, 2018, 2019, 2023), II SPA – Seminário de Pesquisa em Artes da Linha de Pesquisa Poéticas Artísticas e Processos de Criação do PPG Arte e Cultura Visual da UFG (2024), assim como em eventos importantes do circuito nacional da música independente como II Woodgothic Festival (São Thomé das Letras, 2010) e 16º Goiã-

nia Noise Festival (Goiânia, 2010), Festival Children of the Darkness II (Anápolis, 2017), I e II Festival Internacional Carnival Dark Online (2021, 2022), entre muitos outros. O grupo Posthuman Tantra é dirigido e coordenado por mim, e conta com uma equipe de apoio formada por integrantes do grupo de pesquisa Cria_Ciber (FAV/UFG). Já passaram pela equipe 12 orientandos de IC, mestrado e doutorado, e no momento ela é composta por Rosineide Lima Franco (I Sacerdotisa – performer e musicista), Luiz Carlos Ferreira da Silva (performer e figurinista, mestre pelo PPG Arte e Cultura Visual da UFG), Léo Pimentel Souto (performer e musicista, pós-doutorando do PPG Arte e Cultura Visual da UFG), Lucas de Lima Dal Berto (VJ, doutorando pelo PPG em Matemática da UnB).

Figura 180 – Posthuman Tantra ao final da performance no “I Festival de Artes Ciberpajelanças”, Goiânia, 2018



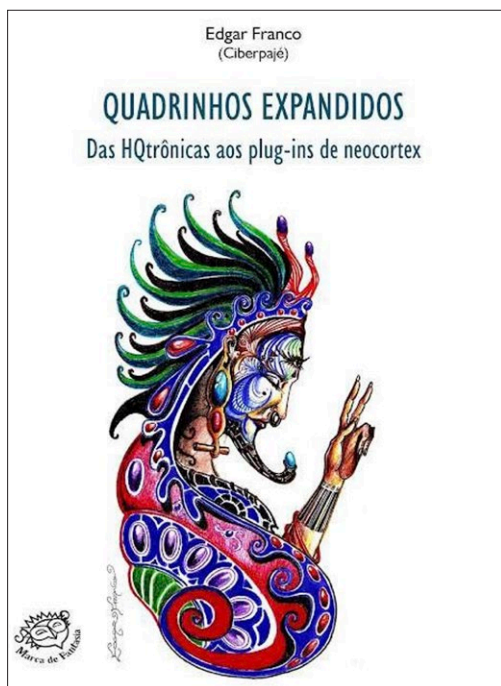
Fonte: Arquivo pessoal do autor

6.6 – O Livro “Quadrinhos expandidos: das HQtrônicas aos Plug-Ins de Neocortex”

O termo “quadrinho expandido” foi definido por mim em meu livro “Quadrinhos Expandidos: Das HQtrônicas aos Plug-ins de Neocortex”, uma publicação da Editora Marca de Fantasia, em 2017. Ele traz uma concepção que extrapola apenas a ideia de “campo expandido” como rompimento de fronteiras artísticas definidas tradicionalmente e também não se limita à convergência midiática, pois a ideia de HQ Expandida proposta não envolve apenas novos formatos, como as HQtrônicas, apesar de englobá-los. Extrapola os novos formatos de difusão e linguagens emergentes e pensa o conceito expandido como articulação dos quadrinhos com novas formas de saber através de processos criativos inusitados, utilizando ferramentas criativas não ortodoxas como os ENOC – estados não ordinários de consciência (Mikosz, 2014) – através de métodos diversos como uso de enteógenos, Respiração Holotrópica, e também criação ritual usando a técnica da magia de sigilos (Franco, 2017). Desse modo, o campo da HQ Expandida engloba todos os novos formatos hipermidiáticos, mas também HQs publicadas em suporte papel que foram gestadas a partir de ENOC.

Os enteógenos são plantas ou fungos que possuem substâncias naturais psicoativas utilizadas em rituais xamânicos há centenas de anos. Alguns dos mais conhecidos são a Ayahuasca, bebida produzida a partir de um cipó e de uma folha naturais da Amazônia; e o *Psilocibe cubensis*, cogumelo encontrado com facilidade em muitas regiões das Américas central e do sul. Sobre a palavra “enteógeno”, Terence McKenna (2008, p. 247) destaca: “Termo cunhado por R. Gordon Wasson, que ele preferia ao termo comum psicodélico. A palavra refere-se a uma divindade interna sentida sob a influência da psilocibina”. Roy Ascott, artista inglês pesquisador e pioneiro da arte telemática, faz se-

Figura 181 – Capa do livro “Quadrinhos Expandidos: das HQtrônicas aos Plug-Ins de Neocortex”, por Edgar Franco, 2017



Fonte: Arquivo pessoal do autor

minais reflexões sobre a expansão da consciência através da ingestão de substâncias vegetais usadas em rituais xamânicos da América Latina e resgatadas por seitas atuais (Franco, 2017).

Auxiliar na incorporação dessa conectividade da mente é parte da tarefa do artista, navegar nos campos da consciência que novos sistemas materiais irão gerar é parte do prospecto da arte. Os cruzamentos entre arte, ciência, tecnologia e mitologia significarão que, cada vez mais, vivemos num contexto de realidade mista (*mixed reality*). Realidade mista também é a rubrica de uma tecnologia emergente que lida ao mesmo tempo com o mundo virtual sintetizado e o mundo físico real (Ascott, 2003, p. 274).

Na perspectiva de Ascott e de suas conexões propostas entre as tecnologias ancestrais das realidades vegetais e as modernas tecnologias

digitais das realidades virtuais, como artista, considero os enteógenos uma forma de software natural, capaz de produzir mudanças em nosso hardware cérebro-consciência e permitir o desenvolvimento de processos criativos diferenciados.

Batizei os enteógenos como “plug-ins de neocortex”, realizando nesse batismo uma metáfora para com os plug-ins de computador, que nesse caso são programas específicos que expandem a capacidade do hardware e do software permitindo que a máquina exerça novas funções antes impossíveis sem a instalação do plug-in. Esses “plug-ins de neocortex” podem ser chamados também de “softwares livres da natureza” numa ampliação da metáfora, tecnologias avançadas ancestrais que podem ser utilizadas gratuitamente na contemporaneidade. Desse modo os enteógenos funcionam como plug-ins para o nosso neocortex permitindo-nos acessarmos estados não ordinários de consciência (Franco, 2017, p. 48).

O livro “Quadrinhos Expandidos: das HQtrônicas aos Plug-Ins de Neocortex” (Figura 181) foi lançado durante as IV Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos na Escola de Comunicação e Artes da USP, em 24 de agosto de 2017. Na obra, eu trato dos processos criativos de histórias em quadrinhos expandidas, entendendo como HQs expandidas não só as que incluem novos recursos tecnológicos e hipermediáticos em sua linguagem e fruição, mas também aquelas que lançam mão de recursos não tradicionais para a sua gestação. Sobre tudo os quadrinhos criados sob influência dos enteógenos, aqui chamados de “plug-ins de neocortex”, que funcionam como “softwares livres da natureza”, expandindo nossa consciência a estados ampliados, assim como outras técnicas de ENOC – Estados Não Ordinários de Consciência –, com destaque para a Respiração Holotrópica e a magia de sigilos. O texto apresenta experiências autorais de criação expandida de HQtrônicas, e de HQs psiconáuticas e magísticas, destacando as singularidades em seus processos criativos, a partir de exemplos da práxis artística. Na apresentação ao livro, o Dr. Antar Mikosz ressalta:

Quem tem experiências com enteógenos poderá se deliciar com as descrições e compreender a dimensão do que está sendo narrado. Ciberpajé foi muito inspirado, buscador, ousado nessas incursões. Porém, quem não passou por experiências parecidas pode as compreender por um fenômeno de ressonância intuitiva, pois a intuição parece nos dar a condição necessária para apreciar algo mesmo que não experimentado diretamente, mas por ser natural e estar potencialmente dentro de todos nós.

A obra, fruto de uma década de minhas pesquisas teórico-práticas, foi a pioneira no Brasil a tratar de processos criativos de quadrinhos com ENOC e a partir de experiência enteogênicas, abrindo um novo campo de pesquisa que tem despertado interesse de outros acadêmicos da área de quadrinhos, incluindo a tese de doutorado “Cartografias do inconsciente em quadrinhos: ayahuasca, respiração holotrópica e sonhos lúcidos como processos criativos”, que orientei e fui participante ativo como artista, defendida no PPG Arte e Cultura Visual da UFG em 2018, pelo pesquisador Matheus Moura Silva.

6.7 – O pós-doutorado em arte e tecnociência na UnB: a Aurora Pós-Humana ganha novos tentáculos

Entre 2010 e 2011, realizei o meu primeiro pós-doutorado na UnB. O estágio pós-doutoral aconteceu no Instituto de Artes – Departamento de Artes Visuais, no Programa de Pós-Graduação em Arte – Linha de Pesquisa Arte e Tecnologia. A pesquisa foi realizada junto ao Grupo de Pesquisa Arte e Tecnociência – CNPQ, LART – Laboratório de Pesquisa em Arte e TecnoCiência, na FGA GAMA/UnB. Minha pesquisa foi selecionada pelo programa PDJ – Pós-Doutorado Júnior do CNPq –, para recém-doutores com menos de 5 anos da defesa de tese e obtive a bolsa PDJ para a realização do pós-doutorado em um ano sob a supervisão da reconhecida artista e pesquisadora professora Dra. Diana Domingues.

O estágio pós-doutoral, intitulado “Aurora Pós-Humana: Expansão de um Universo Artístico Ficcional Transmídia”, foi realizado entre 1

de outubro de 2010 e 29 de setembro de 2011. Foi estruturado em uma pesquisa exploratória, como um desdobramento de minha pesquisa de doutorado, “Perspectivas Pós-humanas nas Ciberartes”, realizada no Programa de Pós-Graduação em Artes da ECA/USP, entre os anos de 2002 e 2006. Nele me propus a contextualizar as relações e imbricações entre as ciberartes e a ficção científica no âmbito da cibercultura, assim como pesquisar os processos criativos envolvidos na geração de obras da ciberarte. O projeto de pesquisa em poéticas visuais teve um caráter teórico-prático destacado. Ele visou a análise dos processos e procedimentos criativos envolvidos na geração de poéticas contemporâneas de base tecnológica, dando ênfase em artistas e obras emblemáticas da ciberarte e suas múltiplas tendências como: arte computacional, animação interativa, arte telemática / web arte, HQtrônica, artes das realidades virtuais, arte da telepresença, bioarte, gamearte, arte robótica e performance híbrida.

Aliado a essa investigação teórica exploratória dos procedimentos e processos artísticos visando o aprimoramento conceitual, também envolveu o desenvolvimento prático de poéticas artísticas em múltiplas mídias. A pesquisa objetivou o aprimoramento e desdobramento de meu universo ficcional transmídia, a “Aurora Pós-Humana”, inspirado nas proposições de artistas, filósofos e teóricos que tratam das implicações do desenvolvimento crescente de tecnologias – como realidade virtual, nanoengenharia, robótica, vida artificial e engenharia genética – para a espécie humana. A expansão conceitual do universo da “Aurora Pós-Humana” envolveu a criação de narrativas tradicionais e híbridas utilizando esses novos parâmetros construídos. Durante a vigência do pós-doutorado, as investigações cruzando reflexões sobre os processos criativos transmidiáticos e a criação de trabalhos artísticos em múltiplas mídias – tomando como base o universo ficcional da “Aurora Pós-Humana” – se intensificaram, e resultaram em múltiplos desdobramentos como 3 capítulos de livros, a organização do livro publicado “Desen-

redos: Poéticas Visuais” (PPG Arte e Cultura Visual / UFG), 3 artigos publicados em periódicos acadêmicos, 6 artigos – como primeiro autor – apresentados e publicados em anais de eventos nacionais e internacionais, e ainda 15 artigos – como segundo autor – escritos em parceria com integrantes do grupo de pesquisa CRIA_CIBER (FAV/UFG).

No âmbito da produção artística, o destaque foi para as performances multimídia híbridas do Posthuman Tantra, que contaram com múltiplos desenvolvimentos conceituais, técnicos e tecnológicos, com ênfase no aprimoramento de aplicações computacionais como: efeitos de realidade aumentada e *face detecting*, sendo o grupo pioneiro no Brasil a utilizar essas tecnologias em performances. Também a criação de efeitos utilizando leds e criações de performances conjuntas com performers e músicos reconhecidos no âmbito da arte e tecnologia brasileira, como Eufrásio Patres, com desdobramentos proprioceptivos e captação de imagens em tempo real do corpo do performer para a geração de sons, e Rosangella Leote, com performance conjunta envolvendo captação e distorção de imagens em tempo real.

O LART – Laboratório de Arte e Tecnociência (FGA/UnB, Gama) foi um espaço singular para a pesquisa brasileira em Arte e Tecnologia à época, conectado a pesquisas avançadas no mundo. Na FGA – UnB Gama encontrei um ambiente instigador para as pesquisas em Arte e Tecnologia. Como ressaltava a pesquisadora Sênior e coordenadora Diana Domingues, o LART tinha forte ressonância internacional por sua integração e parcerias junto ao *Department for Image Scienceda Danube University*, dirigido por Oliver Grau, em Krems, na Áustria, ou ainda do *Center for Innovation in Information Visualization and Data Driven Design (CIV/DDD)*, em Toronto, no Canadá, dos quais Sara Diamond pelo OCAD é uma das três líderes, ao lado da Universidade de Toronto e da York University. Durante a vigência do pós-doutorado, desenvolvi múltiplos aprimoramentos conceituais, técnicos e tecnológicos para a performance do Posthuman Tantra, rebatizada à época de “Ciberpajelança”.

6.8 – O pós-doutorado em quadrinhos e performance na UNESP: psiconáutica, narrativas transmídia e processos criativos

O meu segundo pós-doutorado foi realizado no Instituto de Artes da Unesp, em São Paulo, sob a supervisão da artista e pesquisadora Dra. Rosângella Leote. Foi outra pesquisa estruturada em investigação exploratória de base teórico-prática que se configurou como um aprofundamento em certos aspectos conceituais e poéticos que venho investigando como artista-pesquisador desde a realização de meu doutorado e, posteriormente, como bolsista de pós-doutorado Júnior do CNPQ junto ao LART – Laboratório de Pesquisa em Arte e TecnoCiência – UnB-Gama/FGA/Brasil, de outubro de 2010 a setembro de 2011, também como coordenador do grupo de pesquisa Cria_Ciber, junto ao PPG Arte e Cultura Visual da UFG, de 2010 até o presente momento. A pesquisa visou o aprofundamento dos conceitos envolvidos nos processos criativos das performances transmídia do grupo performático Posthuman Tantra e sua retroalimentação poética e estética com as criações de quadrinhos no contexto do universo ficcional da Aurora Pós-Humana – universo de ficção científica que toma como base o chamado “deslocamento conceitual”, conceito do escritor estadunidense P. K. Dick. A partir dele deslocou o tempo, a gnose e a tecnologia para um futuro hipotético para, na verdade, tratar de questões seminais no contexto contemporâneo sobre as relações entre sociedade e avanços tecnológicos.

A pesquisa partiu da criação de dois novos atos performáticos para o Posthuman Tantra e um novo número da minha revista em quadrinhos “Artlectos e Pós-Humanos”, baseados em investigações sobre os conceitos-chave que engendram minhas poéticas através de referenciais bibliográficos, sendo eles: Tecnognose, Tecnoxamanismo, Pós-humano/Pós-biológico//Transumano, Ficção Científica e Deslocamento Conceitual, Realidades Vegetais, Reconexão Cósmica, Teoria de Gaia, Retorno

ao Animal Essencial, Obsolescência Programada, Sexta Extinção; e também os aspectos de semântica e de linguagem envolvidos em minhas criações, sendo eles: Transmídia, Narrativas Biocíbridas, Convergência Midiática, Performance Multimídia e Quadrinhos Expandidos. O mergulho na investigação teórica e nas experiências práticas artísticas foi realizado simultaneamente, criando uma retroalimentação dinâmica e ativa entre o ato criativo e a percepção racional dos conceitos. Os produtos artísticos da pesquisa – dois atos performáticos, um número completo da revista em quadrinhos “Artlectos e Pós-Humanos”, o álbum em quadrinhos “O Sonho dos Deuses”, 3 Eps do Projeto musical Ciberpajé e uma videoarte, estabelecem uma conexão transmidiática e foram gerados a partir de processos criativos experimentais, utilizando conceitos e experiências, com um registro consecutivo desses processos em cadernos de artista que resultaram em 3 artigos científicos completos.

A pesquisa exploratória obteve exitosos resultados e promoveu conexões novas para o aprofundamento das investigações do pesquisador, devido à bibliografia praticamente inexistente conectando os universos poéticos da performance e das histórias em quadrinhos, os resultados de ordem reflexiva e teórica e também os artísticos têm grande potencial de tornarem-se referenciais para quem for investigar esse tema. As conexões entre os processos criativos de quadrinhos e performance fomentaram também outros produtos artísticos transmídia que se conectaram diretamente às HQs e atos performáticos criados durante o estágio pós-doutoral, expandindo a pesquisa. O número 13 de “Artlectos & Pós-humanos” (Figura 182) reforçou a proposta da revista em veicular quadrinhos expandidos, criados a partir de processos criativos experimentais e inusitados, explorando novas possibilidades narrativas, poéticas e estéticas. As HQs e HQforismos presentes na revista foram fruto direto da pesquisa de pós-doutorado.

Assim, os produtos artísticos da pesquisa foram dois novos atos performáticos do meu grupo Posthuman Tantra, 7 HQforismos, 2

HQs, um álbum em quadrinhos, 3 EPs musicais do Projeto Ciberpajé, e uma videoarte. Todos eles inspirados inicialmente em uma experiência enteogênica prévia e possuindo conexões transmidiáticas diretas que os conectam, além de integrarem o universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-Humana”.

Foram publicados, no número 13 da revista, os 7 HQforismos e as 2 HQs. O conjunto de HQforismos que abre a revista foi um desdobramento criativo do ato performáticos “Lupus Noctis”, este, por sua vez, inspirado no álbum em quadrinhos “Ecos Humanos”, criado a partir de ENOC – estados não ordinários de consciência (com roteiro meu e desenhos de Eder Santos). Após a realização dos HQforismos, “Lupus Noctis” passou por uma reformulação, incluindo novos elementos inspirados por eles, e depois do ato performático ser apresentado em dois eventos nacionais, ele engendrou a criação da HQ de 11 páginas, “Lupus Diem”.

Figura 182 – Capa da revista em quadrinhos “Artlectos e Pós-Humanos #13, arte de Edgar Franco, 2020



Fonte: Franco, Edgar. “Artlectos e Pós-Humano, n.13”, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2020

Novas questões transcendentais e imanentes eclodiram na criação de “Lupus Diem” e elas inspiraram a produção de um segundo ato performático do Posthuman Tantra chamado “Quilombot Mantra”, apresentado no II Festival de Artes Ciberpajelaças (2019), em Goiânia. “Lupus Noctis” e “Lupus Diem” também inspiraram a concepção de 3 EPs do Projeto Musical Ciberpajé: “Madrugada de Lilases Pedras Adornada” (parceria com Nix’s Eyes, de Brasília), “Lobo Infinito” (parceria com o Melek-Tha, da França) e “Loucos ou Deuses” (parceria com Filmy Ghost, do Chile). Esses EPs e o ato performático “Quilombot Mantra” foram inspiração direta para a segunda HQ “Lupus Crepusculum”, e também para o álbum em quadrinhos colorido feito através de processos de escultura e fotografia “O Sonho dos Deuses” (Figura 183), que em breve será publicado e que serviu de inspiração para a criação da videoarte/videoclipe “Ciberpajé – O Enterro dos Deuses”, pioneiro no Brasil a utilizar a rede neural *Deep Dream*.

Figura 183 – Detalhe e página completa do álbum em quadrinhos “O Sonho dos Deuses”, todo criado com esculturas por Edgar Franco. Obra ainda inédita, 2020



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Todas essas obras têm existência independente, mas ganham nova densidade quando fruídas paralelamente às demais narrativas transmidiáticas ligadas a elas. Todas essas criações surgiram a partir de reflexões poéticas e também inspiradas pelas provocações feitas a partir das leituras da bibliografia de pesquisa, e resultaram também nos resumos e artigos completos apresentados em eventos acadêmicos nacionais e internacionais. Na sequência, trato de duas obras importantes no contexto do pós-doutorado, a primeira que foi a deflagradora da pesquisa, o álbum em quadrinhos “Ecos Humanos”, e a segunda o ato performático “Lupus Noctis”, desenvolvido como uma das práticas artísticas do estágio pós-doutoral e deflagrador de outras criações durante a investigação.

6.8.1 – O álbum “Ecos Humanos”: quadrinhos expandidos sobre a sexta extinção

A semente criativa para a geração do álbum em quadrinhos “Ecos Humanos” surgiu de uma experiência de ENOC com o enteógeno *Psilocybe cubensis* realizada por mim em 2017 (FRANCO, 2017). Nela, eu experimentei um profundo estado de conexão com toda a fauna e flora do bioma Cerrado, sentindo uma espécie de enraizamento essencial que permitiu-me um diálogo profundo com plantas e animais, sentindo-me como parte deles e experimentando algumas de suas sensações, como o prazer do voo das aves, o sabor da água bebida pelo Lobo Guará, o pulsar da seiva de um Buriti centenário. Nesse diálogo inexprimível em palavras, além do êxtase da reconexão atávica transcendente com o Cerrado, experimentei uma sensação de angústia pela destruição completa iminente desse bioma fundamental para a biosfera. Essa experiência foi permeada por visões de grande impacto e outras sensações sinestésicas. Ela gerou múltiplos desdobramentos artísticos como desenhos, poemas, aforismos, HQforismos, HQs curtas e também o roteiro para o álbum em quadrinhos “Ecos Humanos”.

Ao escrever o roteiro para “Ecos Humanos”, aliei à estrutura narrativa baseada na experiência com o enteógeno *Psilocybe cubensis* múltiplos elementos. A começar da ambientação em meu universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana, pois a obra desenrola-se em um futuro distópico – chamado de Crepúsculo Pós-Humano – que acontece após a derrocada socioambiental e cultural na “Aurora Pós-Humana”. O álbum apresenta dois seres tecnogenéticos, híbridos de humano e lobo-guará (referência direta ao bioma Cerrado), que vivem ilhados em uma paisagem desértica, em um espaço determinado por três árvores frutíferas – uma jaqueira, uma mangueira e uma goiabeira – , e uma pequena fonte de água. Esses seres, um velho e um jovem, lutam arduamente por sua sobrevivência nesse contexto apocalíptico de retorno a uma cultura arcaica, e sofrem com os dilemas da tradição x experiência, da imanência x transcendência, da sobrevivência x prazer/amizade, e da força quase inexpugnável dos dogmas arraigados. Em meio à desolação, uma fundante experiência de um deles com o enteógeno *Psilocybe cubensis* transformará sua vida (Figuras 184 e 185).

A narrativa também foi inspirada em pesquisadores, biólogos, e jornalistas que têm denunciado a sexta extinção massiva de espécies no planeta, e dessa vez essa extinção tem como causa a ação devastadora humana sobre a biosfera. Dentre esses pesquisadores, destaco o notório cientista inglês James Lovelock (2010), o cientista da computação e professor da Universidade de Oxford, Stephen Emmott (2013), e a jornalista norte-americana Elizabeth Kolbert (2015). Todos são categóricos em apontar o iminente colapso absoluto de nossa espécie como consequência da devastação de Gaia. No epitáfio apocalíptico de seu livro, ganhador do Pulitzer, Elizabeth Kolbert escreve:

Figura 184 – Os personagens de “Ecos Humanos”
em uma das páginas do álbum, 2018



Fonte: Franco, Edgar; Santos, Eder. “Ecos Humanos”.
Goiânia: Editora Reverso, 2018

É obvio que o destino de nossa espécie nos preocupa de maneira desproporcional. (...) Agora mesmo, neste momento incrível que para nós significa o presente, estamos decidindo, sem de fato o desejarmos, quais trilhas evolutivas permanecerão abertas e quais serão fechadas para sempre. Nenhuma criatura foi capaz disso, e esse será, infelizmente, nosso legado mais duradouro. A sexta Extinção continuará determinando o curso da vida bem depois de tudo o que as pessoas escreveram, pintaram e construíram ser reduzido a poeira e os ratos gigantes terem – ou não – herdado a Terra (Kolbert, 2015, p. 278-279).

Stephen Emmott (2013) emenda:

Porque a verdade é que a diversidade biológica não é apenas uma “coisa boa de se ter”. É a própria diversidade da vida na Terra – a diversidade que estamos rapidamente destruindo – que produz e fornece muitas funções vitais do planeta, entre elas vários “serviços ecossistêmicos”, ou seja, as coisas que a natureza oferece “de graça”, como a nossa água, a nossa comida e o nosso clima. De fato, a perda da biodiversidade nas proporções atuais significará, inevitavelmente, a perda da função ecossistêmica, e essa perda acarretará a perda dos serviços ecossistêmicos vitais. A perda dos serviços ecossistêmicos representa uma ameaça muito real à nossa sobrevivência (EMMOTT, 2013, p. 60-61).

A sensibilidade intensa da reconexão com o bioma Cerrado causada pela minha experiência de ENOC, aliada à leitura angustiante das obras desses denunciadores do fim próximo de nossa espécie, deflagraram o roteiro de “Ecos Humanos”. Ele foi escrito rapidamente de forma muito fluida ao longo de dois dias. Eu optei por uma narrativa completamente muda, criada apenas pela sequência de imagens justapostas, para metaforicamente representar a inutilidade da linguagem escrita na tentativa de explicar a experiência de ENOC (Figura 185).

Figura 185 – Página de “Ecos Humanos”, narrativa muda.
Presença do cogumelo *Psilocybe cubensis*, por Edgar Franco e Eder Santos, 2018



Fonte: Franco, Edgar; Santos, Eder. “Ecos Humanos”.
Goiânia: Editora Reverso, 2018

Após concluir o roteiro, convidei o quadrinhista Eder Santos, conhecido pelo seu trabalho com o grupo HQuê!, de Araquara (SP), para ser o desenhista da obra. O convite veio da identificação e admiração recíproca entre nós. O processo de desenvolvimento do álbum levou cerca de um ano para ser concluído, com um diálogo constante dos artistas desde o *raf* inicial das páginas, passando pelo desenho a lápis e chegando à finalização a nanquim. Eder Santos incluiu imagens subliminares em muitos momentos da narrativa e, ao final, eu desenhei, com base em imagens de minha experiência visionária, as 4 artes que abrem os capítulos da HQ. O álbum finalizado, com 72 páginas, apresenta a arte densa, fluida e cheia de movimento de Eder Santos, que gera uma sinergia profunda com o meu roteiro poético e onírico (Figura 186). A obra inclui posfácio do Doutor em Linguística e quadrinhista Rubens César Baquião e é uma publicação da editora mineira Reverso. “Ecos Humanos” foi lançado no FIQ – Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte (2018), contando com a presença de seus criadores.

Figura 186 – Página de “Ecos Humanos”, experiência visionária/onírica da personagem com o enteógeno. Por Edgar Franco e Eder Santos, 2018



Fonte: FRANCO, Edgar; SANTOS, Eder. “Ecos Humanos”.
Goiânia: Editora Reverso, 2018

6.8.2 – “Lupus Noctis”: performance como ritual inspirado pela HQ Ecos Humanos

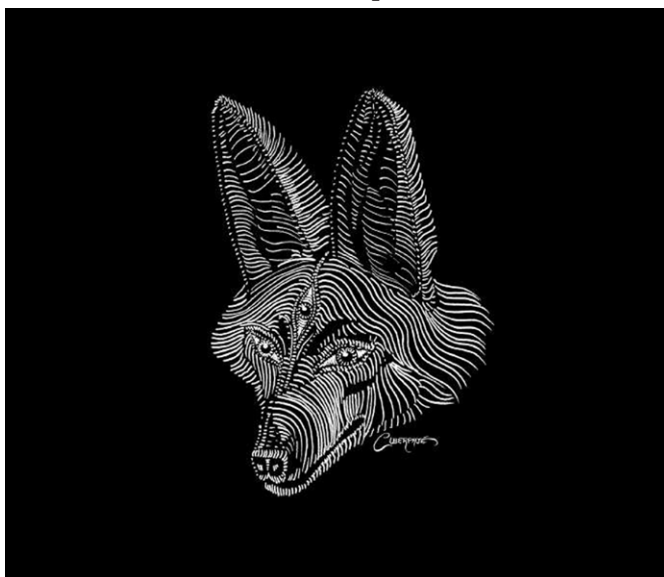
Em seu contexto ritualístico, o Posthuman Tantra coloca-se não apenas como um grupo performático artístico, mas como uma força mágica de transmutação, assumindo-se tecnoxamânico, unindo de maneira singular aspectos da cultura ancestral nativa das tribos brasileiras, sobretudo suas percepções transcendentais através da incorporação de totens míticos animais e vegetais nos rituais de cura e energização – as chamadas “pajelanças” – às novas perspectivas pós-humanas abertas pela criação e incorporação de mundos digitais, cosmogonias computacionais possibilitadas pelo amplo universo das imagens numéricas e da hipermídia. O Ciberpajé mixa o mundo das realidades vegetais – acesso a cosmogonias míticas através do uso de enteógenos –, com o das realidades híbridas – criação de cosmogonias digitais, gerando um novo corpus transcendente. Como destaca o pesquisador de performances Jorge Glunberg:

Como um código secreto, a performance contém rituais invisíveis atrás dos rituais visíveis. O performer retém seu quantum de mensagens esotéricas, que representa uma espécie de privacidade correspondendo à comunicação e, fundamentalmente, ao caráter mágico da experiência (Glunberg, 2013, p. 118).

O ato performático “Lupus Noctis” nasceu como um desdobramento transmidiático do álbum em quadrinhos “Ecos Humanos”. A ideia inicial era criar um ato que tratasse essencialmente da poética dos quadrinhos, mas com alguns novos elementos conceituais e estéticos. A poética da degradação do bioma Cerrado e da busca de uma reconexão com a natureza através dos enteógenos permaneceu como base, assim como a hibridação tecnogenética humanimal, mas aspectos novos foram imaginados para a performance. A inclusão do som ambiente como signo

de desespero/angústia, a incorporação da interação do performer com as artes que representam de forma alegórica o Cerrado e a transmutação do totem humanimal e, em certa medida, a eliminação dos aspectos cruéis do humano, transformando assim o ato performático em um sigilo mágico ritual que promova a reconexão essencial do performer aos seus aspectos animais, gerando algum eco na plateia.

Figura 187 – Arte de abertura do Capítulo 1 de “Ecos Humanos”, criada pelo Ciberpajé e utilizada no início da animação projetada durante a performance do Posthuman Tantra, “Lupus Noctis”, 2018



Fonte: Franco, Edgar; Santos, Eder. “Ecos Humanos”.
Goiânia: Editora Reverso, 2018

“Lupus Noctis” foi nomeada assim devido à presença subliminar do totem Lobo, que é incorporado nas performances pelo Ciberpajé e, nesse caso, temos a imagem da cabeça do lobo-guará (Figura 187) – ícone do Cerrado – sendo uma das artes animadas que abrem a performance, passando por transmutações que lembram efeitos óticos da experiência visual de ENOC, com o *Psilocybe cubensis*. Outro detalhe fundamental da conexão direta entre o álbum “Ecos Humanos” e “Lupus Noctis” é o fato das 4 artes animadas iniciais apresentadas na

tela – com a qual o Ciberpajé transmutado interage – são os desenhos criados por mim para a abertura dos capítulos da HQ.

A performance abre com a animação da face de múltiplos seres do cerrado e segue com a face animada do lobo-guará projetada em completa escuridão, enquanto um som ambiente gravado *in loco* no Cerrado mineiro toca ao fundo, na sequência, o Ciberpajé transmutado em um totem pós-humano aparece. Sua figura é sinistra, ele usa um colete que parece animalesco e em sua cabeça está uma máscara do crânio de um pássaro – representando o totem híbrido fantasmagórico, unindo homem a animal, mas questionando o papel devastador do nosso lado humano para com o lado animal, por isso o animal é representado por um crânio morto (Figura 188).

Figura 188 – Arte de abertura do Capítulo 4 de “Ecos Humanos”, criada pelo Ciberpajé e utilizada no início da animação projetada durante a performance do Posthuman Tantra, “Lupus Noctis”. Essa arte apresenta um crânio de lobo, enquanto na performance o Ciberpajé utiliza a máscara de um crânio de pássaro



Fonte: Franco, Edgar; Santos, Eder. “Ecos Humanos”.
Goiânia: Editora Reverso, 2018

A única luz presente é a da projeção, o Ciberpajé aproxima-se então da I Sacerdotisa (Rose Franco) – os únicos performers do ato – e conecta ao seu colete um cabo – representação literal da conectividade hipertecnológica. Ele liga então um mini teremim que está no colete em seu peito, a I Sacerdotisa faz soar o estridente teremim usando o feixe de luz de uma pequena lanterna e entrega-a ao Ciberpajé. Nesse momento, ele toca algumas notas em um sintetizador e segue para diante da projeção, para interagir com ela. Enquanto as primeiras artes animadas representando a natureza do Cerrado vão se sucedendo, o Ciberpajé usa o feixe luminoso para tocar o teremim, inicialmente de forma mais sutil e leve, como se fizesse carícias. Na sequência, as imagens da animação vão mudando e apresentam artes grotescas, representando o lado sombrio da devastação perpetrada pela espécie humana. A partir daí, o performer segue realizando movimentos que rememoram um ato de autoflagelação, como punhaladas, ou espadas em seu coração (Figura 176). Em alguns momentos o performer sai de cena e volta a tocar o sintetizador, criando um som sequenciado com bases percussivas. Ao final, diante de uma arte que rememora criaturas de pesadelos lovecraftinianos, o Ciberpajé termina o autoflagelo, sendo ainda mais agressivo com o feixe de luz, como um punhal visceral, gerando ruídos agudos que incomodam pela intensidade, até cair morto no chão. A morte final simboliza o suicídio que nós, espécie humana, estamos cometendo ao destruímos a biosfera.

“Lupus Noctis” em sua versão inicial foi primeiramente apresentada na performance “Cerrado Ser”, realizada pelo Posthuman Tantra, em parceria com o performer Anésio Neto, no dia 18 de janeiro de 2019, em Ituiutaba (MG), no CEU das Artes, com apoio da Secretaria Municipal de Cultura. A versão completa da performance, com duração de 15 minutos, foi apresentada – a convite da curadoria – na abertura da exposição Zonas de Compensação 6.0, no dia 2 de maio de 2019, às 19hs, no Teatro Reynuncio Lima do Instituto de Artes da Unesp,

em São Paulo. O ato performático foi fruto das investigações de meu pós-doutorado realizadas no IA/Unesp no contexto do Grupo de Pesquisa GIIP – Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia, coordenado pela Profa. Dra. Rosangella Leote. A pesquisa de pós-doutorado intitulou-se: “Posthuman Tantra & Artlectos e Pós-humanos: Processos Criativos Transmídia em Performance e Quadrinhos”.

“Lupus Noctis” conecta-se diretamente ao álbum “Ecos Humanos”, e contextualiza-se também na Aurora Pós-Humana, especificamente nesse tenebroso crepúsculo pós-humano distópico, mas, como obras transmidiáticas, os dois existem de forma independente. Podendo ser fruídos sem nenhum prejuízo, no caso do desconhecimento de um ou de outro. Constituem-se um exemplo contundente das conexões criativas entre quadrinhos e performance no contexto das minhas obras.

Figura 189 – Momento próximo do final da performance do Posthuman Tantra, “Lupus Noctis”, apresentada na abertura da exposição “Zonas de Compensação 6.0”, na Unesp, em São Paulo, 2019. Na imagem o Ciberpajé aparece ao centro, diante da projeção, acionando o teremim em seu peito com a lanterna.

Foto de Rosangella Leote, 2019



Fonte: Arquivo pessoal do autor

6.9 – A gamearte “Posthuman Ms. Pacman”, as instalações interativas “Immobile Art” e “La Vero”, e a obra de web arte “Freakpedia”

A minha atuação como artista transmídia tem envolvido a criação de obras interativas no contexto da arte e tecnologia, algumas delas já apresentadas nesse memorial, nesse tópico destaco alguns trabalhos que considero mais emblemático de minha produção, por sua repercussão e pelas propostas conceituais e poéticas que os envolvem, são eles: a gamearte “Posthuman Ms. Pacman”, parceria com o artista e pesquisador e Dr. Bruno Mendonça; as instalações interativas “Immobile Art” e “La Vero”, e a obra de web arte “Freakpedia”, parceria com o artista e pesquisador Fábio Oliveira Nunes.

6.9.1 – “Posthuman Ms. Pacman”: gamearte no acervo de um dos maiores museus de arte e tecnologia do mundo

A obra de gamearte, “Posthuman Ms. Pacman” (2012), nasceu de uma colaboração poética minha com Bruno Mendonça, de nome artístico Bruno Oubam, e foi criada no contexto das investigações do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (FAV/UFG) e do PPG Arte e Cultura Visual da UFG – durante a realização do mestrado de Bruno sob minha orientação, sendo um dos produtos artísticos de sua investigação.

A obra esteve em exposições importantes no panorama brasileiro, tendo sido inicialmente selecionada pela curadoria da exposição #EmMeio do Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#11.ART), realizada no Museu Nacional da República, em Brasília, em outubro de 2012. Depois de 11 anos, a gamearte segue relevante e em outubro de 2023 ela foi selecionada pela curadoria do notório museu espanhol de arte e tecnologia Hard Disk Museum para integrar o seu acervo perma-

nente. O museu espanhol de Arte e Tecnologia, que conta com obras de nomes significativos como: Eduardo Kac, María Cañas e Sebastián Tedesco, entre outros, é também o maior museu do mundo com a proposta de manter vivas obras significativas no contexto da web arte. Ter a obra selecionada para o acervo permanente do Hard Disk Museum (Figura 190) foi uma conquista nossa, como artistas, mas também do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER, e da FAV/UFG.

Figura 190 – Banner de divulgação da inclusão da gamearte “Posthuman Ms Pacman” no acervo permanente do museu espanhol de arte e tecnologia “Hard Disk Museum”, 2023

O banner do Hard Disk Museum apresenta o seguinte conteúdo:

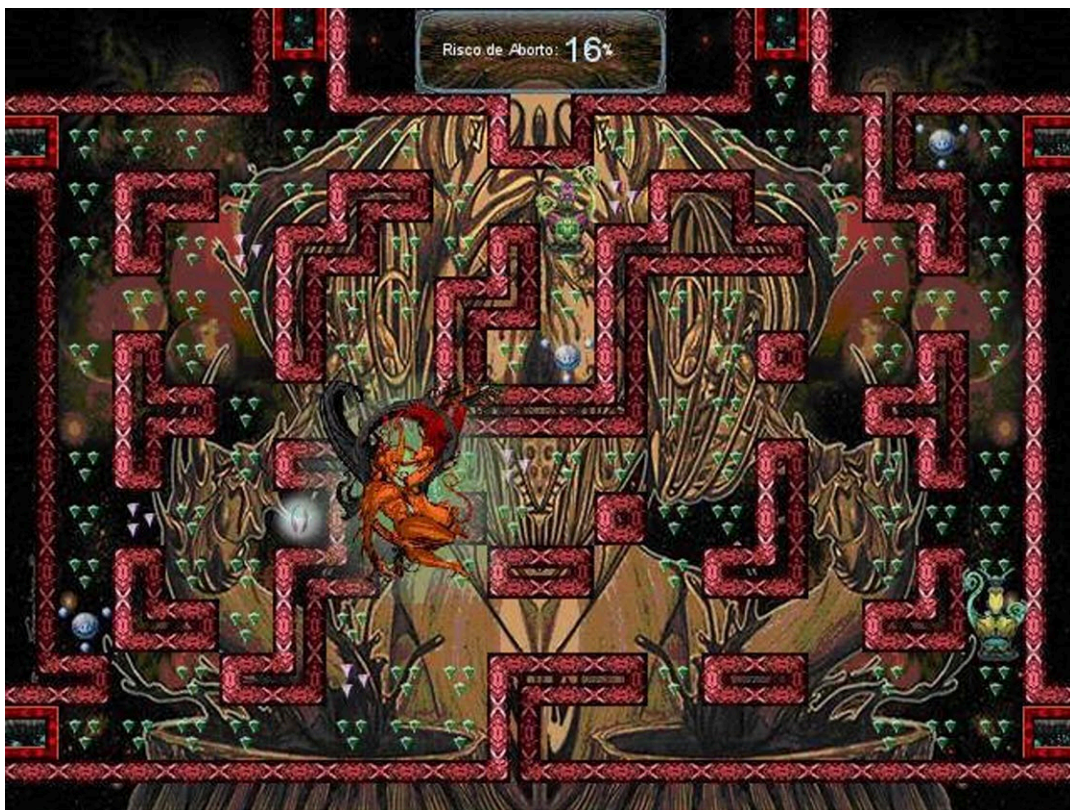
- HARDISK MUSEUM** (logotipo)
- Imagem da obra **POSTHUMAN Ms. PACMAN** de Bruno Ouban e Ciberpajé, com o logo do grupo de pesquisa **criaciber** (grupodepesquisa).
- Texto: **Gamearte POSTHUMAN Ms. PACMAN De Bruno Ouban e Ciberpajé**
- Imagem de uma pasta de arquivos com o nome **BRUNO OUBAN & CIBERPAJE** e o conteúdo **Posthuman Ms. Pacman GAMEPLAY** (Data: 01/2023, mp4).
- Texto: **SELECIONADA PARA O ACERVO PERMANENTE DO HARDDISK MUSEUM**
- Texto: **O MUSEU ESPANHOL DE ARTE E TECNOLOGIA É O MAIOR DO GÊNERO NO MUNDO!**

Fonte: Site do Harddiskmuseum, URL: <https://harddiskmuseum.com/portfolio/bruno-oubam/>. Acesso em 11/02/2024

“Posthuman Ms. Pacman” questiona valores contemporâneos do universo dos games, e propõe uma crítica aos avanços tecnocientíficos de nossa sociedade hiperinformacional. O objeto de gamearte toma como base conceitual e ambientação o universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana. Ele foi estruturalmente enraizado nos *maze*

games – e alicerçado no clássico game “Ms. Pacman”. “Posthuman Ms. Pacman” (Figura 191) desafia o jogador-padrão e, acima de tudo, quebra o raciocínio gamer: lógico, construtivista, conquistador.

Figura 191 – Print de tela da gamearte ““Posthuman Ms Pacman”, de Bruno Ouban e Edgar Franco, 2012



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Como destacado no texto da curadoria da +MOSTRA 2.0 online, que aconteceu no FACTORS 2.0 – Festival de Arte-Ciência-Tecnologia, que integrou o 10º Simpósio de Arte Contemporânea, em 2015, idealizado pelo Labart e promovido pelo PPGART, com o apoio da UFSM. Nessa edição, a proposta foi trabalhar com gamearte, por meio de obras dos artistas Ane Witt, Edgar Franco e Bruno Mendonça, e Lucas Junqueira, disponíveis no ambiente digital. A exposição foi curada por Andrea

Capssa, Débora Aita Gasparetto e Giovanna Casimiro que escreveram no texto curatorial (Capssa, Casimiro e Gasparetto, 2015, s.p.):

Edgar Franco e Bruno Mendonça, partem para um viés mais crítico, pensando o futuro tecnológico que já estamos experienciando. Em *Posthuman Ms. Pacman* os artistas estão pautados na investigação ficcional da “Aurora Pós-Humana”, de Edgar Franco. O game, inspirado no clássico PacMan, traz uma poética impregnada de desafios, mas nesse caso, a inocência assim como as vitórias vindouras são corrompidas. A obra faz referência a um futuro em que ciência e tecnologia transformam o sentido do humano como conhecemos. O game refere-se a uma experiência comandada por indivíduos cuja identidade não é revelada. Ao percorrer um labirinto uma fêmea pós-humana tecnogenética, cujo nome é Alice, persegue os machos também pós-humanos tecnogenéticos com a finalidade única de acasalar e procriar, nesse ambiente hormônios podem inibir ou aumentar o potencial de fecundação. O sucesso dessa fecundação é raro e a fêmea corre o risco de ter a morte induzida artificialmente por sua incapacidade de fecundação. Ao assumir o comando do jogo, o interator é feito de cobaia, “algo comum e aceito eticamente dentro do universo das ciências biológicas” (Mendonça; Franco, 2012, p. 07).

6.9.2 – “Immobile Art”: instalação interativa em destaque no Jornal Folha de São Paulo

A expansão da telefonia celular, a miniaturização dos aparelhos, o avanço de suas tecnologias de transmissão e recepção, aliando um sem número de funcionalidades e possibilidades é uma evidência emergente. O Brasil, em 2010, contabilizava o número de mais de 170 milhões de telefones celulares, e diariamente consumidores ávidos trocavam seus aparelhos por novos com maior portabilidade, câmera, memória expandida, tecnologia *bluetooth*, rede *wireless* etc. Esses aparelhos tornaram-se gradativamente *palm tops* e esse processo de convergência de funcionalidades gerou em anos recentes o chamado *smartphone*. Como sabemos, os artistas compõem esse contexto de rápida aceleração tecnológica e a arte sempre se apodera das ferramentas do seu tempo, rompendo com suas funcionalidades tecnicistas, buscando

imprimir a marca da subjetividade aos aparatos produzidos por tecnólogos. Dentre as dezenas de novas modalidades de expressão poética, conectadas diretamente aos recentes avanços tecnológicos, temos a chamada *mobile art*, uma das categorias das artes produzidas no contexto das “mídias locativas” (Franco, 2010, p. 1184-1185).

A expressão “*mobile art*” designa certo tipo de produção artística que transita em um meio mais amplo, também chamado de mídia locativa. Por mídias locativas entende-se as mídias, ou dispositivos móveis, voltados para aplicações a partir de um local envolvendo ação de interação à distância. Nessa relação interativa, tanto o dispositivo quanto o espaço e o usuário são partes formadoras inseparáveis na ação. Os principais dispositivos de característica locativa são o celular, o palm, o GPS, os computadores portáteis e vestíveis, bem como aparatos wireless em geral. (Verbete *Mobile Art* – Enciclopédia de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural, 2009).

É bom ressaltar que a expressão *mobile art* não necessariamente designa arte produzida com ou para celulares, pois vídeos e games podem ser criados a partir de telefones e não se caracterizam como “arte móvel” – expressão utilizada no Brasil que denota a amplitude do conceito que se conecta muito mais à ideia de mobilidade/localidade do que ao aparelho celular. Essa categoria artística está em franca expansão, tanto globalmente quanto localmente. Na primeira década do século XXI, proliferaram eventos e festivais destinados à chamada *mobile art*, a maioria deles patrocinada por empresas emergentes de telefonia celular, multinacionais interessadas em utilizar-se das poéticas artísticas como veículo publicitário para a promoção de suas marcas. Dentre esses festivais, destacavam-se no contexto brasileiro: Motomix, Arte.Mov, Artmobile, Mobilefest e Nokia Trends. A instalação interativa criada por mim, “Immobile Art”, curiosamente foi aceita pela curadoria do festival Mobilefest 2009 e apresentada em sua exposição que aconteceu em novembro de 2009 no MIS – Museu da Imagem e do Som, em São Paulo.

Digo tratar-se de uma curiosidade paradoxal porque “Immobile Art”, como verã quando explanarei sobre sua poética, é uma obra que contesta o panorama mercadológico desses festivais. É bom frisar que o trabalho foi aceito para uma edição do festival que não contou com o patrocínio de nenhuma empresa de telefonia ou operadora de celulares. Por outro lado, se refletirmos sobre a máxima do teórico da comunicação canadense Marshall McLuhan de que “o meio é a mensagem”, pouco importaria às empresas de telefonia celular se meu trabalho é uma crítica ou não, o que importa é que ele faz uso de seu “meio”, o celular (Franco, 2010, p. 1186).

A instalação “Immobile Art” é composta por um totem de 120 cm, com tampa de vidro. Sobre esse totem está apoiada uma caixa de acrílico transparente e, em seu interior, lacrado na tampa por dez cadeados, fica o telefone celular que deve estar constantemente ligado à energia (porta USB de um computador), através de uma pequena abertura na caixa, por onde passa o seu cabo de alimentação. O totem-suporte conta com uma imagem impressa que retrata seres pós-humanos desenhados por mim, inclui ainda um sensor de presença frontal que aciona uma luz néon azul interna. Também compõe o trabalho um adesivo de piso (ou parede), que convida o interator a ligar para o número do celular. O trabalho contou com a colaboração inestimável da artista Luciana Hidemi Nomura na execução do totem e com a consultoria poética dos artistas especialistas em *mobile art*, Fábio FON e Soraya Braz. Em trecho de um artigo, eu explico a poética da obra:

Immobile Art nasceu da reflexão crítica sobre a quase obrigatoriedade contemporânea de termos um telefone celular, assim como da observação do crescente número de festivais de arte-tecnologia patrocinados por empresas de telefonia celular. Muitas das obras recentes da chamada *mobile art* exigem aparelhos de última geração com tecnologias nem sempre acessíveis a todos, aumentando o caráter elitista desses trabalhos e promovendo deliberadamente a venda de celulares de “última geração”. Apesar

de ser um artista multimídia que trabalho com novas tecnologias sempre reneguei o uso de celulares pela invasão de privacidade que significam e pela despolidez de seu uso diário, rompendo o silêncio em momentos impróprios, desde reuniões de trabalho a eventos sociais. Devido à minha recusa a ter celular, sofro uma cobrança quase diária em meu trabalho e círculo de amigos para adquirir um desses aparelhos. A poética de *Immobile Art* surge no momento que atendo a essa pressão social, adquirindo um telefone celular e imprimindo um novo cartão pessoal no qual incluo o seu número. Esse cartão é dado a amigos e contatos sempre que perguntem o número de meu celular - no entanto ele jamais será atendido quando ligarem, pois estará “imóvel” inserido em uma caixa de acrílico fechada com dez cadeados no contexto da galeria de arte. Ao seu lado o meu cartão pessoal convidando o interator a ligar para o celular. Ao fazê-lo ele escutará o “toque”, uma gravação de minha voz dizendo: “Jamais atenderei esse celular, prefiro ressonância mórfica!” (Franco, 2010, p. 1190).

Figura 192 - Fotografias da instalação logo após a montagem para a exposição “Instinto Computacional” – # 8. ART – Brasília, 2009. Fotos de Edgar Franco



Fonte: Arquivo pessoal do autor

A proposta foi realmente nunca atender ao celular, tornando-o simplesmente um ícone poético de minha negação ao seu poder invasivo. A segunda parte da gravação faz referência direta à teoria da “Ressonância Mórfica”, do PhD em biologia inglês Rupert Sheldrake. A princípio ele teve suas ideias rechaçadas por seus colegas acadêmicos e sempre que dizia que iria “ligar” para alguém era ironizado por eles, propunham-lhe não usar um telefone e fazer a ligação diretamente por “ressonância mórfica”. A ressonância mórfica parte do princípio de que existem campos mórficos/morfogenéticos que se assemelham aos campos invisíveis da física – como a radiação eletromagnética dos telefones celulares – no entanto esses novos campos ainda não foram detectados pela física, para Sheldrake:

Os sistemas auto-organizadores, em todos os níveis de complexidade – incluindo moléculas, cristais, células, tecidos, organismos e sociedades de organismos – são organizados por ‘campos mórficos’. (...) Ressonância mórfica é a influência do semelhante sobre o semelhante através do espaço e do tempo. A ressonância mórfica não diminui com a distância. Não envolve transferência de energia, mas de informação (Sheldrake, 1991, p. 116).

Em essência, a poética de “Immobile Art” critica as exigências sociais contemporâneas motivadas por atos de consumo, assim como o incômodo causado por aqueles que não se sujeitam a essas exigências ou pelos arautos das novas ideias, como Sheldrake, que são vítimas da ironia do status quo.

O totem, em que se apoia a caixa de acrílico com o celular, conta com uma ilustração de criaturas pós-humanas – de meu universo ficcional futuro da “Aurora Pós-Humana”, no qual os seres podem comunicar-se por ressonância morfogenética –, também inclui um sensor de presença frontal que aciona uma luz néon azul em seu interior, produzindo um brilho na caixa acrílica e ampliando a curiosidade do interator em ligar para o número do celular. O totem e a luz néon re-

forçam, ironicamente, o caráter de “culto” do telefone celular na sociedade contemporânea.

Figura 193 - Modelo 2 de cartão de visitas com número do celular – criatura pós-humana de Edgar Franco



Fonte: Arquivo pessoal do autor

“Immobile Art” insere-se no contexto desse universo ficcional como se fosse uma alegoria das criaturas pós-humanas – retratadas nas imagens do adesivo, totem e cartões – ironizando formas primitivas e coisificadas de comunicação do passado, pois em meu universo futuro da “Aurora Pós-Humana”, a comunicação entre os seres acontece por ondas ressonantes morfogenéticas. Por outro lado, se avaliarmos o contexto contemporâneo caracterizado pela obsolescência programada dos objetos, a instalação interativa “Immobile Art” não é um trabalho tecnófobo, mas sim uma obra que reflete sobre a importância de avaliarmos nossas opções de consumo em um momento de crescente

aceleração tecnológica. Um celular que toca em momentos inapropriados, invadindo minha privacidade e sossego, não me interessa, mas um biochip de conexão neuronal que me permita uma comunicação controlada por emissão de campos de ressonância morfogenética será muito bem-vindo.

Figura 194 - Abertura da exposição “Instinto Computacional”
- # 8. ART – Brasília. Fotos de Luciana Hidemi, 2009



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 195 - Interatores e “Immobile Art” na exposição do Mobilefest 2009
– MIS Museu da Imagem e do Som, São Paulo. Fotos de Edgar Franco, 2009



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 196 - Criador e criatura na exposição do Mobilefest 2009
– Museu da Imagem e do Som, São Paulo. Foto de Fábio FON, 2009



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Como visto, “Immobile Art” participou da exposição Instinto Computacional (#8.ART – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, Brasília, 2009) e do Mobilefest 2009 (MIS, São Paulo), sendo destaque em matéria no jornal Folha de São Paulo do dia 15 de novembro de 2009. Fábio Oliveira Nunes fala da poética de “Immobile Art”:

Por outro lado, no plano do contexto tecnológico, Immobile art é uma anti-artemóvel, inserida em um momento em que vários artistas descobrem a mobilidade e a ubiquidade como inspirações, alimentando uma série de festivais e outros eventos nos quais os telefones celulares protagonizam. A obra-protesto de Franco, ao se recusar a atender seu celular, é extensível às práticas sociais inconvenientes que surgem a partir da naturalização da tecnologia (Nunes, 2017, p. 83).

Figura 197 - Matéria do jornal Folha de São Paulo destacando a instalação “Immobile Art”, 2009

F6 informática QUARTA-FEIRA, 18 DE NOVEMBRO DE 2009 FOLHA DE S. PAULO

coisa de artista

No Mobilefest, evento de arte digital realizado em São Paulo, instalação de celular preso em uma caixa com cadeados questiona a cultura móvel

Fotos Fred Chalub/Folha Imagem

AMANDA DEMETRIO
DA REPORTAGEM LOCAL

Deixar um celular ligado, conectado à energia elétrica, dentro de uma caixa fechada com cadeados por cinco dias. Parece abstração de artista, e é mesmo. O trabalho, chamado Immobile Art, de Edgar Franco, foi uma das peças expostas na quarta edição do Mobilefest (www.mobilefest.org). O evento, que terminou no último domingo, misturou arte e cultura móvel em São Paulo.

Logo ao lado do Immobile Art, ficavam situados três potes com celulares mergulhados em um líquido verde. O Criaturas Capturadas, de Cláudio Bueno, tentou pensar os celulares como criaturas levadas para estudo para conquistar um possível cliente e sempre saber onde suas amigas estão.

No mesmo projeto, foram criadas também peças de roupa e bolsas com tecnologias móveis integradas.

Com artistas de ao menos sete países presentes, o Brasil teve representantes como Fábio Fon e Soraya Braz. Eles criaram uma espécie de capa que capta sinais eletromagnéticos ao seu redor e, ao detectar um celular em funcionamento, dispara sons para tentar atrapar a ligação de quem se aproxima. O objetivo, segundo a organização, é questionar o caráter invasivo do celular.

Também quis fazer o público pensar a artista Rachel Jabobs, que criou o Dark Forest. Com



Immobile Art, de Edgar Franco, que questiona o papel do celular

quarta-feira, 18 de novembro de 2009

6.9.3 – “La Vero”: instalação interativa que reflete sobre a devastação do bioma Cerrado

Como visto no item anterior, em 2009 eu tranquei um celular em uma caixa com 10 cadeados para criticar o culto à telefonia móvel e a obra “Immobile Art”, exposta no MIS São Paulo, foi destaque em matéria na Folha de São Paulo. Pois bem, em 2016, foi a vez de um disquete ser também preso em uma caixa, mas objetivando refletir sobre a obsolescência programa e a devastação do bioma Cerrado, na nova instalação interativa “La Vero”. A obra foi exposta no Museu Nacional da República, em Brasília, no contexto da exposição EmMeio#8, que aconteceu de 4 a 30 de outubro de 2016. A mostra de arte e tecnologia teve como curadoras as artistas e pesquisadoras Tânia Fraga e Malu Fragoso.

Figura 198 – VHS, Disquete de 3,5 polegadas, K7 e disquete de Zip Drive: suportes obsoletos utilizados para armazenar os dados sigilosos da obra.

Foto de Edgar Franco, 2016



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 199 - Disquete de Zip Drive, fita VHS e fita K7, antes de serem enterrados respectivamente em um pasto de criação de gado no estado brasileiro de Goiás; em uma plantação de cana no estado de Minas Gerais, e em uma plantação de soja transgênica no estado de Mato Grosso, principais áreas do bioma brasileiro Cerrado. Foto de Edgar Franco, 2016



Fonte: Arquivo pessoal do autor

“La Vero” (Figuras 198 a 200) refletia sobre a obsolescência programada dos suportes de armazenamento de dados, tornando milhares de acervos inacessíveis, gerando lixo tecnológico e altos custos para a natureza. Isso contribui para a destruição dos biomas globais na busca por fontes de energia para sustentar o hiperconsumo. Nos últimos 30 anos, os dispositivos de suporte de dados magnéticos K7, videocassete (VHS), disquete (*floppy-disk*), de 5,24/3,5 polegadas, e *zip drive* tornaram-se obsoletos. Cada dia é mais difícil encontrar os *drivers*/aparelhos que permitam sua leitura, eles e suas mídias tornaram-se lixo sem destinação certa. A “informação” rende-se ao consumo, ele dita as regras e utiliza-se do discurso da “novidade tecnológica”.

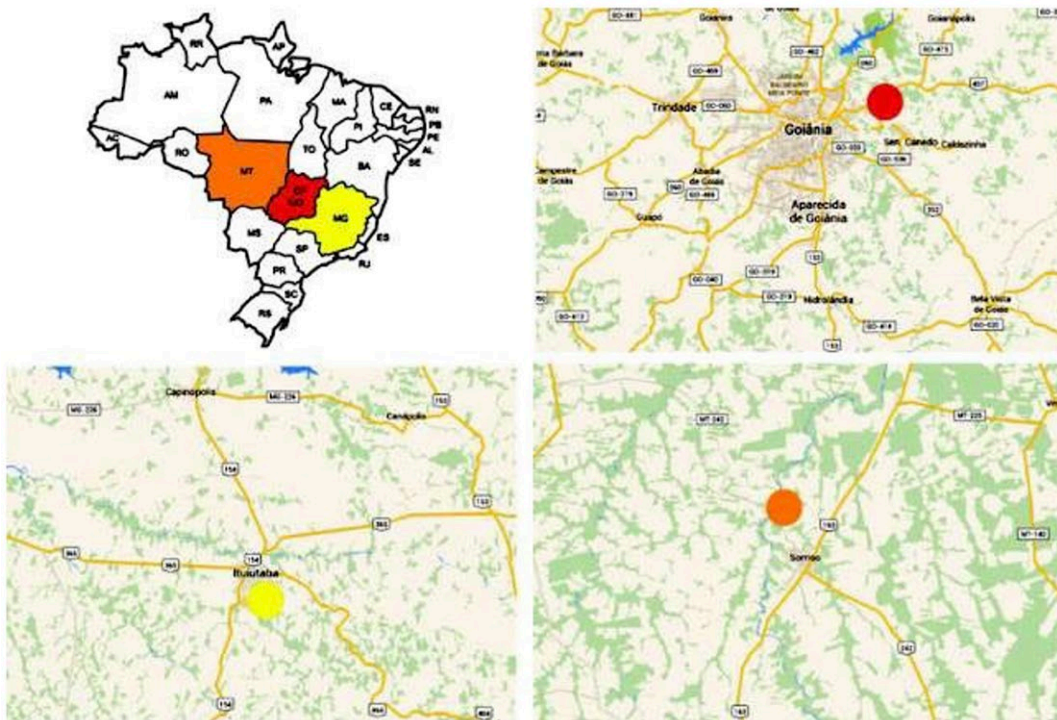
Figura 200 - “La Vero” exposta no Museu da República durante a exposição internacional EmMeio#8, Brasília. Foto de Edgar Franco, 2016



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Diante disso, como destaca o biólogo James Lovelock, a biosfera vive um processo de falência. “La Vero” utiliza-se de 4 suportes obsoletos de informação para denunciar a obsolescência programada e seus custos para a natureza, focando na destruição gradativa do bioma brasileiro Cerrado perpetrada pelas invasivas plantações de cana, visando a produção de biodiesel, pelas horripilantes plantações de soja transgênica, e também pela criação extensiva de gado (Figura 201).

Figura 201 – Mapa do Brasil demarcando os estados de Mato Grosso (MT), em alaranjado, Goiás (GO) em vermelho, e Minas Gerais (MG), em amarelo. Os círculos coloridos demarcam os locais aproximados da pastagem em Goiás, da plantação de cana em Minas Gerais, e da plantação de soja em Mato Grosso, onde estão enterradas as mídias, 2016



Fonte: Arquivo pessoal do autor

No museu de arte, dentro de uma caixa de acrílico, trancado com 10 cadeados, um disquete é colocado à venda para qualquer interessado que se disponha a pagar o valor de €666,00 para conhecer a verdade, “La Vero”, em esperanto. No disquete foi gravada a imagem de um QRcode que leva às coordenadas geográficas e um mapa em esperanto, onde se encontra enterrado outro disquete de *zip drive* – em um pasto de criação de gado no estado de Goiás/Brasil. Outro QRcode gravado como imagem no *zip drive* levará às coordenadas de uma fita VHS, e esta a uma fita K7 enterradas em plantações de cana e de soja, nos estados de Minas Gerais e Mato Grosso. A fita VHS contém a imagem filmada de outro QRcode, que leva às coordenadas geográficas de onde

a fita K7 foi enterrada, ela traz uma gravação de voz em esperanto que aponta as coordenadas geográficas secretas que demarcam o ouroboros do consumo em detrimento da informação, o segredo final.

Figura 202 - Ciberpajé e sua obra “La Vero” exposta no Museu Nacional da República, em Brasília. Foto de Edgar Franco, 2016



Fonte: Arquivo pessoal do autor

O valor cobrado pelo disquete é uma forma de ironizar o que a humanidade, representada pelos líderes globais – os donos das megacorporações multinacionais indutoras de hiperconsumo – têm feito ao planeta, depredando-o impiedosamente em busca do lucro desmedi-

do. Assim, o número icônico 666, que simboliza a besta apocalíptica bíblica, refere-se na verdade à espécie humana que está cavando sua própria sepultura ao eleger o hiperconsumo, o lucro e a obsolescência programada como formas de atuar em Gaia.

Eu preparei disquetes extras na probabilidade quase impossível de alguém pagar pelo disquete 1. Caso isso acontecesse, o valor seria destinado a organizações que se propõem a preservar o bioma Cerrado, o de maior biodiversidade do planeta e que vem sofrendo impiedosamente com o avanço das plantações de cana, soja transgênica e pastagens extensivas.

O pesquisador e artista Dr. Fábio Oliveira Nunes, em artigo que reflete sobre as minhas obras de artemídia, conclui:

Tendo em vista o percurso do artista em outras linguagens, não deixa de ser bastante instigante perceber que as obras de artemídia de Edgar Franco aqui citadas – tendo *La Vero* como maior exemplar – são obras com forte carga conceitual. Esta constatação demonstra o quanto Franco é um artista multifacetado, não apenas nos múltiplos suportes, mas também na natureza de suas criações, mantendo nas diversas situações a forte base científica e, especialmente, seu desejo de propiciar questionamentos no público, tal como em suas histórias em quadrinhos poético-filosóficas. Então, aqui, o artista opta pelo campo das ideias como forma de construir um discurso explícito e ácido, uma iconoclastia que instiga o pensamento e, em última análise, o esclarecimento do público (Nunes, 2017, p. 86).

6.9.4 – “Freakpedia”: a verdadeira enciclopédia livre

Um dos mais famosos projetos em software livre presentes na rede Internet é a Wikipédia, desde 2001 mantida pela Fundação Wikimedia. Trata-se de um sistema colaborativo sem restrições de direitos de propriedade (daí sua “liberdade” enquanto software), que tem por objetivo a manutenção de um banco de dados sob a forma de uma enciclopédia virtual gratuita na rede, agregando todos os campos do co-

nhecimento. Em sua pretensão ambiciosa, faz-se recorrente pensar no mito da biblioteca universal como já fora pensado por Ted Nelson – o inventor do termo Hipertexto – na concepção do projeto Xanadu, no qual seria possível trocar imagens, textos, sons ou filmes, através da estrutura multilinear e conexões hipertextuais.

A manutenção da Wikipédia é realizada de modo coletivo, sendo que o sistema está aberto a colaborações em qualquer texto, por qualquer internauta. A tecnologia wiki é o “motor” da enciclopédia, que possibilita edição coletiva de documentos on-line utilizando o próprio navegador web. Ou seja, qualquer um pode editar qualquer página, estando sua colaboração, sujeita a edições de outras pessoas, formando um espaço permanentemente mutante.

No decorrer dos anos, a Wikipédia agregou inúmeros colaboradores e colaborações: em 2008 possuía já em suas versões, em mais de 200 línguas, mais de um milhão e meio de verbetes, em comparação com a bicentenária Britannica, que possui 28 mil verbetes em apenas uma língua. Só sua versão em português possui mais de 200 mil verbetes on-line. Ao mesmo tempo, sua abertura irrestrita a colaborações é o principal motivo de polêmicas em torno do site: os entusiastas acreditam que a facilidade de edição dos conteúdos agrega valiosas informações, sendo que, por sua vez, os mais céticos observam que os conteúdos não seriam confiáveis justamente porque qualquer pessoa – algumas vezes sem imparcialidade – pode dispor informações que dificilmente podem ser checadas. E, além disso, há o risco permanente de vandalismo. Para manter “a ordem” dentro da enciclopédia digital, há alguns usuários com privilégios e hierarquicamente superiores, denominados administradores, que podem propor o bloqueio de usuários e o apagamento de qualquer verbete. Os administradores policiam os conteúdos em torno de um conjunto de normas definidas para um “padrão enciclopédico” que implica na recusa de informações pessoais nos verbetes (não se pode escrever sobre si mesmo), além de temas

inéditos (conceitos oriundos de teses e dissertações são recusados), entre outras situações (Franco e Nunes, 2008, p. 1681-1682).

Este “padrão enciclopédico” é, sem dúvida, o elemento mais discutível da enciclopédia, pois se simplesmente um verbete for considerado pouco importante, ele estará sujeito à eliminação. Aliás, a discussão em torno da relevância de conteúdos tornase subjetiva a partir do momento em que não existem critérios comuns aos editores lusófonos. Em uma situação ocorrida na versão em português, em que um usuário do estado da Bahia vê sua banda musical ser eliminada do sistema e indaga aos administradores quais os critérios de relevância, percebe-se que os critérios são pessoais: um deles acredita que a relevância estaria na quantidade de referências no site Google e outro, muito mais presunçoso, diz simplesmente que como “afeito à área cultural da Bahia”, simplesmente pelo fato de não conhecer a determinada banda, ela não é relevante. Ainda, há o caso de um verbete sobre um conhecido evento de arte e novas mídias, realizado em São Paulo, que foi eliminado por conta de ser uma iniciativa desconhecida destes avaliadores. Os organizadores do evento também tiveram seus verbetes biográficos apagados. Ainda no campo das artes, até um verbete sobre o histórico dadaísta Kurt Schwitters foi eliminado em 2007. As eliminações acontecem sob votação de administradores e usuários mais antigos, com determinado número de participações no site.

Os critérios dúbios na Wikipédia tornam-se ainda mais evidentes pela presença de verbetes sobre celebridades instantâneas, oriundas de programas televisivos, como *reality shows*, e dançarinas de grupos populares de forte apelo comercial, por exemplo, que permanecem sem qualquer vestígio de eliminação. A presença de elementos especialmente ligados ao *mainstream* televisivo faz-nos acreditar que o critério de relevância está baseado no reconhecimento da mídia de massa – o que exclui a comunidade acadêmica e científica e também todas as manifestações de cunho alternativo e restrito, por consequência. Embora se

autodenomine como “a enciclopédia livre”, as manifestações tidas como underground como fanzines, publicações de baixas tiragens ou bandas fora do *establishment* musical, estão sujeitas a exclusão por não serem “enciclopédicas” (Franco e Nunes, 2008, p.1683).

Assim, a partir de uma reflexão crítica sobre a relevância dos verbetes da Wikipédia, nasceu da minha parceria com o artista Fábio FON, obra de web arte “Freakpedia” (2007), a verdadeira enciclopédia livre. A Wikipédia não representa uma quebra no paradigma enciclopédico: observa-se uma inclinação a basear-se nas mesmas premissas das enciclopédias tradicionais quando partem de uma lógica “de alguns para muitos”, sendo que, os administradores partem para uma seleção ainda mais problemática, visto que entronizam essa lógica excludente, maximizada pelo desconhecimento dos assuntos tratados. Talvez seja possível alcançar um outro patamar enciclopédico se o caráter de relevância fosse substituído pela veracidade dos fatos: somente aquilo que realmente existe ou existiu, passível de prova, faria parte deste repositório. Com isso, dá-se a liberdade ao consulente de, no futuro, realmente balizar a importância de cada fato ou personalidade, em um distanciamento impossível para nós.

As inquietações trazidas por essas discussões suscitaram em mim e Fábio Oliveira Nunes o desenvolvimento de um projeto artístico na rede Internet que se valeria das possibilidades da estrutura wiki e da crítica em torno do conceito “enciclopédico”, trazido à tona como elemento disforme e controverso. Esse projeto de web arte chama-se “Freakpedia” – claramente uma referência à Wikipédia, sendo que aqui se substitui o wiki pela palavra freak (do inglês, o mesmo que estranho, esquisito ou incomum). A “Freakpedia” esteve disponível no endereço: <http://www.freakpedia.org>, entre 2007 e 2018. Celebrando o mesmo senso irônico dos situacionistas e de niilismo dos dadaístas, o objetivo maior envolvido em “Freakpedia” foi estabelecer um espaço colaborativo em que eram aceitas contribuições de verbetes de pouca

ou nenhuma relevância para toda a humanidade. Em outras palavras, subverteu-se a ideia do rigor enciclopédico para dar espaço aos fatos, assuntos e personalidades que estariam distantes da importância ansiada em outras enciclopédias, tendo como único pré-requisito, a veracidade daquilo que é publicado. Como uma síntese das ideias trazidas nesta “enciclopédia estranha”, havia 10 proposições iniciais que conduziram conceitualmente aqueles que participaram do projeto:

1. Somos “freak” porque celebramos as pequenas coisas. Não à grandiosidade dos acontecimentos e das pessoas – Freakpedia está aberta a contribuições pequenas e sem qualquer pretensão maior.
2. Não nos interessa a audiência nem a maioria – a irrelevância em Freakpedia está desde a sua concepção: que mal existe em criar algo para irrisórios visitantes?
3. Ser rejeitado em outros espaços por falta de relevância é um convite para estar aqui.
4. Qualquer coisa em que a importância seria mínima para a humanidade está no tamanho certo para caber aqui.
5. Qualquer intenção megalomaniaca deve encontrar outro espaço.
6. Ao contrário das demais enciclopédias, a Freakpedia está aberta ao novo e à inovação. Tudo que inova, um dia já foi sem importância alguma.
7. Celebra-se o direito de “nada-querer”, da improdutibilidade e de estar na contramão do consumo.
8. A existência é constituída de momentos de duvidosa significância e a Freakpedia é a oportunidade de imortalizar esses momentos.
9. Tudo que é assumidamente reconhecido, comprovado e abalizado pela maioria não tem razão de existir na Freakpedia.
10. A verdadeira liberdade não se rende ao desconhecimento das maiorias (Franco e Nunes, 2008, p. 1685 – 1686).

Estes critérios de insignificância foram propostos diante da comunidade colaboradora do projeto e estavam sujeitos a livres interpretações, usos e até alterações – afinal, estão dentro da estrutura wiki.

Figura 203 – Site da “Freakpedia”, 2007



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Disponível na rede Internet desde abril de 2007, a “Freakpedia” (Figura 203) foi selecionada para o FILE 2008 (Electronic Language International Festival) – que aconteceu entre 04 e 31 de agosto de 2008, no Centro Cultural FIESP, em São Paulo. O trabalho, durante seus 10 anos no ar, contou com inúmeras curiosas colaborações. Para criá-las ou editá-las, os visitantes precisavam apenas criar um apelido e senha – sem qualquer necessidade de identificação pessoal ou endereço de e-mail. Assim, em primeiro lugar, havia uma gama de verbetes divididos em cinco categorias (conceitos, seres, fatos, objetos e lugares), com os mais diversos propósitos: desde abordar algo de um universo muito particular, como “Minha moedinha alemã”, “O que eu comi hoje?” (e suas derivações como “O que eu não comi hoje”) e “A música que está tocando agora”, passando por verbetes de caráter

mais nonsense como “que?”, “uó”, “ruauruauruau” e “a capacidade fecal dos coelhos”, até temas mais genéricos com abordagem estranha como “Amor”, “Sexo” e “Revolução Russa” e apresentando finalmente verbetes mais sérios como “Pós-Humano” e “Realidade Virtual”. Entre outras mostras, a “Freakpedia” integrou também a exposição intitulada ARTE – Poéticas – DIGITAIS, realizada em setembro de 2010 na Sala Cláudio Carriconde, Centro de Artes e Letras, da Universidade Federal de Santa Maria. A exposição integrou o 5º Simpósio Arte Contemporânea: Poéticas Digitais, cuja intenção foi estabelecer um vínculo permanente com a produção e pesquisa acadêmica na área das Artes Visuais, fortalecendo e promovendo o debate crítico em torno de uma produção que envolve arte e tecnologias digitais. Sobre a obra, a pesquisadora Dra. Nara Cristina Santos (UFSM) destaca:

Edgar Franco da UFG e Fábio Fon da UFRN divulgam FREAKPEDIA - A Verdadeira Enciclopédia Livre (2008-2009), uma webarte que consiste em uma enciclopédia pautada por verbetes sem qualquer importância, pois toda a informação é assumidamente insignificante. Diante da proliferação de dados e informações disponíveis na rede, muitas vezes sem o rigor necessário, a proliferação de conhecimento desqualificado é um fato, que infelizmente na internet, se propaga. Evidentemente que algumas iniciativas bem 2432 intencionadas como, por exemplo a Wikipedia, cuja busca de qualidade é almejada, não necessariamente consolidada, foi uma referência para este trabalho. E Freakpedia trata do modo possível de construção coletiva para criticar a geração de conhecimento na rede. De um modo às avessas a obra de Edgar Franco e Fábio Fon se utiliza da estrutura que critica, para se constituir como arte (Santos, 2011, p. 2431-2432).

Enfim, a “Freakpedia” foi um sistema com um propósito conceitual definido – mas inesperado e mutante nas imagens e textos que advieram desses conceitos. Incorporar a insignificância, o irrisório e sem relevância pode ser encarado como um ato de niilismo nonsense, uma ironia diante da importância que todos nós – e nossas criações – alme-

jamos um dia. Mas acima de tudo, persistiu a ideia de criar um espaço realmente livre, visto que a liberdade definitivamente não é algo insignificante (Franco e Nunes, 2008, p. 1869).

6.10 – O pioneirismo na pesquisa de redes neurais, inteligências artificiais e arte: animações “O Enterro dos Deuses”, “(In)Finitum”, “O Luto da Vitória” e “O Sabor Delicado do Nada”, o videoclipe “Psicopata X Empata”, a série de quadrinhos “Conversas de Belzebu com seu Pai Morto”, e o EP “Holofractaforismos”

Desde 2018, antes da explosão das inteligências artificiais geradoras de imagens, quando as redes neurais online que utilizavam recursos de mixagem entre imagens ainda estavam engatinhando, iniciei, junto aos integrantes do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER, investigações utilizando-as para criar animações, videoclipes, quadrinhos e música. Estabelecendo o pioneirismo de nossas pesquisas artísticas nessa área no Brasil, inclusive com a legitimação de sites da área. Nesse tópico apresento, dentre várias produções, as mais significativas por terem sido selecionadas por curadorias e exibidas em eventos nacionais e internacionais.

6.10.1 – A animação e videoclipe “O Enterro dos Deuses”: pioneira no Brasil a utilizar IA em todos os seus frames

“O Enterro dos Deuses” é uma animação/videoarte experimental e singular por seu pioneirismo no Brasil na utilização da tecnologia *Deep Dream*, uma forma de inteligência artificial e rede neural que altera padrões identificados em imagens digitais, reorganizando-as para que sejam identificadas pelo olho humano, e gerando assim efeitos que remontam experiências visuais psicodélicas. O resultado na animação re-

monta a uma viagem psiconáutica digital e nós indicamos assistir ao vídeo no escuro para melhor percepção dos efeitos visuais. Trata-se de uma obra que teve como motivação inicial experimentar com a nova tecnologia de redes neurais, em especial com o *Deep Dream*, e o pioneirismo da animação nessa proposição foi noticiado em alguns portais como no notório Arte Cult¹⁸ e o Whiplash¹⁹, entre outros. “O Enterro dos Deuses” (Figura 204), lançada em 1 de janeiro de 2020, foi a primeira animação brasileira a utilizar a rede neural *Deep Dream* em todos os frames na pós-produção. A obra foi desenvolvida em parceria com o animador C.N.S. (Diogo Soares), que a dirigiu a partir de roteiro e direção de arte minhas, sendo a música criada por nós dois em parceria.

A animação é conceitualmente híbrida, podendo ser vista como curta animado, videoarte ou videoclipe do projeto musical Ciberpajé. Ela foi uma produção D.I.Y., desenvolvida no Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (FAV/UFG). E usa metáforas visuais e símbolos herméticos/ocultistas para refletir sobre a explosão contemporânea das religiões cristitas monoteístas que têm se aliado ao neofascismo para o domínio do status quo. A base inicial para sua concepção simbólica tem como inspiração o meu aforismo: “Quando todos os deuses forem enterrados com seus pretensos livros sagrados a humanidade despertará. A empatia e o amor reinarão na pós-humanidade!”.

18. Matéria no Site Arte Cult – URL: <http://artecult.com/o-enterro-dos-deuses-clipe-utiliza-deep-dream/>. Acesso em 20/09/2023

19. Matéria no Site Whiplash – URL: https://whiplash.net/materias/news_747/314817-ciberpaje.html. Acesso em 20/09/2023.

Figura 204 – Imagem de divulgação da animação e videoclipe “O Enterro dos Deuses”, por Edgar Franco e Diogo Soares, 2020



Fonte: Arquivo pessoal do autor

A breve narrativa contextualiza sua visualidade num deserto de areia e em uma pirâmide hermética que simboliza o túmulo cósmico dos deuses, trazendo uma estética digital retrô noventista. A pós-produção da obra demandou um processo lento de inserção de cada um dos frames base do vídeo na rede neural *Deep Dream* para a obtenção dos frames finais. O resultado é uma intensa viagem psiconáutica digital e é recomendado que o vídeo seja assistido no escuro para melhor visualização dos efeitos visuais.

“O Enterro dos Deuses” ficou entre os 4 finalistas na categoria “curta animado Independente”, do Prêmio Le Blanc 2021, organizado pelas universidades UFRJ, IFRJ e UVA.

Em abril de 2020, “O Enterro dos Deuses” foi uma das obras selecionadas pelo “Festival Anima FAV”, em caráter digital, o festival consistiu na exposição e divulgação de animações em várias técnicas realizadas por alunos, egressos, técnicos-administrativos e professores da Faculdade de Artes Visuais da UFG – Universidade Federal de Goiás, em Goiânia. “O Enterro dos Deuses” integrou a exposição inter-

nacional EmMeio#13: Contaminações, parte das atividades do evento Panoramas 2021, sediado na Universidade Politécnica de Valência, na Espanha, entre os dias 15 e 18 de junho de 2021. A web exposição teve curadoria e organização do MEDIALAB BR da Universidade de Brasília, e envolveu mais de 30 obras e performances de artistas brasileiros e estrangeiros. A obra também foi selecionada pela curadoria e exibida no Festival Internacional Zonas de Compensação 7.0, uma produção do Grupo de Pesquisa GIIP, do Instituto de Artes da UNESP. O tema da sétima edição foi Adaptabilidades nas Fronteiras do Espaço Confinado: expressões e interlocuções poéticas.

6.10.2 – A animação “(In)Finitum”, selecionada para 16 festivais em 4 continentes, finalista em 3 festivais internacionais

“(In)Finitum” é uma animação experimental criada em rotoscopia digital com auxílio de redes neurais em 2020. A obra é contextualizada no universo ficcional da Aurora Pós-Humana, nesse caso, apresentando um ser híbrido transgênico de inspiração xamanista em um futuro pós-humanista, após o declínio da civilização. Esse híbrido pós-humano busca uma experiência de reconexão à natureza e ao cosmos através de sua integração idílica a um ambiente natural. A experiência de reintegração cósmica se reflete na visualidade característica da animação que o conecta esteticamente à paisagem. “(In)Finitum” insere-se contexto da chamada arte visionária, por seu processo criativo inspirado em uma experiência enteogênica, e desenvolvido com o auxílio de redes neurais com algoritmos NST (Franco, 2021, p. 41).

A animação, marcadamente experimental, teve orçamento zero e só foi desenvolvida devido aos esforços dos artistas pesquisadores envolvidos em sua execução, a concepção geral foi realizada por mim, e a direção feita em parceria com o mestre egresso do PPGACV-UFG, Luiz Carlos Ferreira da Silva (Luiz Fers) e o pós-doutorando do PP-

GACV-UFG, Léo Pimentel Souto (Amante da Heresia). A parceria com o artista e arquiteto Diogo Soares (C.N.S. – Caos Necrophagos Soturnums) na direção de arte e realização da rotoscopia digital foi fundamental para o resultado final da obra. A música do curta foi criada pela banda Posthuman Tantra, capitaneada por mim.

“(In)Finitum” (Figura 205), que tem 2 minutos e 6 segundos de duração, investe em uma visualidade peculiar desenvolvida com o auxílio de redes neurais, com inspiração enteogênica e ambientada no universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana.

Figura 205 – Pôster da animação “(In)Finitum” com as 16 láureas pela seleção por curadorias de festivais nacionais e internacionais, 2022



Fonte: Arquivo pessoal do autor

A animação foi selecionada pelas curadorias de 16 festivais em 3 continentes, sendo nomeada como finalista na categoria curta de animação em 4 deles. A animação foi uma das 22 finalistas, entre mais de 2 mil obras inscritas, no FilmÓptico - International Art Visual and Film Festival, na Espanha, em 2021. A proposta do FilmÓptico é apresentar filmes, curtas-metragens, documentários e obras de videoarte de caráter experimental e pessoal, em gêneros como FC, horror, fantasia, autoral e poético. “(In)Finitum” também foi uma das semifinalistas na mostra competitiva de melhor filme de animação do Festival del Cinema de Cefalù (2021), na província de Palermo, Itália. Também em 2021, a animação foi semifinalista no Festival Internacional Lima Web Fest, no Peru. Já em 2022, “(In)Finitum” foi finalista no AniMate – Australia Animation Film Festival. Confira na sequência a lista dos 16 festivais para os quais a animação experimental foi selecionada:

- 1 - Mostra competitiva de melhor filme de animação experimental do T-short Animated Films Festival 2021, da Alemanha.
- 2 - Semifinalista na mostra competitiva de melhor filme de animação do Festival del Cinema de Cefalù 2021, na província de Palermo, Itália.
- 3 - Mostra competitiva de animação do Festival Internacional de Artes Azores Fringe 2021, nas ilhas dos Açores, em Portugal.
- 4 - Mostra competitiva do 17h Annual Gallup UFO Film Festival 2020, realizado na cidade de Gallup, no estado do Novo México, Estados Unidos.
- 5 - Mostra competitiva do festival internacional Lift-Off Global Network Sessions 2020, da Inglaterra.
- 6 - Quarter-finalist no Animate - Australia Animation Film Festival 2022, da Austrália.
- 7 - Nomeada como finalista no FilmÓptico - International Art Visual and Film Festival, da Espanha.
- 8 - Semifinalista no Festival Internacional Lima Web Fest 2021, no Peru.

- 9 - Mostra internacional do T-Short Animated Films, da Alemanha.
- 10 - Mostra competitiva do The Paus Premieres Festival, da Inglaterra.
- 11 - Mostra competitiva do Tofuzi Internacional Animated Film Festival 2021, da Georgia.
- 12 - Mostra competitiva do Art All Night - Trenton Annual Film Festival 2021, dos Estados Unidos.
- 13 - Selecionado pela curadoria para a Exposição (Re)Existências do Encontro Nacional da ANPAP – Associação dos Pesquisadores em Artes Plásticas, 2021, do Brasil.
- 14 - Mostra Competitiva do LETNetworks Presents: AmLatino Film Festival 2021, dos Estados Unidos.
- 15 - Mostra do Festival Internacional Planeta.Doc 2021, do Brasil.
- 16 - Mostra estadual do 14º Dia Internacional da Animação de Goiânia 2021, do Brasil.

Em minha HQ “O Sonho dos Deuses”, e no ato performático “Lupus Noctis” – do Posthuman Tantra, eu apresento um personagem chamado de “Deus Tékhne”, que simboliza todo o engenho humano na criação da técnica, das artes, da cultura e das religiosidades deístas que acabaram por culminar na desconexão do ser humano com a natureza e o cosmos, resultando na degradação do meio ambiente que caracteriza nossa era, e tem como base as atitudes egóicas e individualistas de humanos que não mais se entendem como partes do organismo sinérgico interdependente que compõe a biosfera terrestre, chamada de Gaia, por James Lovelock (2010).

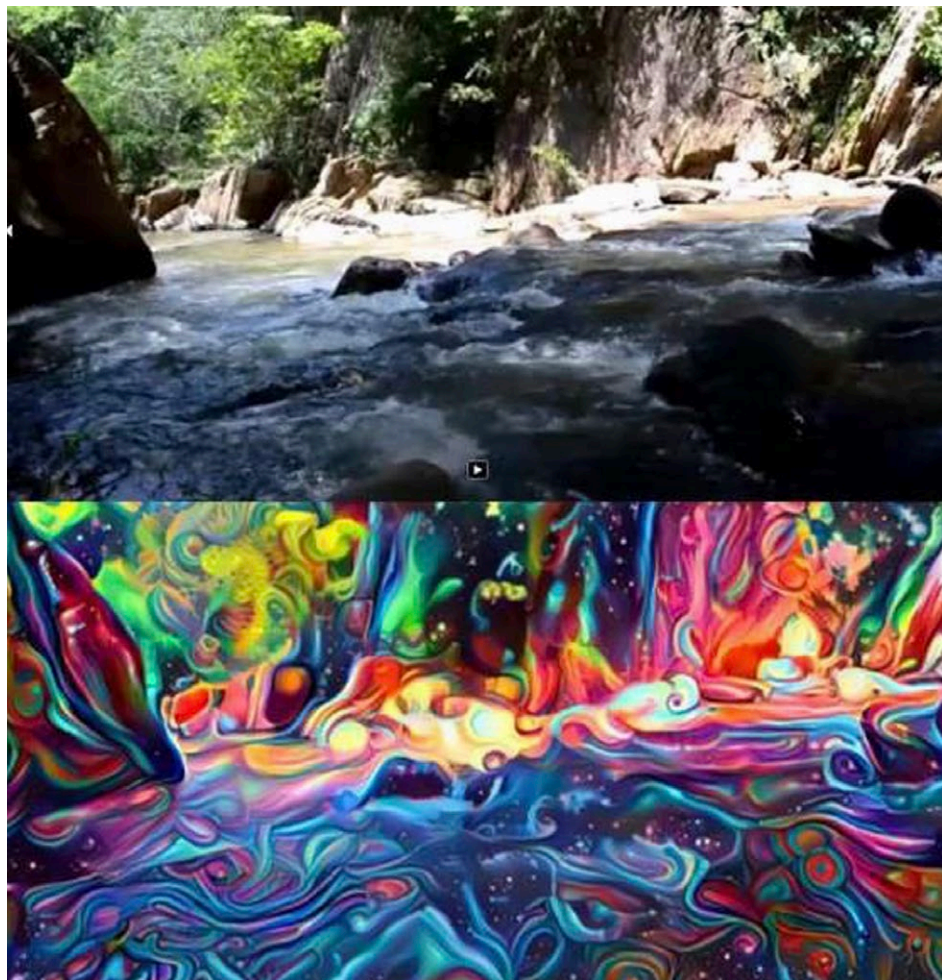
A personificação do “Deus Tékhne” é um pós-humano com um crânio de pássaro no lugar da cabeça – remetendo-nos a múltiplas simbologias com destaque para as máscaras utilizadas pelos médicos medievais durante a peste negra, mas também às imagens de figurinos híbridos ritualísticos de xamãs e pajés desde tempos imemoriais. O crânio de corvo remete à morte, dor, desespero, desesperança, já

o deus egípcio Hórus, um híbrido de humano com cabeça de falcão, representa o criador dos dias e das noites, símbolo de redenção e ressurreição. Neste sentido, o “Deus Tékhne” de minhas narrativas, apesar de seu aspecto sombrio, guarda em seu íntimo uma esperança de redenção da humanidade em seu contexto de pós-humanidade.

Na animação “(In)Finitum”, resgato a figura conceitual do personagem “Deus Tékhne”, que agora é uma criatura pós-humanista, um híbrido humanimal que encontra um sítio de natureza exuberante e preservada. A curta narrativa da animação foca-se em apresentá-lo integrando-se à esta biosfera viva, reconectando-se ao seu aspecto natural e cósmico. O ser, a princípio, observa o rio, e depois caminha pela floresta – uma mata ciliar do cerrado goiano – absorto por ela. A câmera o foca e ouve-se a frase: “Só a experiência sabe! Só o infinito é!”. Um aforismo que, conectado à visualidade e gestualidade do personagem no curta, compreende um sigilo mágico de transmutação. Ao final da animação o personagem integra-se ao fluxo da água do rio em três cenas diferentes, nas duas primeiras desaparecendo na água e na cachoeira interna de uma caverna, e na cena final, tocando uma enorme rocha, estando nu e dentro do rio, fundindo-se a ela.

A visualidade da animação amplifica a mensagem de profunda conexão do personagem com seu ambiente natural, já que na condução psicodélica das imagens há pouca diferenciação cromática e de textura entre figura e fundo. O curta abre com efeitos sonoros de pássaros e o som do rio, criando tessituras sonoras que amplificam a narrativa e seguem até o final. A trilha sonora do Posthuman Tantra é baseada em sintetizadores que densificam a atmosfera de estranhamento trazida pela animação (Franco, 2021, p. 48-49).

Figura 206 – Frame do vídeo e frame colorido com a estética visual que remete à experiência de ingestão do cogumelo *Psilocybe cubensis* do Ciberpajé, por Edgar Franco, 2019



Fonte: Arquivo pessoal do autor

A técnica de roscopia digital utilizada na animação “(In)Finitum” é diferente da utilizada em “O Enterro dos Deuses”, na qual foi aplicado o algoritmo base do *Deep Dream*, desta vez utilizamos redes neurais batizadas de *Neural Style Transfer*. Traduzido do inglês, é o que podemos chamar de “Transferência de estilo neural”, e refere-se à uma classe de algoritmos que manipulam imagens, objetivando adotar a aparência ou o estilo visual de outra imagem. Os algoritmos NST são

caracterizados pelo uso de redes neurais profundas em prol da transformação das imagens. A Adobe, em parceria com pesquisadores da Universidade Cornell, em Nova York (EUA), criou uma das primeiras redes neurais que transferem o estilo visual de uma foto para a outra. Hoje existem muitas dessas redes neurais. A visualidade buscada por nós para “(In)Finitum” pretendia simular as cores e texturas que eu vislumbrei na experiência enteogênica com a ingestão do cogumelo *Psilocybe cubensis*, que serviu de inspiração para a criação da animação. Tal visualidade, se fosse para ser aplicada cuidadosamente em técnica de pintura digital em cada frame da animação, demandaria um tempo de produção extremamente longo. Buscamos então criar a visualidade desejada a partir de um frame do vídeo pré-gravado, aplicando nele as cores e texturas desejadas através de uma técnica que chamamos aqui de “rotoscopia digital em rede neural NST”, ou RDNST (Figura 206).

6.10.3 – “O Luto da Vitória”: videoclipe em animação pioneiro no Brasil na utilização de *prompts* de texto para sua geração em IA

“O Luto da Vitória (II Código Cósmico de Batalha do Ciberpajé)²⁰” é um videoclipe em animação e single do projeto musical Ciberpajé, lançado em 19 de agosto de 2022. Trata-se da nova animação da série baseada em rituais mágickos de transmutação da Aurora Pós-Humana, e é um videoclipe pioneiro no Brasil por ter sido totalmente desenvolvido em Inteligência Artificial (IA) através de *prompts* de texto relacionados com o contexto poético e conceitual da música e do aforismo. Todos os trechos da animação foram produzidos na IA e posteriormente editados.

A animação experimental trata de forma onírica, simbólica e metafórica os conceitos transcendentais propostos no aforismo que gerou a

20. Assista “O Luto da Vitória” - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=hV3amr1FW70>, acesso em 11/02/2024

música. As imagens foram totalmente geradas em um sistema de Inteligência Artificial *Disco Diffusion*, com auxílio do *Google Colab*, e demandaram horas de dedicação e aprendizado para chegar aos *prompts* que mais se aproximassem das sequências desejadas. O aforismo, recitado pela minha voz, faz conexões metafóricas com o tratado militar “A Arte da Guerra”, de Sun Tzu, mixando os seus conceitos à busca do equilíbrio interior presente no Tao-Te King, de Lao Tzi, e conceitos retirados do “Livro dos Cinco Anéis”, atribuído ao lendário samurai Miyamoto Musashi. Ele trata do respeito às diferentes culturas e visões de mundo, da manutenção de seus valores, mesmo diante das adversidades e da fraternidade e senso de sacrifício para com os que você ama. A batalha nada mais é do que uma metáfora direta das lutas internas que travamos com nosso maior inimigo: nós mesmos. Segue o aforismo recitado pelo Ciberpajé na faixa:

O Luto da Vitória (II Código Cósmico de Batalha do Ciberpajé - Tomo I)

Destrua todas as cidades e vilas, mas respeite os templos e as crenças alheias, não queime os campos jamais, nem mate nenhum animal, a natureza é sua irmã. Use sempre roupas pretas, uma forma de luto em respeito aos adversários abatidos e para com aqueles que sofrem com as suas mortes. Se você lidera, deve ser o primeiro a avançar na batalha, e deve colocar sua vida a serviço de cada um de seus guerreiros, morrer por eles se necessário.

A música é o terceiro single do EP “Códigos Cósmicos de Batalha”, parceria com o notório músico amapaense Alan Flexa, lançado pela Lunare Music. Ela foi criada por Alan Flexa, e gravada no Estúdio Zanolho Records, em Macapá. Contou com a participação especial dos músicos Forlan Gomes (Bateria), Matheus Soares (Bateria) e Rafael Senra (Baixo). A faixa apresenta uma essência rocker, com influências psicodélicas, progressivas e jazzísticas.

Figura 207 - Pioneirismo da animação “O Luto da Vitória” é destacado no Instagram da Pró-Reitoria de Pós-Graduação da UFG, 2022



Fonte: Arquivo pessoal do autor

A animação foi realizada e dirigida pelo arquiteto e musicista Diogo Soares (C.N.S. – Caos Necrophagos Soturnums) em parceria comigo, seguindo os estudos pioneiros e experimentações que nós temos realizado com a utilização de redes neurais e IAs para a criação de animações e videoclipes. “O Luto da Vitória (II Código Cósmico de Batalha do Ciberpájé)” foi uma produção do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás.

A animação/videoclipe experimental “O Luto da Vitória (The Mourning of Victory)”, foi selecionada pela curadoria do evento AIFA2022 - Artificial Intelligence and the Future of Art (Figura 208), que aconteceu entre os dias 28 e 30 de novembro, na Universidade de Luxem-

burgo. O evento selecionou 30 obras de artistas da Ucrânia, Turquia, Espanha, Portugal, Peru, Holanda, México, Luxemburgo e Brasil. As obras foram apresentadas *in loco* no festival com sistema de realidade virtual (VR) e online. O AIFA é um evento que explora as crescentes interações existentes entre a Inteligência Artificial e o Futuro da Arte. Tem um perfil interdisciplinar e envolve um fórum acadêmico e eventos de ponta para pesquisadores, engenheiros, artistas e estudantes compartilharem seus trabalhos de pesquisa e desenvolvimento de última geração nas amplas áreas de IA e arte.

Figura 208 – A animação “O Luto da Vitória (The Mourning of Victory)” foi selecionada pela curadoria do evento AIFA2022 - Artificial Intelligence and the Future of Art, 2022



Fonte: Arquivo pessoal do autor

O notório site e Instagram Brazilian Animation (Figura 209), dedicado à pesquisa, análise e divulgação das animações criadas em nosso país, divulgou “O Luto da Vitória” como primeiro videoclipe brasileiro criado com animação, totalmente desenvolvida em inteligência artificial a partir de *prompts* de texto. O site e o Instagram da PRPG/UFG, Pró-Reitoria de Pós-Graduação da Universidade Federal de Goiás, divulgaram também o pioneirismo do videoclipe em animação. “O Luto da Vitória” foi destaque na capa do notório portal de música Lucifer Rising, e foi divulgado em vários outros veículos da internet.

Figura 209 – Divulgação do pioneirismo da animação “O Luto da Vitória” no site e Instagram “Brazilian Animation”, 2022

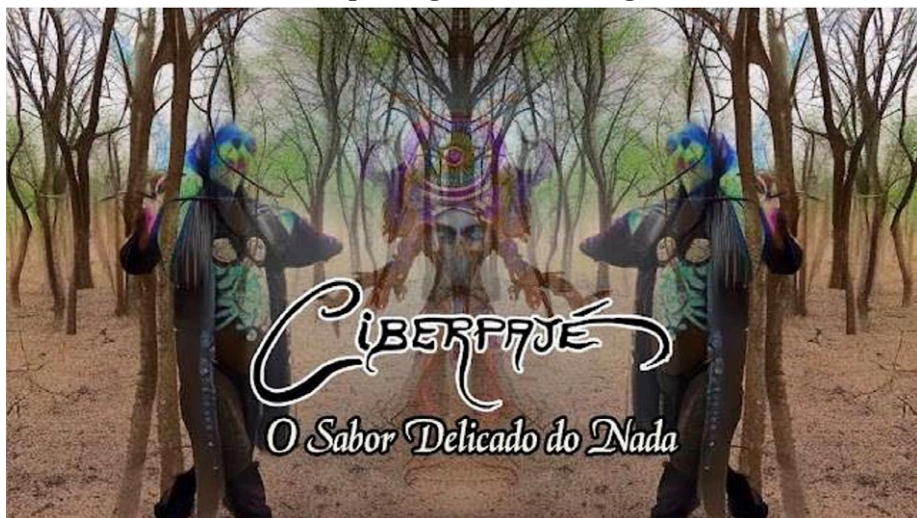


Fonte: Instagram br.animastion, URL: https://www.instagram.com/p/CiN6SYL__d/. Acesso em 11/02/2024

6.10.4 – “O Sabor Delicado do Nada”: animação que utiliza banco de dados de artes do Ciberpajé para gerar as imagens é selecionada para a maior bienal de arte do mundo

“O Sabor Delicado do Nada (O XXVIII Código Cósmico de Batalha do Ciberpajé)”²¹ (Figura 2010) é outro videoclipe em animação e single do projeto musical Ciberpajé. Trata-se de outra animação da série baseada em rituais mágickos de transmutação da Aurora Pós-Humana. A obra parte de uma captação de imagens minhas realizando um ritual mágicko de posismo no contexto do universo transmídia da Aurora Pós-Humana, encenando uma batalha comigo mesmo, contra os meus dilemas e demônios interiores. Partindo dessa filmagem, em um processo de animação digital em rotoscopia, os trechos animados foram produzidos a partir de referências simbólicas a totens xamânicos e aos conceitos de tecnoxamanismo e tecnognose que serviram de influência direta para a criação da sonoridade da música produzida pelo musicista amapaense Alan Flexa.

Figura 210 – Pôster de divulgação da animação “O Sabor Delicado do Nada”, por Edgar Franco e Diogo Soares, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

21. Assista “O Sabor Delicado do Nada” - URL: https://www.instagram.com/p/CilN6SYL__d/. Acesso em 11/02/2024

Dessa vez, as animações foram criadas alimentando o sistema de inteligência artificial com mais de 300 artes originais minhas – desenhos, ilustrações, pinturas em aquarela e lápis de cor, e muitas páginas de meus quadrinhos – os criadores C.N.S. (a.k.a. Diogo Soares) e eu demoramos 6 meses no processo de aprendizagem de máquina para chegarmos a um resultado que nos agradasse, após inúmeras tentativas que foram afinando o sistema, o resultado ainda foi experimental, mas traduziu muito bem as intenções simbólicas e iconográficas buscadas para a obra. A discreta faixa musical investe em uma atmosfera mântica que cria a ambiência perfeita para o longo aforismo recitado por minha voz.

A animação experimental trata de forma onírica, simbólica e metafórica os conceitos transcendentais propostos no aforismo que gerou a música. O aforismo recitado pela minha voz faz conexões metafóricas com o tratado militar “A Arte da Guerra, de Sun Tzu”, mixando os seus conceitos à busca do equilíbrio interior presente no Tao-Te King, de Lao Tzi, e conceitos retirados do “Livro dos Cinco Anéis”, atribuído ao lendário samurai Miyamoto Musashi. Ele trata da necessidade premente de jamais nos vitimizarmos diante das circunstâncias da vida, de nos responsabilizarmos por nossos atos, de responder pelas consequências de nossas ações, de encarar as dores e perdas como parte do processo natural da existência, do autoperdão e do aprendizado para não cometermos os mesmos erros jamais, o texto é uma visão metafórica desse posicionamento estoico do magista Ciberpajé.

A música é o quinto single do EP “Códigos Cósmicos de Batalha do Ciberpajé”, parceria com o notório musicista amapaense Alan Flexa, lançado pela Lunare Music. Ela foi criada por Alan Flexa, e gravada no Estúdio Zanolho Records em Macapá. A animação/videoclipe/videarte foi realizada e dirigida pelo arquiteto e musicista C.N.S. (Caos Necrophagos Soturnums), em parceria comigo, seguindo os estudos pioneiros e experimentações que temos realizado com a utilização de

redes neurais e IAs para a criação de animações e videoclipes. Confira essas outras produções: “A Vida é o Agora”²², “O Luto da Vitória”²³, “I Código Cósmico de Batalha”²⁴, “VII Código Cósmico de Batalha”²⁵, “Psicopata X Empata”²⁶, e “O Enterro dos Deuses”²⁷.

“O Sabor Delicado do Nada” (Figura 2011) foi selecionada pela curadoria da maior bienal de arte do mundo, a iconoclasta THE WRONG BIENNALE 2023-2024, para integrar o Pavilhão online VerbivocoVirtual, como parte da *The Wrong Biennale*²⁸, que inclui obras de artistas e poetas com incursões poéticas que se apropriam dos meios digitais e suas potencialidades: videopoesia, poesia digital, poesia eletrônica, literatura digital e outras denominações. A *The Wrong Biennale* é um megaevento da cultura contemporânea, pensada de forma inovadora, colaborativa e disruptiva. Uma iniciativa que impressiona em qualidade e quantidade. A *The Wrong Biennale* aconteceu entre os dias 1 de novembro de 2023 e 30 de março de 2024.

Depois de integrar a maior bienal de arte do mundo, a The Wrong Biennale, em sua sexta edição, a animação participou do “Festival Internacional Zonas de Compensação 10 – InteligêncIAs aplicadas a ecologias e (dis)simulações”, organizado pelo Grupo de Pesquisa GIIP – Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa entre Arte, Ciência e Tecnologia, Instituto de Artes, Unesp. Também foi selecio-

22. Assista “A Vida é o Agora” - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=nf6FL6GKUe4>. Acesso em 11/02/2024

23. Assista “O Luto da Vitória” - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=hV3amr1FW70>. Acesso em 11/02/2024

24. Assista “I Código Cósmico de Batalha” - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=S4-119VPM4A>. Acesso em 11/02/2024

25. Assista “VII Código Cósmico de Batalha” - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=MX1mCv5vjj8>. Acesso em 11/02/2024

26. Assista “Psicopata X Empata” - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xdZXcDe-S4E>. Acesso em 11/02/2024

27. Assista “O Enterro dos Deuses” - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=guAS447sSac>. Acesso em 11/02/2024

28. Confira o site da “The Wrong Biennale” - URL: <https://thewrong.org/>. Acesso em 11/02/2024

nada pela curadoria da Segunda Antologia da *Red Litelat* – Red de Literatura Electrónica Latinoamericana, e para a Exposição “Panorama V”, do “9º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais 2024 (CIACT-SAD-20024)”.

Figura 211 - “O Sabor Delicado do Nada”, obra selecionada pela curadoria da “The Wrong Biennale 2023-2024”



Fonte: Arquivo pessoal do autor

6.10.5 – “Psicopata X Empata”: videoclipe sigilo-mágicko do Ciberpajé traz animação criada em rede neural

“Psicopata X Empata”²⁹ (Figura 2012) é um videoclipe do projeto musical Ciberpajé, a obra parte de uma das músicas lançadas no EP

29. Assista “Psicopata X Empata” - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xdZXcDe-S4E>, acesso em 11/02/2024

Desdogmas³⁰, criado em parceria com a banda Diavolos, do Rio de Janeiro. O videoclipe tem direção e animação a meu encargo, realizadas em parceria com Diogo Soares (C.N.S.). Como nas animações anteriores, a base conceitual é o universo ficcional transmídia e mágicko da Aurora Pós-Humana, utilizado como contexto para as minhas criações artísticas e ações mágicko-ritualísticas.

Figura 212 – Imagem de divulgação do videoclipe “Psicopata X Empata”, por Edgar Franco e Diogo Soares, 2022



Fonte: Arquivo pessoal do autor

O vídeo instaura-se como um sigilo-mágicko baseado em uma estrutura de passes mágickos encenados durante a animação em rotoscopia digital e criados para a Aurora Pós-Humana, inspirados em gestualidade apropriada e reconfigurada, a partir do “Posismo”, um dos princípios da magia ocultista de Paschal Beverly Randolph, e também dos passes mágicos de Carlos Castaneda. Durante a animação, eu transmutou-me no post-lord Azoth 369, o ser pós-humanista representado na capa do EP “Desdogmas”.

30. Ouça o EP Desdogmas – URL: <https://ciberpaje.bandcamp.com/album/desdogmas>, acesso em 11/02/2024

A animação experimental em roscopia digital foi toda criada utilizando a tecnologia de redes neurais chamada NST – *Neural Style Transfer*, e tem como uma das bases as texturas e cores da capa do EP. C.N.S., um especialista em NST e efeitos digitais, foi o responsável pelos efeitos visuais da obra. “Psicopata X Empata” integrou a Exposição Internacional PANORAMA4, no Centro Cultural UFMG, em Belo Horizonte. A exposição integrou o IV CICT/SAD – Congresso Internacional de Arte Ciência e Tecnologia e 8º Seminário de Artes Digitais, que também acontecem no Centro Cultural UFMG, em junho de 2023, também a III Mostra de Vídeoarte do Festival de Artes Ciberpajelas, em novembro de 2022, em Goiânia, entre outras.

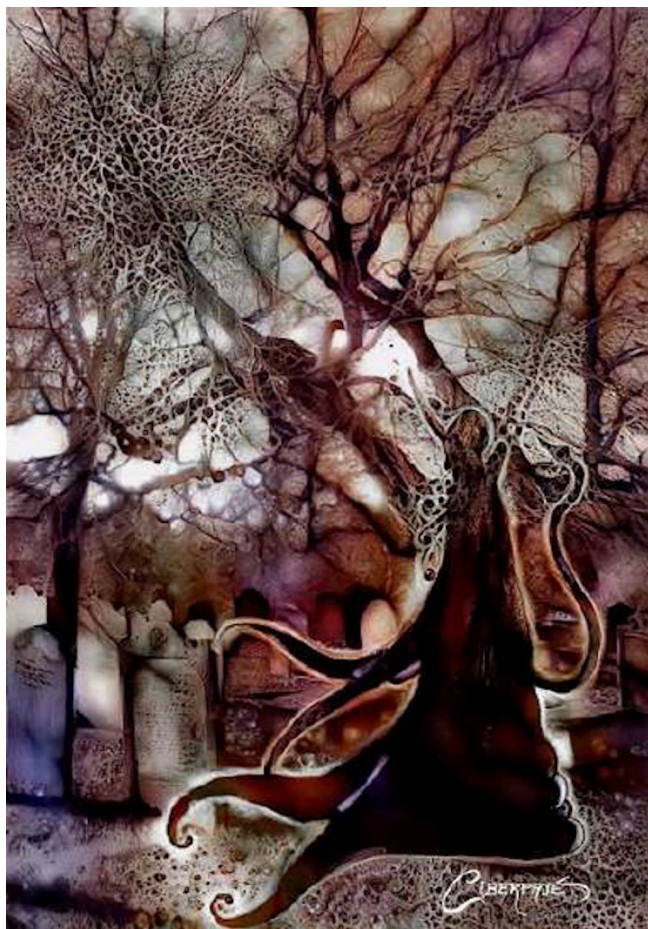
6.10.6 – A história em quadrinhos e o EP musical “Conversas de Belzebu com seu pai morto”

Em julho de 2021, foi lançada, pela editora Atomic (SC), a revista em quadrinhos “Atomic Magazine #1”, que trouxe 5 novas séries de conhecidos quadrinhistas brasileiros, sendo eles eu, Law, Gazy Andraus, Laudo e Emir Ribeiro. Nesse primeiro volume, foi publicado o capítulo 1 da HQ “Conversas de Belzebu com seu pai morto”, e acompanhando este lançamento, a Lunare Music (SP) lançou o EP de mesmo nome, trazendo uma parceria entre o meu projeto musical Ciberpajé e o músico Alan Flexa.

“Conversas de Belzebu com seu pai morto” (Figura 213) surgiu inicialmente do desejo de inserir de forma simbólica e iconográfica o arcano XV do Tarô, o diabo, no contexto do meu universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana. Na narrativa, após o fim da espécie humana, essa criatura nasce de forma metafórica e onírica no Crepúsculo Pós-Humano, em um planeta Terra desolado. A história coloca-o em diálogo – na verdade um monólogo – com seu pai morto, metáfora da humanidade. Mas a motivação mais profunda para

a criação da série foi a perda trágica sofrida por mim de meu maior interlocutor filosófico e amigo, meu amado pai Dimas Franco, uma das vítimas da Covid-19. Durante décadas, nós discutimos assuntos metafísicos e reflexões sobre a espécie humana, Gaia e seus destinos. Com seu desaparecimento, ao desejar conversar sobre esses temas, eu experienciei uma profunda vacuidade, e rememorava que a percepção que meu pai tinha sobre nossa espécie ia de uma admiração quase incondicional por nossa capacidade de amar e sentir compaixão, a um temor de aonde nosso egoísmo poderia levar-nos.

Figura 213 – Página de abertura da HQ “Conversas de Belzebu com seu pai morto”, por Edgar Franco, 2021



Fonte: Arquivo pessoal do autor

A série é composta por 6 HQs de 11 páginas cada uma, somando 66 páginas, e sua criação utiliza princípios mágicos de transmutação e inspiração enteogênica, além de incluir experimentos que mixam meus desenhos e fotografias com a interferência de redes neurais NST (Neural Style Transfer). No momento da redação desse memorial, já foram lançados 3 números da revista e três capítulos da HQ, nos anos de 2021, 2022 e 2024.

Já o EP do Projeto Ciberpajé, “Conversas de Belzebu com seu pai morto”³¹ (Figura 2014), uma parceria com o musicista Alax Flexa (AP), apresenta-nos, em quatro atos sonoros, o monólogo de Belzebu com o cadáver de seu pai enforcado em uma árvore. O pai é, simbolicamente, a espécie humana que se autodestruíu. Essa obra musical é independente, mas está diretamente ligada ao primeiro capítulo da história em quadrinhos (HQ). Tanto a HQ quanto as músicas são ambientadas no universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana, em um período final chamado de Ocaso Pós-humanista. Eu utilizei-me da arquetipia do Arcano XV do Tarô, o Diabo, no caso Belzebu, como um de meus alter egos, o amante da vida experienciando uma provação, caracterizada pelo niilismo que, por vezes, dominou minhas reflexões sobre a nossa espécie em meio ao caos absoluto sociocultural, ambiental e político dos tempos da pandemia da COVID-19.

Alan Flexa criou faixas densas e atmosféricas, inspiradas em trilhas sonoras de horror e ficção científica de mestres como John Carpenter, e também nas obras de Mike Odfield, sobretudo “Tubular Bells” – que foi trilha sonora do filme “O Exorcista”. Essas trilhas climáticas embalam a minha voz Belzebu em seu monólogo nas faixas da obra. O EP Ciberpajé – Conversas de Belzebu com seu pai morto – foi dedicado ao saudoso Dimas Franco e a todas as vítimas da hecatombe genocida contemporânea no Brasil.

31. Ouça “Conversas de Belzebu com seu pai morto” - URL: <https://ciberpaje.bandcamp.com/album/conversas-debelzebu-com-seu-pai-morto>. Acesso em 11/02/2024

Figura 214 – Capa do EP musical do Projeto Ciberpajé, “Conversas de Belzebu com seu pai morto”, por Edgar Franco, 2021



Fonte: Arquivo pessoal do autor

6.10.7 – O EP musical “Holofractaforismos”: música e arte enteogênicas criadas em redes neurais

A semente criativa do EP “Holofraktatorismos”³² foi uma experiência minha de ENOC (Estado Não Ordinário de Consciência) com o uso do enteógeno *Psilocybe cubensis*. Essa experiência visionária gerou uma série de desenhos inspirados nas visões obtidas durante o tempo em que ela durou, eu considero essas artes fruto de uma hipertecnologia ancestral, sendo o cogumelo cubensis um *plug-in* de neocortex. Tempos depois da experiência usei algumas dessas artes para criar

32. Ouça “Holofractaforismos” - URL: <https://ciberpaje.bandcamp.com/album/holofraktatorismos>, acesso em 11/02/2024

uma série de HQforismos que traziam em seu escopo as sensações de profunda conexão com o cosmos e de indignação com a desconexão com a natureza que reina no mundo contemporâneo.

Os 6 HQforismos em preto e branco realizados foram inicialmente publicados no fanzine “Uivo#5” e depois integraram o álbum em quadrinhos “Enteogênicos” (Editora Criativo). Quando surgiu a oportunidade de realizar a parceria com o musicista visionário e maestro euFraktus X (Eufrasio Prates), pensei em criarmos um desdobramento sonoro para os 6 HQforismos enteogênicos, frutos daquela experiência atávica. Eufrasio aceitou o convite e o desafio para a criação de músicas holofractais, baseadas na gravação das minhas vozes recitando os aforismos.

EuFraktus X é doutor em artes, diretor de orquestra de laptops de Brasília, e criador de um “instrumento virtual” que transforma movimentos em sons – com reconhecimento internacional de sua obra. É mentor do conceito de música holofractal, e desenvolveu as músicas do EP a partir desse conceito. O musicista utilizou nessa criação sonora softwares abertos de Inteligência Artificial (Google Tensor.Flow) e sua invenção, uma suíte de software livre chamada “HITS Holofractal Interactive Transducer System”³³, que está inclusive disponível gratuitamente. Nas palavras do próprio euFraktus X: “Meu código interpreta as sutis curvas da fala do Ciberpajé e as passa numa equação fractal que gera os números que se tornam notas midi, ou seja, matematicamente normalizados numa escala de 0 a 127. Isso torna-se a base dos synths”.

Nas 6 faixas experimentais, a linguagem falada desintegra-se para tornar-se ambientações sonoras e a experiência semântica da leitura dos aforismos torna-se uma experiência cognitiva de outra ordem, gerando atmosferas que transcendem o verbal e integram-se à essência ciberxamânica da proposta do EP (Figura 215). Para dialogar com

33. Site do “HITS Holofractal Interactive Transducer System” - URL: <https://holofractalmusic.wordpress.com/>, acesso em 11/02/2024

essas músicas holofractais, eu resgato as artes dos HQforismos, com o objetivo de criar um diálogo sonoro visual com as faixas e decido transformá-las, buscando um pouco da visualidade da experiência enteogênica com cores e padrões fractais que a engendraram. Para gerar as novas holoartes para cada um dos holoaforismos do EP, utilizei como base uma rede neural NST (Neural Style Transfer). A capa do EP foi criada utilizando partes das artes de cada holoarte e as demais artes do projeto gráfico também utilizaram a rede neural para produzir os padrões visuais fractais.

Figura 215 – Capa do EP do Projeto Ciberpajé
“Holofractaforismos”, arte de Edgar Franco, 2020



Fonte: Arquivo pessoal do autor

6.11 – Aforismos e desaforismos do Ciberpajé: o “Projeto Musical Ciberpajé”, curtaforismos e animaforismos

Só depois de minha declaração de Ciberpajé em 2011 eu nomeei de “aforismos” os pensamentos curtos que já escrevia há tempos, mas diferentemente do conceito de “sentenças morais”, sentido lato de aforismos, eu crio – muitas vezes – sentenças amorais, nesse caso faço também “desaforismos”. Essa declaração significou para mim como todo e qualquer ritual de passagem - uma maior maturidade como pensador. Como artista reflito sobre a condição humana desde muito cedo, só que a partir desse momento senti-me balizado para lançar de uma maneira mais vigorosa e corajosa essas reflexões através da minha experiência ao longo da vida. Eu já escrevia esses “aforismos” na forma de poemas, ou como frases de efeito, querendo passar a minha visão de mundo e obviamente essa perspectiva permeia toda a minha arte.

Algumas de minhas histórias em quadrinhos eu posso chamar de aforismos visuais, e em 2013, a pesquisadora de minha obra professora Dra. Danielle Barros (UFSB) juntamente comigo, elaborou o conceito do que chamamos de HQforismos (história em quadrinhos + aforismo) a partir da observação das minhas chaves da transmutação em Ciberpajé, assim passei a criar inúmeros HQforismos, formados por um desenho complementado por um texto aforístico que conecta-se a ele.

Os aforismos estabeleceram-se, ao longo dos anos, como minhas marcas enquanto pensador, sementes linguísticas de meu ideário imanente e transcendente. O aforismo na história da cultura está diretamente conectado ao pensamento filosófico, ideológico ou transcendente, tem forte relação com os pensadores da condição humana, com grandes mestres iniciados. Não me considero um grande mestre iniciado, estou muito distante disso, mas apodero-me desse método informacional interessante, porque ele é curto, pretende ser direto e

carrega algo de poeticidade, lirismo. Com os aforismos é possível trabalhar metaforicamente, não é um discurso fechado. Ao mesmo tempo em que você pode expressar algo que seja muito claro para o leitor, pode também ser polissêmico, como em um aforismo em que digo: “O Lobo às vezes uiva para dentro”, isso permite múltiplas interpretações. Em determinados momentos sou extremamente direto no que eu quero dizer, em outros dou-me o direito, paradoxalmente, de lançar mão dessa polissemia, abrir uma amplitude de interpretações.

Para mim os aforismos nascem da necessidade de traduzir em poucas palavras uma experiência vivida. Os meus aforismos têm uma característica básica: são produtos do meu agora, da minha experiência fruindo a vida, e esse é um critério meu – eu só escrevo sobre aquilo que realmente experiencio, sou rígido nesse aspecto. Meus aforismos não são reproduções teóricas do pensamento alheio, não são citações estéreis. Obviamente muitos deles vão trazer rastros de pensadores iluminados que me influenciaram, no entanto quero deixar claro que só trato de coisas que eu realmente experienciei. Ou seja, os aforismos condensam a experiência de vida do Ciberpajé, são o sumo daquilo que acredito ter importância na minha busca por ser integral.

O aforismo é essa sentença curta que tem uma pretensão de gerar uma reflexão sobre a vida. São expressões pretensiosas nesse sentido, porque objetivo gerar uma transformação através da reflexão induzida por sua leitura, mas veja bem, essa transformação que almejo é a de mim mesmo, sendo cada aforismo a fixação mágica de uma verdade particular que nasce de uma vivência singular. Por isso eu dou-me o direito de ser paradoxal e contraditório, as minhas verdades são mutantes, pois repenso constantemente a minha realidade através das experiências que podem transformar-me e levar-me a revisar o que tinha sentido anteriormente para mim. É importante destacar que pensar livremente, filosofar e refletir sobre a vida a partir das próprias experiências é uma espécie de afronta no meio que circulo, a academia, pois

ela teme transformar as pessoas. As ciências humanas, muitas vezes infelizmente, são atos de reprodução infinita de pensamentos alheios, verborragia estéril. A busca da autotransformação é muito criticada na academia e vilipendiada como “autoajuda”.

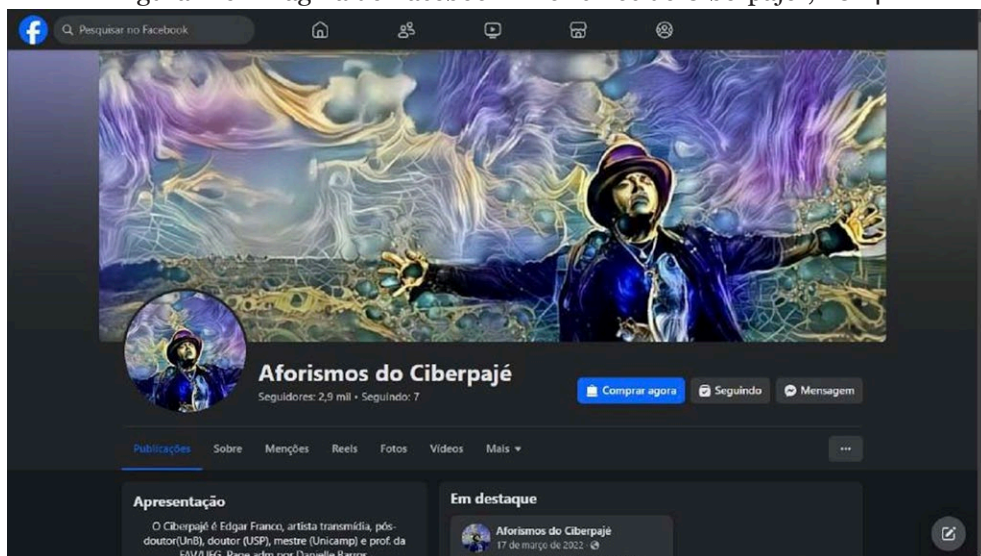
O papel da transformação interior na sociedade ocidental atual está difundido em contextos grotescos como, por exemplo, nessas religiosidades monoteísticas e binárias torpes do mundo contemporâneo, visões primitivas e infantis da deidade, na submissão a terapeutas influencers/coaches idiotas e *avida dolaris*, e na hipermedicação dos hiperdiagnósticos de transtornos mentais implementados pela máfia de branco e pela genocida indústria farmacêutica global, que vicia seus zumbis e suga-lhes a energia por anos até a morte – lenta e dolorosa. Infelizmente é nesses espaços dogmáticos monetaristas que as pessoas acabam tendo suas pseudo epifanias, e elas custam caro, muitas vezes 10% de seus salários.

Os aforismos são minhas subversões pretensiosas, buscam fundamentalmente a minha autotransformação, mas eventualmente podem fazer as pessoas refletirem sobre a vida e transformarem-se também. O objetivo primal de meus aforismos é a fixação daquelas experiências para mim mesmo, auxiliando minha autocura, mas se eu conseguir fazer uma única pessoa refletir sobre um aspecto de sua vida, repensar-se, os aforismos cumprem um outro papel, o de difusão de uma experiência fundante.

Os meus aforismos, que a princípio eram difundidos apenas em meu perfil pessoal em rede social, ganharam uma página específica no Facebook (Figura 2016) que reúne cerca de 3 mil seguidores e foi concebida pela IV Sacerdotisa da Aurora Pós-Humana Danielle Barros, artecientista, professora da Universidade Federal do Sul da Bahia e pesquisadora de minha obra que alimentou a página e reuniu tenazmente em um arquivo coletânea todos os meus aforismos até 2021, quando eu mesmo passei a realizar tais funções. Sou imensamente

grato a ela por esse meticuloso trabalho feito por 9 anos, sua admiração pelos aforismos levou-a inclusive a ser a primeira pessoa a tatuar um deles: “Eterna vida breve, provarei de todas as suas cores, pois eu sou!”. Foi ela também a primeira a pensar entusiasticamente na publicação de um livro que concretizou-se em um primeiro volume lançado em março de 2024 pela Editora Sinete, de São Paulo. Atualmente, o meu arquivo com a coletânea de aforismos já ultrapassa as 500 páginas, e a perspectiva é seguir publicando-os em outros volumes (Franco, 2024, p.264-266).

Figura 216 – Página do Facebook “Aforismos do Ciberpajé”, 2024

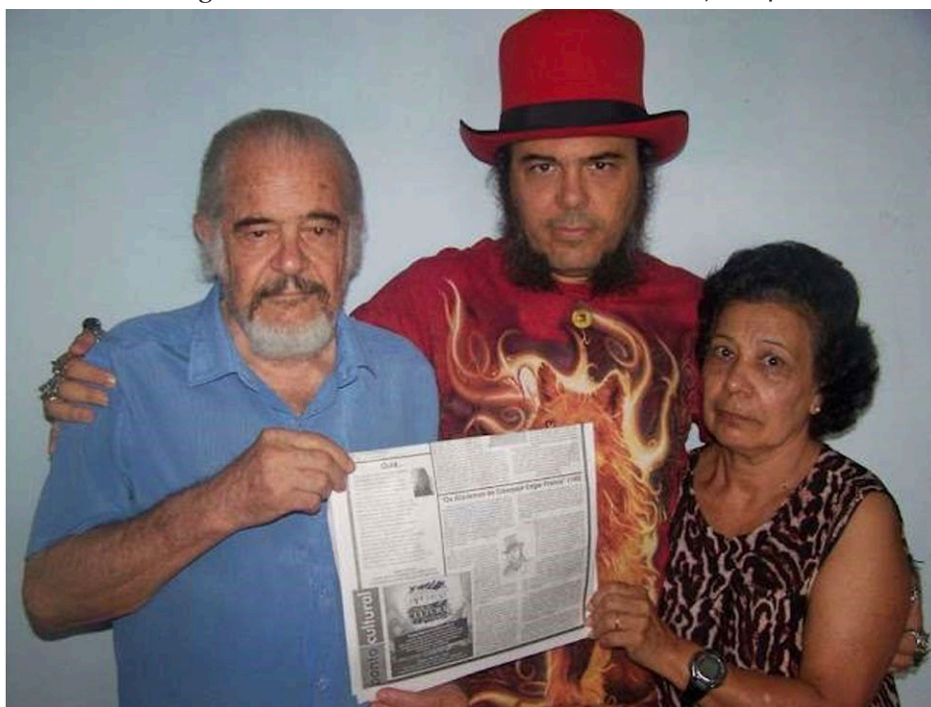


Fonte: Facebook “Aforismos do Ciberpajé”, URL: <https://www.facebook.com/aforismosdociberpaje/>. Acesso em 15/03/2024

Em 2014 fui convidado pelo grande e saudoso amigo Enio Eustáquio Ferreira, na ocasião presidente da ALAMI – Academia de Letras, Artes e Música de Ituiutaba, minha cidade natal, na qual tenho a honra de ocupar a cadeira 46 – para escrever uma coluna semanal para o Jornal do Pontal, periódico impresso na cidade e distribuído em toda a região do Alto Paranaíba e Triângulo Mineiro. A coluna “Os Aforismos Do Ciberpajé Edgar Franco” integrava a página Ponto Cultural, uma

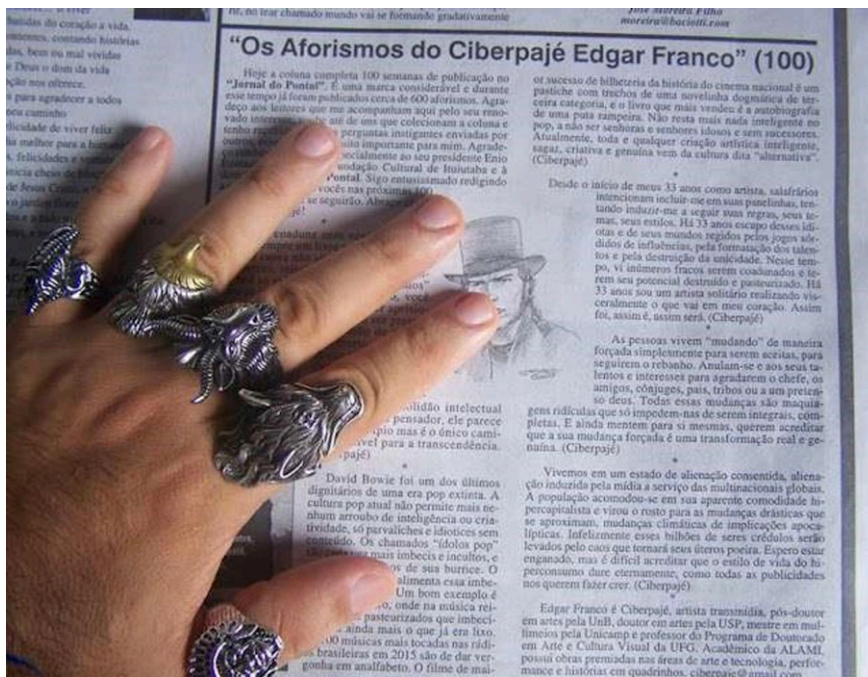
iniciativa da Fundação Cultural de Ituiutaba que durou até a extinção do jornal, sendo publicada semanalmente sem interrupções durante 146 semanas, entre os anos de 2014 e 2016 (Figuras 2017 e 2018). Agradeço imensamente a oportunidade aberta por Enio que chegou a confabular comigo a possível publicação de um livro reunindo os aforismos da coluna, antes de sua morte. Quem também sempre delirou entusiasticamente com meus aforismos foi meu amado e saudoso pai, Dimas Franco, meu maior incentivador, e a quem dediquei o tomo I dos Aforismos do Ciberpajé, ele costumava trocar ideias comigo em longas conversas sobre o teor de alguns aforismos e destacava – com seu grande carinho e generosidade característica para com minhas criações – que alguns deles eram pérolas de sabedoria que seriam compreendidas e assimiladas por poucos.

217 – Edgar Franco com seus pais Dimas Franco e Alminda Salomão e o Jornal do Pontal com a coluna “Os Aforismos do Ciberpajé Edgar Franco” em mãos. Foto de Rose Franco, 2014



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 218 – A coluna de número 100 de “Os Aforismos do Ciberpajé Edgar Franco” no Jornal do Pontal, 2014



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Ao longo dos anos os meus aforismos foram ganhando desdobramentos transmídia. Além dos textuais, passaram a surgir HQforismos e depois os aforismos musicados no contexto do meu Projeto Musical Ciberpajé, que surgiu em 2014. Nele eu gravo aforismos específicos que recito com a minha voz e convido bandas e musicistas que estão afinados com o meu ideário a musicarem-nos, criando ambiências sonoras múltiplas para eles. Até o momento já foram lançados 45 EPs do projeto – difundidos gratuitamente na Internet –, com musicistas das 5 regiões do Brasil e de 5 países: Canadá, Inglaterra, França, República Tcheca, e Chile. Além de um CD chamado Egrégora que reuniu 23 bandas de 6 países musicando meus aforismos. A partir de músicas dos EPs já foram criados mais de 15 videoclipes, transformando suas mensagens em obras audiovisuais. Também desenvolvemos o conceito de curtaforismos, neologismo que nomeia curta metragens reali-

zados a partir dos aforismos musicados e desenvolvidos em parceria com meus talentosos amigos e egressos do PPGACV/UFG Amante da Heresia (Dr. Léo Pimentel Souto) e Luiz Fers (Dr. Luiz Carlos Ferreira da Silva). Mais recentemente eles têm também ganhado versões em animações digitais realizadas em parceria com meu criativo amigo Diogo Soares, com destaque para a série de animações pioneiras em rede neural desenvolvidas a partir do meu grimório de aforismos Os Códigos Cósmicos de Batalha do Ciberpajé, com músicas do notório produtor e musicista Alan Flexa. Minha gratidão a todos os envolvidos nessas criações transmídia que vão expandido para outros suportes, linguagens e dimensões os meus aforismos (Franco, 2024, p.267-268).

6.11.1 - O Livro “Os aforismos do Ciberpajé”

Sobre a publicação do primeiro livro “Os aforismos do Ciberpajé”, recebi com enorme alegria e entusiasmo o convite que partiu da Editora Sinete, para reunir e publicar um primeiro volume de meus aforismos, e trabalhamos quase um ano no recorte específico e na seleção dos aforismos que compõem a obra, lançada oficialmente no dia 9 de março de 2024, na celebrada Ria Livraria, em São Paulo.

A seleção dos aforismos para esse primeiro livro não aconteceu por sua qualidade, ou por serem melhores ou mais significativos do que os outros que não estão no volume, o recorte debruçou-se em três vertentes que geraram três capítulos, o primeiro foi temático, e escolhi o meu totem Lobo como a base; o segundo foi emocional e selecionei aforismos do período pandêmico para engendrará-lo; e o terceiro foi um resgate temporal, escolhendo parte dos aforismos publicados na coluna do periódico impresso Jornal do Pontal. O volume, de 278 páginas, tem sido muito bem recebido pelo público que acompanha meus aforismos (Figura 219).

Figura 219 – Imagem de divulgação do lançamento do livro “Os aforismos do Ciberpajé”, na Ria Livraria, em São Paulo, 2024



Fonte: Arquivo pessoal do autor

6.11.2 - O projeto musical Ciberpajé: 45 EPs lançados

O projeto musical Ciberpajé nasceu no mês de setembro de 2014, próximo da data em que eu completaria o aniversário de minha declaração de Ciberpajé, ação artística e psicomágicka realizada por mim em 2011. Como artista transmídia sou conhecido no Brasil e exterior por minha banda performática Posthuman Tantra, que em suas performances tem o grupo formado por mim (Ciberpajé – musicista e performer), I Sacerdotisa Rose Franco (musicista e performer), Luiz Fers (Performer e Figurinista) e Lucas Dal Berto (VJ). Como já destacado, o Posthuman Tantra lançou CDs oficiais na Suíça, França, Inglaterra, Japão e Brasil, e já realizou dezenas de performances transmídia em festivais nacionais e internacionais.

Em 2014 recebi um convite inusitado do músico Genilson Alves, mentor da banda Each Second (SP) e da gravadora Lunare Music, ele sugeriu a criação de um projeto musical que musicasse os meus aforismos iconoclastas – escritos por mim quase diariamente e publicados em página no Facebook com cerca de 3 mil seguidores – Os Aforismos do Ciberpajé – também propôs que o nome do projeto fosse simplesmente “Ciberpajé”. Ao pensar no projeto, Genilson lembrou-se do escritor de ficção científica cyberpunk japonês Kenji Siratori - que inclusive participou do primeiro disco do Posthuman Tantra. Siratori grava recitações de seus textos viscerais e intrigantes e envia para bandas de industrial e darkwave musicarem, tendo participado de inúmeros álbuns pelo mundo afora. A ideia foi fazer algo parecido, mas dessa feita com os aforismos criados e recitados por mim. Assim eu gravaria os aforismos com a minha voz dando as impostações e emoções que sentia ao escrevê-los e as bandas e musicistas convidados criariam uma atmosfera musical para o aforismo.

A partir dessa concepção inicial foi gravado e lançado o primeiro EP do projeto musical Ciberpajé, A Invocação da Serpente, com vozes e aforismos meus e música criada por Genilson Alves com seu projeto Each Second, importante representante da cena dark ambient nacional. Eu também fiquei a cargo da arte do EP, criando um padrão artístico para a primeira fase do projeto com artes simples e simbólicas desenhados em branco sobre fundo negro, esse padrão foi utilizado nos 12 primeiros EPs do projeto.

O primeiro EP foi lançado pelo selo brasileiro Lunare Music, dedicado à música darkwave e experimental, e a Lunare desde então tornou-se a casa do projeto Ciberpajé. Todos os EPs são disponibilizados para streaming e download gratuito na plataforma online Bandcamp. Desde então já foram lançados 45 EPs do projeto Ciberpajé, cada um estabelecendo uma parceria diferente com banda ou músico do Brasil ou exterior, e também um CD reunindo 21 bandas de 5 países, além de uma performance-vídeo e 15 videoclipes.

A ideia de criar EPs veio do desafio de trabalhar com formatos mais curtos, já que a exposição à hiperinformação tem diminuído a capacidade de concentração das pessoas, e também pela praticidade do formato. Basicamente o projeto consiste da criação de atmosferas musicais para aforismos de minha autoria recitados com minha voz. Durante esses 10 anos de existência, o projeto Ciberpajé realizou EPs em parceria com algumas bandas e musicistas conhecidos no cenário nacional e internacional do heavy metal (e seus subgêneros: death, thrash, black, doom), ambient, noise, experimental, new age, darkwave, rock, progressivo, psicodélico, cybergore, entre outros. Este diferencial faz com que cada EP tenha uma atmosfera sonora específica. Assim o projeto musical não tem como identidade os climas sonoros, e sim a minha voz e aforismos, além de minha arte visual, já que sou o criador do projeto gráfico e das artes de capa de todas os EPs.

A parceria funciona assim, após convidar – por afinidade de ideário e sonoridade – a banda/musicista, eu escolho de 3 a 5 de meus aforismos, ou escrevo aforismos inéditos, a partir da energia que a banda/musicista/artista me passa. Depois gravo em meu *home studio* as vozes dos aforismos. Feito isso envio para a banda/musicista e dou total liberdade para criar as ambiências sonoras para os aforismos, e fazer a mixagem final com a minha voz. Ou seja, a voz é o primeiro elemento que instiga a criação da música e antecede a atmosfera sonora. A banda/musicista convidado(a) fica responsável pela mixagem final e me envia as 3 faixas quando terminar. A partir da audição eu crio a arte exclusiva da capa e o projeto gráfico completo do encarte do EP. Com tudo pronto o net label de São Paulo Lunare Music publica o EP no Bandcamp.

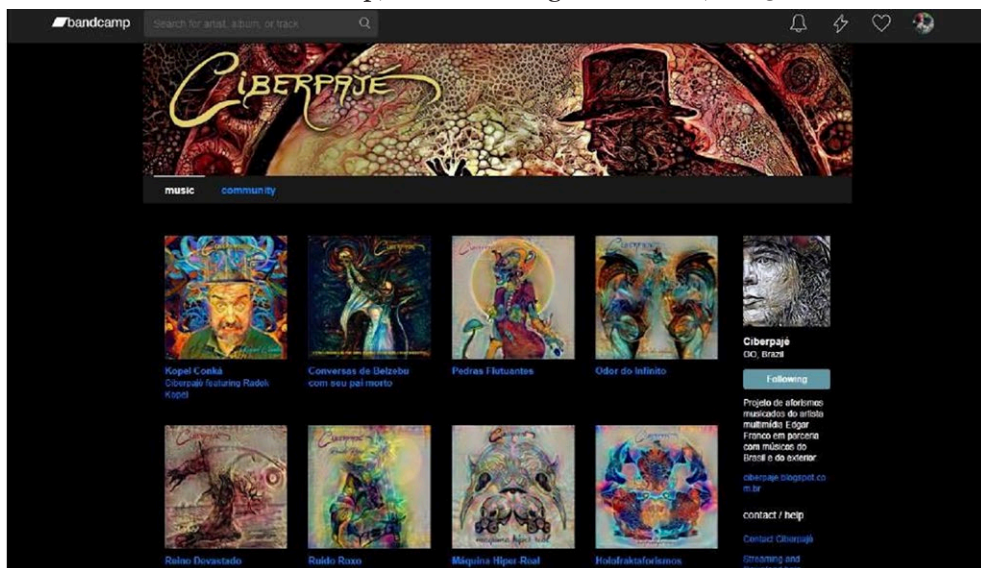
É um projeto musical que tem como único objetivo a expressão artística visual e sonora, estabelecendo conexões criativas sem nenhum objetivo financeiro, sem nenhum compromisso com mercado, com estilo musical, ou qualquer barreira criativa. Estabelecendo-se como uma expressão artística paratópica na perspectiva dos fanzines. Sobre

os prazos para a criação, não existe *deadline*, sempre dependerá da empolgação e disponibilidade da banda/musicista em criar e gravar as faixas. Como o projeto não dispõe de nenhuma verba para a produção e gravação das faixas, a qualidade sonora final também é variável, tendo vários EPs sido gravados em estúdio e com masterização profissional e outros apresentam gravação caseira. As faixas têm duração livre. Até hoje variaram de 30 segundos a 9 minutos. A liberdade criativa é total.

Os EPs lançados até o momento da redação deste memorial, em abril de 2024, foram: Invocação da Serpente (parceria com Each Second, de SP), Lua Divinal (parceria com Gorium, do MT), Heresia Cósmica (parceria com pUNk[A]I_sUIUk, de Brasília), O Estratagema da Aranha (parceria com Quando o Céu e os Oceanos Colidem, de SP e PR), Verdades Voláteis (parceria com Sergio Ferraz, de PE), Cura Cósmica (parceria com Dimas Franco & Posthuman Tantra, de MG & GO), Entranhas do Sol (parceria com Alan Flexa, do AP), Sinos Pós-humanos (parceria com Bells of Soul, de SP), Concerto Pós-humano: A Execração dos Ismos (parceria com [ANT]ISM, de SP), Pós-quintessência (Parceria com Each Second, Gorium, pUNk[A]I_sUIUk, Sergio Ferraz, e Alan Flexa), Orgasmo Universal (parceria com Cisne Sônico, de PE), Ao Caos Cotidiano (parceria com Merlin Box, de MG), Vida que Pulsa (parceria com Mensageiros do Vento, da BA), Aqualupus (parceria com Rafael Senra, de MG), A Carícia da Luz (parceria com Alpha III, de SP), Cerrado Ser (parceria com Anésio Neto, de MG), Encanto da Terra (parceria com Puro, de SP), Meu Teto Infinito (parceria com Xamul, da Inglaterra), Cão Breu Pós-humano (parceria com Fredé CF, de GO), Madrugada de Lilases Pedras Adornada (parceria com Nix's Eyes, do DF), Lobo Infinito (parceria com Melek-tha, da França), Transumanimal (parceria com Alan Flexa, do AP), Loucos ou Deuses (parceria com Filmly Ghost, do Chile), Sol Servus (parceria com Death Cult Devotion, do MT), Marionetes Hipercompetitivas (parceria com Toniolli & Baistorf, de SC), Sombra Luminosa (parceria com Gabriel Kalb, do PR),

Sacra Vadia (parceria com My Immortal Beloved, de GO), COVID-666 (parceria com Death Cult Devotion, do MT), Vulvaláxia (parceria com S.M.E.S., do Canadá), Holofraktaforismos (parceria com euFraKtus, de Brasília), Máquina Hiper-real (parceria com Hari Maia, do RJ), Ruído Roxo (parceria com Alpha III, de SP), Reino Devastado (parceria com Horror, do PR), Odor do Infinito (parceria com Antar, do PR), Pedras Flutuantes (parceria com Cell, do RS), Conversas de Belzebu com seu pai morto (parceria com Alan Flexa, do AP), Kopel Conká (parceria com Radek Kopel, da República Tcheca), Desdogmas (parceria com a banda Diavolos, do RJ), Canúbis (parceria com Fredé CF, de GO), Lira do Meio-Século: uma opereta pós-humanista (parceria com Alan Flexa, do AP), Monstro da Vontade (parceria com a banda Shoking Bell, de GO), Hino ao Nada que Fui e Serei (parceria com Alan Flexa, do AP), A Blindagem do Lobo (parceria com Fredé CF, de GO). No catálogo de EPs do projeto temos também a hackerremixagem do EP Heresia Cósmica realizada pelo Mentufacturer, da Inglaterra (Franco, 2022, p.135-155).

Figura 220 – Tela do canal do projeto musical Ciberpajé no Bandcamp, mostrando alguns dos EPs, 2023



Fonte: Bandcamp Ciberpajé – URL: <https://ciberpaje.bandcamp.com/>. Acesso em 12/02/2024

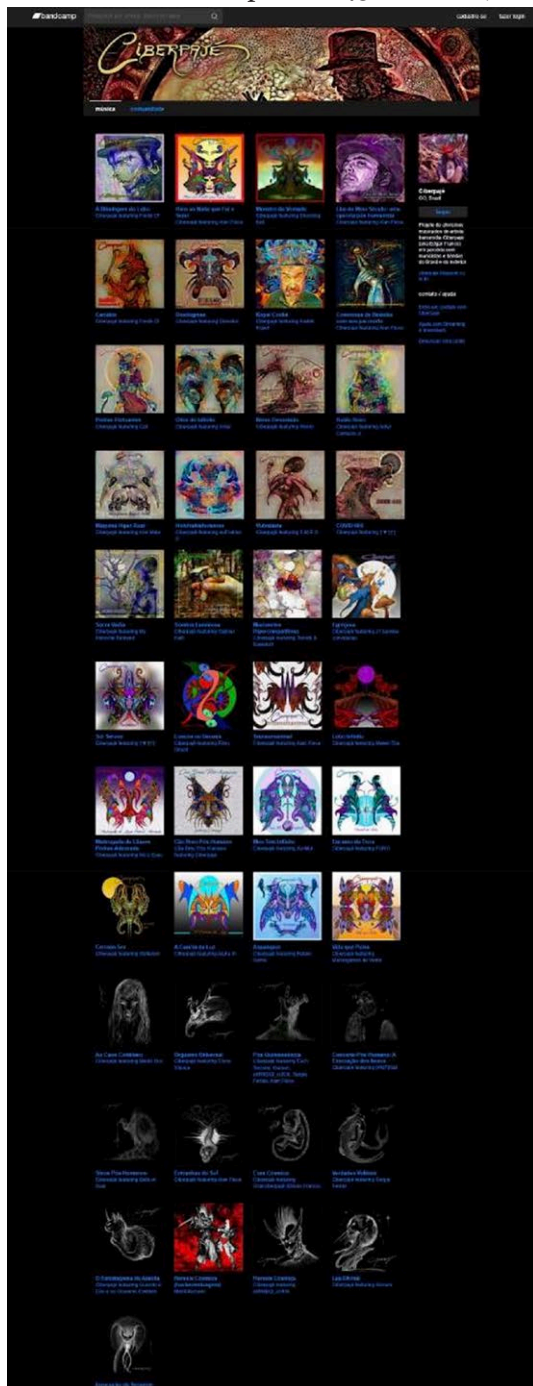
Além dos 45 EPs, o Projeto Ciberpajé também teve um CD em formato físico lançado em 2015 reunindo 21 bandas de 5 países musicando os aforismos do Ciberpajé. O CD “Ciberpajé - Egrégora”, foi encartado na revista “Gatos & Alfices # 6” (Figura 221). Sendo um projeto organizado por mim e pelo editor da revista, o poeta e ativista underground Luiz Carlos Barata Cichetto. O álbum tornou-se uma verdadeira egrégora, somando forças de músicos de várias partes do país e do mundo, musicando com total liberdade os aforismos pré-gravados com a minha voz. A variedade de estilos, riqueza de melodias e antimelodias surpreende. No CD temos desde o blues, passando pelo rock progressivo, pelo heavy metal e chegando a estilos como o dark ambient, o industrial e o noise. Uma viagem sonora pautada pela iconoclastia dos meus aforismos. As 21 bandas convidadas que integram o CD são: Posthuman Tantra & Luiz Carlos Barata Cichetto (Brasil); Muqueta Na Oreia (Brasil); Zemlya (Brasil); Blues Riders (Brasil); TransZendenZ (Suíça); Alpha III Project (Brasil); Poolsar (Brasil); Each Second (Brasil), Gorium (Brasil); Blakr (Inglaterra); Gabriel Fox (Brasil); Hidden in Plain Sight (Brasil); God Pussy (Brasil); Nix’s Eyes (Brasil); Emme Ya (Colômbia); Vento Motivo (Brasil); Iamí (Brasil); ANT[ISM] (Brasil); Melek-tha (França); Kamboja (Brasil); Dimitri Brandi de Abreu (Brasil). O CD e todos os demais 45 EPs e o CD do projeto musical Ciberpajé podem ser ouvidos e baixados (Franco, 2022b, p.135-152) – incluindo seus encartes - na íntegra no Bandcamp (Figura 222).

Figura 221 – Capa do CD “Ciberpajé – Egrégora”, arte de Edgar Franco, 2015



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 222 – Bandcamp do Projeto Musical Ciberpajé mostrando todas as capas dos 45 EPs e CD, 2024



Fonte: Bandcamp Ciberpajé – URL: <https://ciberpaje.bandcamp.com/>.
Acesso em 23/03/2024

6.11.3 - Os curtaforismos e animaforismos

Os meus experimentos criativos com os aforismos migraram inicialmente para os quadrinhos gerando os HQforismos, depois geraram desdobramentos desses HQforismos nos HQGIForismos – HQforismos com animações em GIF, e ainda para os HQforismos em 360 graus – esses que permitiam uma navegação plena interativa tridimensional. Finalmente, em parceria com o pós-doutorando Léo Pimentel Souto (Amante da Heresia), com o Ms. Luiz Carlos da Silva (Luiz Fers) e o arquiteto e urbanista Diogo Soares (C.N.S.). concebemos um novo formato de curta-metragem que chamamos de curtaforismo. Nesse caso criação audiovisual parte de um aforismo de minha autoria já musicado por uma banda ou musicistas que é a trilha sonora do curta-metragem, e a narrativa visual – em *live action* – do curta mantém um diálogo direto com a mensagem presente no aforismo, criando assim o que chamamos de curtaforismo (Figura 223). A versão dos curtaforismos criada em processos de animação, eu chamei de animaforismos, mantendo os demais princípios conceituais desse subgênero de curtametragem.

Figura 223 – Frame do Curtaforismo “Quando o Diabo Atenta”, de Ciberpajé, Amante da Heresia e Luiz Fers, 2019



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Desde a criação do conceito de curtaforismo, já foram produzidos por nós 5 deles, que circularam em alguns festivais de cinema independente no país. Foram eles: A Humanidade Passará (direção de Ciberpajé, 2018), Deus! (direção de Ciberpajé, Amante da Heresia e Luiz Fers, 2018), O Fim de Tudo (direção de Ciberpajé, Amante da Heresia e Luiz Fers, 2019), Quando o Diabo Atenta (direção de Ciberpajé, Amante da Heresia e Luiz Fers, 2019), e (Des)Live - Um curta sobre o admirável (abominável?) mundo novo das “lives” (direção de Ciberpajé, Amante da Heresia e Luiz Fers, 2020). Além de dirigir em parceria os curtaforismos, eu também atuei em todos eles, e fui o diretor de arte e roteirista (Figuras 223 e 224).

Figura 224 – Divulgação da participação do curtaforismo (Des)live no 9º Festival do Filme Anarquista e Punk de SP, 2020



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Quanto aos animaforismos, foram produzidos 8 deles, em técnicas que vão da animação 2D tradicional, passando pela animação 3D e chegando ao uso de redes neurais e inteligências artificiais, foram eles: O Sangue Derramado pelo Coração da Lua (direção de Diogo Soares e Ciberpajé, 2019), No Umbigo da Mata (direção de Diogo Soares e Ciberpajé, 2019), Ciberpajel(IA)nça 1(direção de Ciberpajé, 2022), Animaforismo I (direção de Ciberpajé e Diogo Soares, 2023), Lobo Luminoso (direção de Ciberpajé, 2024), Interno Eterno (direção de Ciberpajé, 2024), Transmuto-me (direção de Ciberpajé, 2024). Novas produções nesses formatos inusitados estão planejadas e algumas já estão em pós-produção (Figura 225).

Figura 225 - Animaforismo por Ciberpajé (aka Edgar Franco) e C.N.S. (aka Diogo Soares). Animação desenvolvida a partir de banco de imagens com 330 desenhos do Ciberpajé alimentando rede neural, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Capítulo 7



*Da Maturidade para Além e ao Infinito:
Minha Obra Artística e Ideário Tornando-se Fonte
de Pesquisas Acadêmicas no Brasil e Exterior*

*Toque o céu com a ponta dos dedos,
enraíze-se na terra com a planta dos pés,
sonhe com os olhos da razão,
medite com as batidas de seu coração.
Viva furiosamente na energia do coito,
vive extaticamente como o Lobo em Lua inteira.*

*Seja integral,
louco,
animal,
completo,
total!*

(Ciberpajé)

Capítulo VII

Da maturidade para além e ao infinito: minha obra artística e ideário tornando-se fonte de pesquisas acadêmicas no Brasil e exterior

Neste capítulo eu trato das legitimações de minha atuação como artista, pesquisador e docente através de premiações regionais, estaduais e nacionais. Também destaco as repercussões de minhas obras artísticas transmídia a partir das investigações realizadas por pesquisadores de diversas áreas do conhecimento que têm rendido artigos científicos, capítulos de livros, livros, TCCs, dissertações e teses que se debruçam sobre múltiplos aspectos de minhas criações e ideário.

7.1 – Legitimações no âmbito da UFG: as premiações no CONSUNI UFG

O Prêmio CONSUNI UFG é uma distinção anual concedida pelo Conselho Universitário da Universidade Federal de Goiás. Eu tive a honra e alegria de ter sido contemplado duas vezes, em 2020 e 2022 com essa premiação que dá ainda mais legitimidade à minha atuação no âmbito da docência, da pesquisa e da extensão da UFG.

Em 2020, fui um dos contemplados com o Prêmio Consuni-UFG, mas devido à pandemia, a premiação só foi acontecer em setembro de 2021, em uma sessão especial do Conselho Universitário da Universidade Federal de Goiás (Consuni-UFG), que ocorreu numa quin-

ta-feira, 30 de setembro, a partir das 9h, em modalidade híbrida, com transmissão pelo canal do YouTube UFG Oficial. A premiação foi a primeira atividade presencial da UFG após a pandemia da COVID-19 e foi realizada para homenagear pessoas da comunidade universitária (discentes, docentes e técnicos administrativos) que se destacaram em atividades relacionadas ao ensino, pesquisa e extensão, cultura, esporte e inovação tecnológica, além de boas práticas de gestão administrativa.

Eu fui o docente premiado a representar a Faculdade de Artes Visuais e o Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG. O reitor da UFG, à época, Edward Madureira, explicou em entrevista à Rádio Universitária, que esse CONSUNI festivo deveria ter sido feito no ano de 2020, mas acabou sendo adiado em decorrência da pandemia. *“Vamos reconhecer aquelas pessoas que ganharam destaque municipal, estadual, regional, nacional e internacional”*.

Durante a cerimônia usei um figurino da “Peste Pós-Humana”, em sinal de luto por meu amado pai, Dimas Franco – uma das vítimas do genocídio da COVID-19 –, e também de luta pela mudança necessária nos rumos de nossa nação. Na foto em destaque (Figura 226), estou recebendo o Prêmio CONSUNI-UFG das mãos do reitor da UFG, Edward Madureira. A cerimônia foi realizada seguindo todos os protocolos de segurança da COVID-19. Meu comentário sobre a premiação no CONSUNI 2020, em postagens do meu blog e redes sociais, segue abaixo:

Prêmios, certificados, medalhas, troféus, podem ser o inferno de seres que os buscam, amplificando a hipercompetitividade crescente em um mundo polarizado. No entanto, se eles chegam de forma serena, sem serem desejados, são muito bem-vindos. Este prêmio de reconhecimento do Consuni-UFG é fruto de meu amor pela arte, cultura, e por meus alunos e alunas, divido-o com eles e com todos os meus colegas professores e técnicos da FAV/UFG, a casa que eu escolhi para ser professor e pesquisador, a qual compartilho com tantos seres incríveis que fazem dela uma referência nacional! VIVA A FAV! VIVA A UFG! VIVA A UNIVERSIDADE PÚBLICA E GRATUITA PARA TODOS!” (Ciberpajé).

Figura 226 – Edgar Franco com máscara da peste recebe o certificado do Prêmio Consuni UFG, 2021



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Em 2022, fui novamente contemplado com o Prêmio CONSUNI UFG, em um ano de retomada do Festival de Artes Ciberpajelações, organizado por meu Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq – FAV/ UFG). Foi uma grande alegria receber esse reconhecimento – pela segunda vez – de meus pares da instituição pública na qual atuo com muito orgulho, a UFG. Expressei minha gratidão a todos os que mantêm o meu entusiasmo pela docência, pesquisa, criação e extensão, meus familiares, alunos, colegas docentes e, sobretudo, aos integrantes do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER, que eu coordeno na Facul-

dade de Artes Visuais da UFG. Nessa segunda premiação, já livres da pandemia de COVID-19, pude contar com a presença de minha esposa, afilhado e de discentes e colegas docentes prestigiando-me durante a cerimônia, que aconteceu no dia 24 de fevereiro de 2023, no auditório da Biblioteca Central da Universidade Federal de Goiás, no Campus Samambaia, em Goiânia (Figura 227).

Figura 227 – Banner de divulgação do Prêmio Consuni UFG 2022, outorgado a Edgar Franco em 2023

Homenagem
CONSUNI2022

A UFG tem
orgulho
de você!

Reconhecemos todo seu esforço,
empenho e destaque nas
atividades desenvolvidas.

Cerimônia de entrega
dos certificados

24^{FEV}_{9h}

Auditório Marieta Telles Machado
Biblioteca Central da UFG
Câmpus Samambaia

UFG
UNIVERSIDADE
FEDERAL DE GOIÁS

Prof. Dr. Edgar Franco (FAV/UFG)
CIBERPAJÉ

PRÊMIO
CONSUNI/UFG 2023
Para os destaques da UFG
em 2022

Fonte: Arquivo pessoal do autor

7.2 – Duas legitimações estaduais: a “Medalha Frei Confaloni” de Artes Plásticas no “Troféu Tiokô” e a premiação como “Mestre do Quadrinho Goiano” no “I HQGO – Prêmio do Quadrinho Goiano”, em Goiás

Em 2019, recebi uma importante premiação estadual de Goiás por minha atuação como artista no estado. Tratava-se de um momento de ataque frontal à universidade pública e o reconhecimento de meu trabalho pela sociedade foi fundamental, demonstrando a importância do que realizamos na academia e para além de seus muros. O Troféu Tiokô é considerado uma das mais importantes premiações culturais goianas, destacando personalidades que se dedicam à promoção da cultura no estado. A distinção é outorgada pela Seção de Goiás da União Brasileira de Escritores, e, na área das artes plásticas, já premiou nomes como Siron Franco, Iza Costa e Antônio Poteiro. Eu fui contemplado com a “Medalha de Artes Plásticas Frei Confaloni”, premiação para os nomes de destaque nas artes visuais que homenageia o notório Frei Giuseppe Confaloni (Viterbo Itália 1917 – Goiânia-GO, 1977), celebrado pintor, muralista, desenhista e professor (Figuras 228 e 229).

Figura 228 – Jornal Opção, de Goiânia, destaca foto de Edgar Franco na premiação do Troféu Tioko 2019



Troféu Tiokô: um “prêmio” para os que colocam a cultura como central na sociedade

O Redação | 15 dezembro 2019 às 00h00

Criado na gestão de Miguel Jorge, como presidente da UBE, o Tiokô valoriza os criadores culturais de Goiás



Edgar Silveira Franco: ilustrador, quadrinista, artista performático | Foto: Euler de França Belém/Jornal Opção

Fonte: Jornal Opção, URL: <https://www.jornalopcao.com.br/opcao-cultural/trofeu-tioko-um-premio-para-os-que-colocam-a-cultura-como-central-na-sociedade-225395/>. Acesso em 15/12/2019

Figura 229: Site da UFG destaca premiação de Edgar Franco no Troféu Tiokô 2019

UFG
UNIVERSIDADE
FEDERAL DE GOIÁS

A UFG ▾ ENSINO ▾ PESQUISA ▾ EXTENSÃO ▾ COMUNIDADE ▾ ESTUDE NA UFG 🔍

Notícias

Em 02/12/2019 às 14:29

Artista e Professor da FAV é um dos premiados no Troféu Tiokô 2019

Edgar Franco, conhecido também como Ciberpajé, recebe uma das mais importantes premiações culturais goianas

NOTÍCIAS

Ciberpajé

TROFÉU TIOKÔ 2019

<https://www.ufg.br/n/122463-artista-e-professor-da-fav-e-um-dos-premiados-no-trofeu-tioko-2019>

Fonte: Site Oficial da UFG, URL: <https://www.ufg.br>. Acesso em 02/12/2019

A Seção de Goiás da União Brasileira de Escritores foi fundada em 1945. A partir de 1975, a UBE-GO passou a conceder o Troféu Tiokô aos talentos da produção cultural do Estado. A premiação surgiu quando era presidente da instituição o jornalista e escritor Jaime Câmara (1974-1976), responsável, também, por empreender uma revolução na comunicação, em Goiás. O Troféu Tiokô foi esculpido pela artista plástica italiana Dina Cognoli. A premiação Troféu Tiokô 2019 foi aberta ao público e aconteceu no dia 03 de dezembro de 2019, no Auditório Costa Lima da Assembleia Legislativa do Estado de Goiás, Alameda dos Buritis, 231, Setor Oeste, Goiânia-GO, a partir das 19:30hs.

A premiação contou com a presença de autoridades da arte e da cultura goiana, incluindo os membros do Conselho Estadual de Cultura de Goiás, os presidentes da UBEGO e da Academia de Letras de Goiás. A Pró-Reitora de Extensão e Cultura, Profa. Flávia Maria Cruvinel, es-

teve também na premiação representando reitor da UFG. Agradeço à UBE-GO pela distinção. Eu recebi o prêmio das mãos da escritora Elizabeth Abreu Caldeira Brito, após breve fala sobre mim realizada pelo mestre de cerimônias e Presidente da UBE-GO, Ademir Luiz da Silva (Figura 230), que transcrevo na sequência:

Texto redigido pelo Presidente da UBE-GO Prof. Dr. Ademir Luiz da Silva, lido para apresentar o Ciberpajé na premiação:

Ele está aqui, mas não é daqui. Ele é um lobo e é um homem. Criador de mundos ficcionais, que talvez sejam mais reais do que aquilo que chamamos de realidade. Recebe a Medalha Artes Plásticas Frei Confaloni, o Ciberpajé Edgar Silveira Franco. Ilustrador, quadrinhista, artista performático, vocalista da banda Posthuman Tantra, um verdadeiro multiartista. O artista que dá nome a medalha, frei Confaloni, é um dos mestres de nossa modernidade artística. Em suas mãos, Edgar Franco, a medalha chega à pós-modernidade. Ou melhor, à pós-humanidade.

Figura 230 – O Presidente da UBE/GO, Ademir Luiz da Silva, e Edgar Franco, com a medalha Frei Confaloni, na premiação do Troféu Tiokô, 2019



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Em 2024 fui contemplado com a premiação de “Mestre do Quadrinho Goiano” no “I HQGO – Prêmio do Quadrinho Goiano”, promovido pela “Associação Anápolis HQ”, com apoio institucional da UEG – Anápolis. Foi uma emoção especial para mim receber esse prêmio que legitimou minha trajetória de 16 anos no amado estado de Goiás promovendo a linguagem das histórias em quadrinhos, como artista, pesquisador e professor, incentivando a criação e investigação de HQs em minhas disciplinas pioneiras na FAV/UFG e também orientando pesquisas de TCC, iniciação científica, mestrado, doutorado e pós-doutorado no PPG Arte e Cultura Visual da UFG, além de coordenar o Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER que se propõe a pensar processos criativos de quadrinhos e narrativas transmídia e tem levado a produção artística de seus integrantes a múltiplos eventos estaduais e nacionais. Depois de ter sido reconhecido nacionalmente com o “Troféu Angelo Agostini” de Mestre do quadrinho Nacional, agora foi a vez de receber o reconhecimento do estado que adotei como meu, Goiás. Sou muito grato aos envolvidos com a criação do prêmio pela honrosa deferência, e aos alunos, ex-alunos e pesquisadores que têm me apoiado nessa trajetória de paixão pela arte dos quadrinhos.

O “I HQGO - I Prêmio do Quadrinho Goiano” é uma iniciativa pioneira no estado de Goiás da “Associação e Coletivo Anápolis HQ - Quadrinhos e Cultura Pop”, que existe desde 2015. Em seus 9 anos de existência a AnaHQ já realizou 7 eventos estaduais dedicados às HQs e ao mundo geek, reunindo dezenas de artistas goianos e um público de milhares de pessoas. Os eventos foram 2 edições da AnápolisHQ Fest, Cosplay Fantasy, AnaGeek e Cosplay Fantasy. Em 2024 a AnaHQ reuniu todas as manifestações em um grande evento, a X Fantasy, que aconteceu nos dias 18 e 19 de maio de 2025, a cerimônia de premiação do “I Prêmio de Quadrinhos Goiano” aconteceu no dia 19 de maio de 2024 na X Fantasy.

Segundo a AnaHQ, a criação do “I Prêmio de Quadrinhos Goiano” tem como objetivo valorizar os quadrinhistas que atuam em Goiás re-

conhecendo aqueles que contribuem para o crescimento desse meio. Na primeira edição o projeto premia mestre e mestra do quadrinho goiano e artista revelação. O prêmio teve o apoio institucional da UEG (Universidade Estadual de Goiás) – Campus Anápolis de Ciências Exatas e Tecnológicas Henrique Santillo (Figuras 231 e 232).

Figura 231 – Banner de divulgação da premiação de Edgar Franco como Mestre do Quadrinho Goiano no “I HQGO – Prêmio do Quadrinho Goiano”, promovido pela Associação Anápolis HQ e UEG – Anápolis, 2024



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 232 – Edgar Franco recebe o prêmio de “Mestre do Quadrinho Goiano” durante a cerimônia do “I HQGO – Prêmio do Quadrinho Goiano”, promovido pela Associação Anápolis HQ e UEG – Anápolis, durante o evento X Fantasy, na UEG Anápolis – Campus Henrique Santillo, 2024



Fonte: Arquivo pessoal do autor

7.3 – Uma legitimação nacional: o Troféu Angelo Agostini de Mestre do Quadrinho Nacional

Em 2022, eu fui premiado com o Troféu Angelo Agostini de “Mestre do Quadrinho Nacional”. Trata-se da premiação brasileira mais tradicional, longa e importante das histórias em quadrinhos no país, sendo realizada desde 1985, pela Associação de Quadrinistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo – AQC-ESP. A categoria “Mestre do Quadrinho Nacional” faz parte do Prêmio Angelo Agostini desde sua primeira edição, em 1985. É destinada a premiar artistas das histórias em quadrinhos com destaque nacional que tenham se dedicado aos quadrinhos há pelo menos 25 anos. Durante esses anos, o prêmio foi concedido a nomes fundamentais da área como: Ziraldo, Maurício de Souza, Henfil, Chico e Paulo Caruso, Laerte, Mozart Couto, Watson

Portela, Henrique Magalhães, Sônia Luyten, Julio Shimamoto, entre outros. Ser contemplado com esse prêmio nacional foi uma grande surpresa e alegria, pois considero a legitimação de minha trajetória de 38 anos atuando como quadrinhista, pesquisador e docente da área de quadrinhos. Até o momento, apenas 2 artistas radicados no estado de Goiás, eu e o quadrinhista Christie Queiroz, recebemos o troféu Angelo Agostini de Mestres do Quadrinho Nacional (Figura 233).

Figura 233 – Banner de divulgação da premiação de Edgar Franco com o Troféu Angelo Agostini de Mestre do Quadrinho Nacional, 2022



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Durante a cerimônia de entrega do 37º Troféu Angelo Agostini, que aconteceu em 27 de março de 2022, fiz um breve discurso de agradecimento ao receber a honraria. Segue o texto completo desse discurso:

Ser reconhecido pelos pares em vida é algo raro e emocionante, e isso torna-se ainda mais impactante por vivermos em um mundo hipercompetitivo. No qual as redes sociais e o binarismo

anticósmico polarizador amplificaram a comparação e a competição entre as pessoas em todos os campos da existência.

Sempre considerei-me um iconoclasta em muitos aspectos, sobretudo no estético e essa postura costuma afastar possíveis reconhecimentos dos pares – muitas vezes mais afeitos à reificação do status quo e de tudo que é preestabelecido. Então, ter minha trajetória de 38 anos dedicados aos quadrinhos e à arte desde a criação, passando pela pesquisa e docência, premiada em uma premiação que sempre admirei desde minha adolescência, é uma grande surpresa e alegria! Desde 1985 tenho emocionado-me sucessivamente ao acompanhar o Troféu Angelo Agostini premiar grandes mestres dos quadrinhos brasileiros que ajudaram a consolidar minha paixão pela linguagem singular das HQs, tendo inclusive a chance de criar em parceria com alguns deles como Mozart Couto e Shimamoto.

Minha trajetória, iniciada publicando em fanzines na primeira metade dos anos 1980, incentivado por meu grande mestre e amado pai, Dimas Franco, lá na minha amada terra natal Ituiutaba, foi coroada de alegrias imensas e grandes encontros com seres humanos ímpares. Tudo é fugaz e volátil nesta vida, nada se leva, bens, diplomas, obras, prêmios e títulos serão todos varridos pela implacabilidade do tempo, então o que realmente vale a pena é a conexão com as pessoas durante nossa curta existência sobre o planeta azul.

Sempre estive rodeado de seres incríveis, e como essa edição do Troféu Angelo Agostini tem como destaque a premiação de muitas mulheres, gostaria de dedicar este prêmio a três mulheres incríveis que são uma das forças motrizes da minha vida, três arquétipos do sagrado feminino cósmico: minha amada mãe, Alminda Salomão, meu maior exemplo de que a coragem, a insistência e a disciplina são necessárias para enfrentarmos a vida; minha amada esposa, Rose Franco, que mostra-me todos os dias a grande força da ternura e seu poder transformador e revigorante; e minha amada irmã Ariadne Franco, que mesmo na distância, ensina-me a beleza dos laços fraternos de amizade e lealdade.

E quero dividir esse troféu com 3 grandes e talentosos amigos que considero os meus irmãos na arte, e construíram suas trajetórias tendo o fanzine como esteio. O grande Gazy Andraus, admirável quadrinhista poético-filosófico e companheiro de

jornada pela vida que tem iluminado meus caminhos com sua amizade por três décadas; o não menos talentoso quadrinhista e editor Henrique Magalhães – também premiado como mestre do quadrinho nacional – que há trinta anos acredita incondicionalmente na minha obra e edita meus quadrinhos e livros na grandiosa Marca de Fantasia. E finalmente ao saudoso amigo pesquisador e quadrinhista, Elydio dos Santos Neto, que percebeu a força do gênero genuinamente brasileiro dos quadrinhos poético-filosóficos e desenvolveu a primeira pesquisa de fôlego sobre eles, tendo como um dos resultados, livros analisando meus quadrinhos, os de Gazy e o papel fundamental de Henrique como editor desses quadrinhos.

Finalmente, agradeço a meus incríveis parceiros e parceiras criativas, meus editores, editoras, leitores, e leitoras, meus alunos e alunas, ex-alunos e ex-alunas, orientandos e orientandas, e ex-orientandos e ex-orientandas da PUCMG-Poços de Caldas e da FAV/UFMG, os pesquisadores e pesquisadoras de minha obra que escreveram artigos e livros tratando de meus quadrinhos! Também agradeço a todos os que compõem o rico e incrível universo dos fanzines brasileiros de onde provém minha essência criativa paratópica e libertária! Esse prêmio é de TODOS que estiveram comigo nessa jornada até o momento!

Sinto que estou só no começo e que tenho muito ainda a criar, viver e experimentar! Finalmente, expressei minha gratidão também à comissão organizadora do Troféu Angelo Agostini pela generosa deferência. E meus parabéns aos gigantes das HQS que recebem este ano o prêmio de mestres dos quadrinhos nacionais pela honra de figurar ao lado deles. Ao meu glorioso pai que nos deixou em 2020, e não pôde assistir a esse momento, eu digo: Papai, seu filho, seu campeão, agora é “mestre do quadrinho nacional! Gratidão! Gratidão!

Gratidão!”

Ciberpajé (Edgar Franco).

Assista a cerimônia completa do 37º Troféu Angelo Agostini³⁴.

34. Assista a cerimônia completa do 37º Troféu Angelo Agostini - URL: <https://youtu.be/WYDO47Cn2Nw>. Acesso em 11/02/2024

7.4 – Uma legitimação lusófona: o Prêmio Argos de Literatura Fantástica para a antologia “2021”

O Prêmio Argos de Literatura Fantástica é a mais importante premiação dedicada ao gênero fantástico no Brasil e países lusófonos, englobando fantasia, ficção científica e horror. A premiação anual, já com 12 edições, elege as melhores obras do ano anterior em 3 categorias – conto, antologia/coletânea e romance – e é promovida pelo CLFC – Clube de Leitores de Ficção Científica, entidade que existe desde 1985 e tornou-se a mais importante difusora do gênero fantástico no país. Eu fui o primeiro autor radicado no estado de Goiás a ganhar o Argos, essa importante premiação nacional.

A antologia de ficção científica “2021” foi concebida por mim, como parte das atividades do grupo de pesquisa CRIA_CIBER, que coordeno na FAV/UFG, com a proposta de subverter a tradição de imagens que ilustram contos. Pois no caso da obra, eu recriei 7 artes do universo ficcional da Aurora Pós-Humana, utilizando redes neurais e inteligências artificiais, depois propus a 7 notórios pesquisadores acadêmicos e autores brasileiros de ficção científica que criassem narrativas curtas inspiradas nessas artes. Tudo foi desenvolvido no contexto tenso da pandemia de COVID-19, em 2020, e o título da obra questiona o futuro próximo que tanto nos assustava em meio a esse caldo cultural hiperinformacional baseado em pós-verdades. A proposta inusitada de “2021” coloca-o em um contexto singular para a ficção científica brasileira (Figuras 234 e 235).

Figura 234 – Banner de divulgação da premiação da antologia “2021” no Prêmio Argos 2021, em destaque a capa da obra, de Edgar Franco



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 235 – Edgar Franco com o Troféu Argos em mãos. Foto de Rose Franco



Fonte: Arquivo pessoal do autor

A premiação com o Argos de melhor antologia foi fruto de uma articulação entre amigos autores e pesquisadores apaixonados pelo ato criativo que se dispuseram a dedicar o seu tempo a criarem contos instigantes, a maioria deles ligados a grandes universidades brasileiras, sendo eles: Edgar Smaniotto (Unesp), Fábio Fernandes (PUCSP), Fabio Shiva, Gazy Andraus (UFG), Gian Danton (UNIFAP), Nelson de Oliveira (USP) e Octavio Aragão (UFRJ). E do entusiasmo do editor Henrique Magalhães, professor titular da UFPB, que abraçou o projeto de imediato com a sua editora Marca de Fantasia. Fundamental também foi Adriana Amaral (UNISINOS), autora do prefácio, e o pesquisador Alexander Meireles (UFCat) que promoveu a live de lançamento no seu canal Fantasticursos.

A antologia “2021”, organizada por mim e que contou com 7 grandes nomes da FC brasileira criando contos a partir de ilustrações minhas contextualizadas em meu universo ficcional transmídia da Auro-ra Pós-Humana, foi premiada com o Troféu Argos de melhor antologia em 2021. Devido à pandemia, só em 2023, foi realizada a cerimônia de premiação, entregando os troféus e certificados aos premiados de 2021, 2022 e 2023. O amigo Octavio Aragão, professor da UFRJ, um dos escritores do livro, representou-me na cerimônia de premiação e leu meu discurso de agradecimento.

A Cerimônia de Entrega do Prêmio ARGOS aos ganhadores dos anos de 2021, 2022 e 2023 aconteceu no dia 13 de dezembro de 2023, no auditório da Universidade Veiga de Almeida, no Rio de Janeiro. Eis a íntegra do meu discurso de agradecimento lido por meu representante Octavio Aragão:

Agradecimentos do Ciberpajé pelo Prêmio Argos de melhor antologia para o livro 2021:

Muitos dos escritores brasileiros de ficção científica que mais admiro foram premiados com o Argos, por isso receber este prêmio tem um valor especial para mim, sobretudo por recebê-lo pelo inusitado projeto editorial da antologia “2021”. Seguimos em um mundo de aceleração hiperinformacional, no qual tudo envelhece em um instante fulgurante, perde o valor e é descartado pelo desespero quase ensandecido na busca pelo aparentemente “novo”, que dura segundos e também se esvai para o esgoto do tempo inexpugnável. Tudo é urgente e estranhamente quase nada mais encanta os seres bombardeados diariamente por milhões de imagens, sons e textos. Tudo se trivializa em uma atmosfera conduzida pelo hiper-real, pelas pós-verdades, pelo pós-conhecimento – a impossibilidade biológica de absorver, navegar e selecionar informações úteis e transformadoras diante do rio caudal de chorume da hiperinformação galopante. Quando concebi a antologia “2021”, no ano de 2020, em plena explosão da pandemia de COVID-19, queria como título uma data que representasse um futuro próximo, como forma de homenagear duas grandes obras da ficção científica, “2001” e “1984”, e pensei em qual seria então o ano desse tal futuro próximo? Concomitantemente à aceleração da informação, das inteligências artificiais, redes neurais, algoritmos genéticos, no momento em que escrevi a apresentação do livro, em agosto de 2020, experienciávamos a tragédia de uma pandemia global que só no Brasil ceifou mais de 666 mil vidas, e junto dela vivemos um panorama mundial que instigava reflexões densas sobre a ordem moral, sociocultural e ideológica que rege o planeta, chocando-se diretamente com arroubos autoritários de viés neofascista que insistem em sobreviver nesse contexto hipercomplexo e hiperdimensional das realidades atuais. Nesse panorama, ainda sem a vacina, o ano de 2021 era um grande e distante incógnita! Menos de uma semana depois que escrevi o prefácio de “2021”, no dia 16 de agosto de 2020, meu amado pai, Dimas Franco, foi uma das vítimas do genocídio da COVID-19 no Brasil. Recebi o maior golpe de minha vida, e sofri a maior das dores. Conversei algumas vezes entusiasmado sobre

“2021” com meu pai e ele estava curioso para ler o livro, mas infelizmente não pode. Por isso, dedico esse troféu Argos a ele e a todas as milhares de vítimas dessa tragédia que jamais serão esquecidas. Infelizmente, seguimos na nefasta busca incessante por ter cada vez mais coisas, por dominar cada vez mais pessoas, por obter cada vez mais prestígio, mesmo que isso signifique explorar a própria espécie, as outras espécies e a biosfera inteira. Nada mudou, os poderosos seguem ávidos por lucro, os bancos e as corporações multinacionais seguem financiando toda a corja de políticos globalmente. A pandemia parece ter sido apenas uma vírgula insignificante em sua saga egóica e umbilical de acumulação colossal, e seus valores torpes contaminaram as massas manobradas que em suas vidas de servos autômatos têm os mesmos desejos que seus dominadores.

As minhas criações artísticas têm focado na conexão intrínseca e extrínseca entre arte, transcendência, magia, ciência e tecnologia, obras transmidiáticas que se baseiam em meu universo ficcional da Aurora Pós-Humana, mas utilizam-se dos mais diversos suportes para serem realizadas. Na concepção do livro “2021”, o universo ficcional da Aurora Pós-Humana aparece de forma indireta, já que as ilustrações que inspiraram os contos, ainda que criadas para esse universo, foram reconfiguradas com uso de redes neurais e inteligência artificial, com os quais trabalhei novas texturas, cores e estilos gráficos, isso ainda em 2020, muito antes da explosão das IAs. O livro constitui-se de sete ilustrações mais sete contos de autores de ficção científica brasileiros inspirados por elas. Agradeço imensamente os grandes escritores que honraram-me com suas narrativas instigantes, sendo eles: Edgar Smaniotto, Fábio Fernandes, Fabio Shiva, Gazy Andraus, Gian Danton, Nelson de Oliveira e Octávio Aragão. Os contos inspiram-se nas artes, mas os autores tiveram toda liberdade para criar, no limite de 2021 palavras por conto, como referência ao ano de 2021, que, para mim, representava o tempo de um admirável ou abominável mundo novo, no qual – infelizmente – o velho “normal” seguiu incólume.

Minha gratidão também à editora Marca de Fantasia, na figura do incrível Henrique Magalhães que editou a obra; ao Canal Fantasticursos, importante espaço dedicado à FC e Fantasia no Youtube e coordenado pelo pesquisador e Professor Dr. Alexander Meireles da Silva, onde realizamos a live de lançamento; à

amiga pesquisadora Adriana Amaral que escreveu o prefácio; aos organizadores do Prêmio Argos pela deferência e, não menos importante, à minha esposa, I Sacerdotisa Rose Franco, e minha mãe, Alminda Salomão, pelo suporte emocional necessário para superar minhas dores e seguir criando. Amo vocês! (Ciberpajé).

7.5 – Tornando-me objeto de pesquisas acadêmicas: livros, capítulos de livros, dossiê, teses, dissertações e artigos científicos sobre a obra e ideário do Ciberpajé

Ao longo dos recentes 10 anos, o interesse por minhas obras artísticas transmidiáticas e ideário tem crescido exponencialmente e tenho visto pesquisadores acadêmicos de múltiplas áreas do conhecimento despertando seu desejo em investigar minhas criações. Nós próximos tópicos destaco algumas dessas pesquisas, mas saliento que existem várias outras, por exemplo, durante a redação deste memorial, fui surpreendido por mais um capítulo de livro dedicado a analisar uma de minhas obras.

O livro “Interfaces Midiáticas e Quadrinhos”, em formato e-book, inclui um capítulo escrito pelo professor, pesquisador e artista Dr. Rafael Senra Coelho, professor de Literatura da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP) e do Programa de Pós-graduação em Letras da UNIFAP (PPGLET/UNIFAP). Seu capítulo é intitulado “Possibilidades Transmidiáticas na Obra do Ciberpajé” e explora com sagacidade a produção de duas obras de minha autoria, uma HQ e um EP de mesmo nome: “Conversas de Belzebu com seu Pai Morto” – parceria com o musicista Alan Flexa – e sua contextualização transmidiática no universo ficcional da Aurora Pós-Humana. O livro é uma coedição da Editora da Unifap com a Editora Verter, e reúne artigos de autores que apresentaram na quarta edição do Evento Aspas Norte, organizado por Rafael Senra e Ivan C. A. de Oliveira, em Macapá.

7.5.1 – O “Dossiê Ciberpajé: arte, vida e transmídia” da revista acadêmica “Cadernos Zygmunt Bauman” (UFMA)

Em 2017, recebi com muita surpresa e entusiasmo o convite do editor da “Cadernos Zygmunt Bauman”, periódico acadêmico dedicado aos Estudos Interdisciplinares em Ciências Humanas, editado pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), Dr. Wellington Lima Amorim (Professor Associado do Departamento de Filosofia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul), para ajudá-lo na organização de um dossiê enfocando minha atuação como artista transmídia, o dossiê seria intitulado de “Dossiê Ciberpajé: arte, vida e transmídia”. A princípio perguntei-lhe se achava que eu, ainda um artista que nem havia chegado aos 50 anos de vida, mereceria tal homenagem, um dossiê completo em uma notória revista acadêmica só com artigos analisando múltiplos aspectos de minha atuação como artista e pesquisador. Wellington respondeu com um enfático “sim” e salientou a repercussão de minhas obras e pesquisas.

Aceitei o desafio incentivado pelo aprendizado que imaginei – acertadamente – que tal experiência trar-me-ia. Ao vislumbrar o futuro dossiê, lembrei-me de como os livros escritos sobre minha obra por pesquisadores de áreas distintas da minha ajudaram-me a compreender mais profundamente aspectos inusitados de minhas criações e ideário, eles foram como territórios mágicos e maravilhosos, onde aprendi muito sobre mim e minha arte a partir da visão sensível de seus autores. Além dos livros, ao longo dos anos já tive artigos de pesquisadores das áreas de sociologia, antropologia, história, filosofia, biologia, educação e artes dedicados a analisar minhas obras publicados em periódicos e anais de eventos em todo o Brasil, denotando o interesse inter & transdisciplinar despertado por minhas criações, que tiveram também repercussões importantes no exterior (Figura 236).

Figura 236 - Capa do “Dossiê Ciberpajé: arte, vida e transmídia”. Ciberpajé (Edgar Franco) fotografado por Daniel Rizoto (2017). Ensaio “Posthuman Light”, por Ciberpajé, Daniel Rizoto & Anésio Neto



Fonte: Cadernos Zygmunt Bauman, V.7, N.15 (2017), URL:
<http://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bauman/issue/view/444>.
Acesso em 20/09/2018

A “Cadernos Zygmunt Bauman” é um periódico interdisciplinar publicado pela Universidade Federal do Maranhão, e já tive a oportunidade de ser o capista da revista em várias ocasiões, sempre respondendo ao convite entusiasmado do editor Dr. Wellington Lima Amorim, também o mentor da ideia de realizar o dossiê enfocando a minha obra como artista transmídia, e foi ele quem sugeriu que eu o ajudasse a selecionar os convidados para escrever os artigos, tendo em conta

peças de múltiplas áreas do conhecimento promovendo a interdisciplinaridade no dossiê e trazendo uma multiplicidade de visões sobre minhas criações e meu ideário pelos autores. Assim, a concepção geral do dossiê foi a de que cada pesquisador desse o enfoque que desejasse e tratasse sobre qualquer aspecto e/ou obras de minha produção artística transmídia, e/ou da relação de minhas criações com meu ideário e transmutação em Ciberpajé. Os convites foram enviados a artistas-pesquisadores que possuem alguma conexão com a minha obra, alguns por já terem escrito sobre ela, outros por terem sido parceiros em criações artísticas, ou também terem sido meus orientandos e alunos. Conseguimos estabelecer uma boa diversidade de áreas de pesquisa contempladas, compreendendo artigos redigidos por pesquisadores doutores e doutorandos das áreas de história, comunicação, educação, design digital, educação & saúde, música, artes e filosofia. Receber os artigos e lê-los foi uma tarefa incrível e mais uma vez aprendi muito sobre mim mesmo e minhas criações a partir das visões profundas, inusitadas e inesperadas de cada um dos autores. Devido à riqueza e multiplicidade temática da proposta, organizamos o dossiê a partir da ordem de chegada dos artigos.

O dossiê abre com o artigo “Entrecruzamentos de arte e pesquisa na obra de Edgar Franco”, de autoria de Clayton Policarpo, doutor e mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, PUC-SP, onde foi orientando da notória pesquisadora Lucia Santaella. Integrante dos grupos de pesquisa TransObjeto (PUC-SP) e Realidades (ECAUSP), Clayton foi meu aluno quando cursava graduação em arquitetura e urbanismo na PUC-Minas – Poços de Caldas e desde então acompanha as minhas criações. Seu artigo trata das confluências e distanciamentos entre prática artística e pesquisa científica, propondo confrontações teóricas acerca dos conceitos, aparentemente díspares, de arte-ciência e artista-pesquisador, identificando traços de reconciliação de tais práticas nas minhas obras.

Na sequência temos o artigo da autoria da artista multimídia, doutora em educação e saúde pela FIOCRUZ/RJ, e professora adjunta da Universidade Federal do Sul da Bahia, Danielle Barros, a IV Sacerdotisa da Aurora Pós-Humana, pesquisadora da minha obra que tem realizado parcerias artísticas e de pesquisa comigo desde 2012, recebendo o título de IV Sacerdotisa por ser uma das artistas mais afinadas com o meu ideário. Danielle integrou o grupo de pesquisa Cria_Ciber (FAV/UFG), coordenado por mim e, entre outras criações, desenvolveu em parceria comigo o conceito de HQforismo. Seu artigo, “O Ciberpajé, o Posthuman Tantra, e a IV Sacerdotisa: Performance como Ato Poético e Ritual Mítico de Transmutação”, analisa duas performances do Posthuman Tantra – banda criada por mim como expressão performática da Aurora Pós-Humana, e identifica ainda, como a figura do Ciberpajé, o Edgar Franco transmutado, a partir da incorporação de seu “ritual mítico”, transpõe a performance para a vida como um “ato poético” de magia que forja sua realidade, tendo como um de seus desdobramentos, a ação performática da IV Sacerdotisa Danielle Barros, persona incorporada pela autora do artigo, sob influência do Ciberpajé.

Já “A Iconoclastia Tecnológica de Edgar Franco na Arte Mídia”, é o artigo do artista multimídia, pesquisador e professor Pós-Doutor Fábio Oliveira Nunes, que atualmente, é pesquisador do grupo de pesquisa cAt: ciência/ARTE/tecnologia do Instituto de Artes da UNESP. Fábio FON foi meu parceiro criativo em obras de artemídia e seu artigo tece reflexões sobre três obras de Franco: “La Vero” (2016), “Immobile art” (2009) e “Freakpedia” (2007, com Fabio FON); explorando o domínio essencialmente conceitual dessas criações e sua capacidade de gerar uma tomada reflexiva do público, instigando a pensarmos para além de modelos tecnológicos hegemônicos.

O renomado quadrinhista e doutor em artes pela ECA/USP, Gazy Andraus, um dos pioneiros brasileiros do gênero poético-filosófico dos quadrinhos, e meu parceiro criativo há mais de 20 anos é o autor do

quarto artigo do dossiê, “Ciberpajé, um Irmão Siamês das Artes Poéticas!”, que trata de seu primeiro encontro sincrônico-coincidente com a minha história em quadrinhos (HQ) poética num fanzine, e a minha progressão para além das artes bidimensionais dos desenhos, indo além das HQs poéticas e HQtrônicas, culminando nos HQforismos, e incidindo na arte dos experimentos sonoros e visuais, que se estendeu ao meu projeto Posthuman Tantra e na minha ampliação como Ciberpajé, em franco processo de ascensão.

Na sequência, temos o artigo escrito pelo artista visionário, pesquisador e professor Dr. José Eliézer Mikosz, que cursou seu pós-doutoramento pela Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa. Doutor Interdisciplinar em Ciências Humanas pelo PPDICH da UFSC, pesquisador em Arte e Estados Não Ordinários de Consciência, e professor associado da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR), Campus de Curitiba, na Escola de Música e Belas Artes do Paraná (EMBAP). Mikosz já realizou parcerias artísticas comigo e seu artigo, “Edgar Franco, o Ciberpajé – Encontros e Sincronicidades”, relata seus encontros de vida e criação comigo, e meus trânsitos espontâneos e criativos em áreas como desenho, arte e tecnologia, música, pesquisa acadêmica, e como incentivador das artes.

O musicista, professor e doutor em Artes e Educação pela Universidade de Barcelona, Leonardo Luigi Perotto, assina o artigo, “Música, Performance e Ativismo: Leitura Crítica da Poética Musical do Ciberpajé (E. Franco) e seu Continuum Performativo”. Eu fui um dos artistas que servi de objeto de pesquisa de Leonardo em seu doutorado, e o seu artigo aborda a poética musical do artista Ciberpajé a partir de três eixos principais: a música, as performances artísticas e cotidianas, assim como a conjunção da produção concebida como uma forma de reivindicação política e ativista.

O sétimo artigo é de autoria do quadrinhista e doutor em Arte e Cultura Visual (FAV/UFG), Matheus Moura. Intitula-se “Ayahuasca e Respiração

Holotrópica como Processos Criativos: Cenário de Investigação”, e trata do contexto de sua pesquisa de doutorado realizada por ele, sob orientação e participação minhas. Investigação que envolve Estados Não Ordinários de Consciência – ENOCs, por meio da ingestão de Ayahuasca e da técnica terapêutica chamada Respiração Holotrópica, para a criação de histórias em quadrinhos, e considera a respeito da importância e pioneirismo da investigação desenvolvida por nós no contexto da UFG e do Brasil.

“Acordei com Vampyroteuthis Infernalis: Refletido nas Criaturas de Edgar Franco”, é o inusitado título do oitavo artigo do dossiê, de autoria de Nadja Carvalho, doutora em comunicação e semiótica pela PUC-SP, e professora no curso Comunicação em Mídias Digitais (DEMID/UFPB) e mestrado em Comunicação e Culturas Midiáticas (PPGC/UFPB). Nadja é pesquisadora da minha obra e autora do livro “Edgar Franco e suas Criaturas no Banquete de Platão” (Marca de Fantasia, 2012). Em seu artigo, ela propõe aproximações entre a fábula filosófica *Vampyroteuthis infernalis* (1987), de Vilém Flusser, e os desenhos poéticos e filosóficos da minha *Aurora Biocibertecnológica* (2004), fazendo convergir reflexões acerca da existência humana, e valorizando um único ator e seu sócia: o humano e o não humano (ou pós-humano), extraídos de esquadros avulsos formulados pelos dois autores, em suas fábulas e monstros, tudo isso sem descolar filigranas de sentidos ou sem-sentidos da vida humana. O nono artigo do dossiê é “Performance em redes sociais: uma análise do Facebook do Ciberpajé Edgar Franco”, de autoria do professor Pós-Doutor Ademir Luiz da Silva (UEG), artista e docente do programa de pós-graduação interdisciplinar Territórios e Expressões Culturais no Cerrado (TECCER–UEG). Ademir realizou pós-doutorado em Poéticas Visuais e Processos de Criação no PPG Arte e Cultura Visual pela FAV/UFG, sob minha supervisão. O artigo aprofunda-se no perfil da rede social do Ciberpajé, apresentando o meu Facebook como “uma inesgotável cornucópia de críticas sociais e artísticas de caráter iconoclasta; além

de abrigar as mais diferentes formas de atuações artísticas, que podem ir do desenho à mão livre ao canto, do texto escrito à foto artística”.

Fechando o dossiê temos o posfácio do filósofo, pesquisador e professor Dr. Wellington Lima Amorim (UFRGS), editor da “Cadernos Zygmunt Bauman”. O texto intitulado “O que Deseja Edgar Franco?”, usa de um dos meus artifícios criativos, os aforismos, para refletir sobre o meu ideário e filosofia em minhas criações artísticas, destacando a selvageria, e as dicotomias entre sagrado e profano, humano e animal, natural e artificial, pungentes em minhas obras.

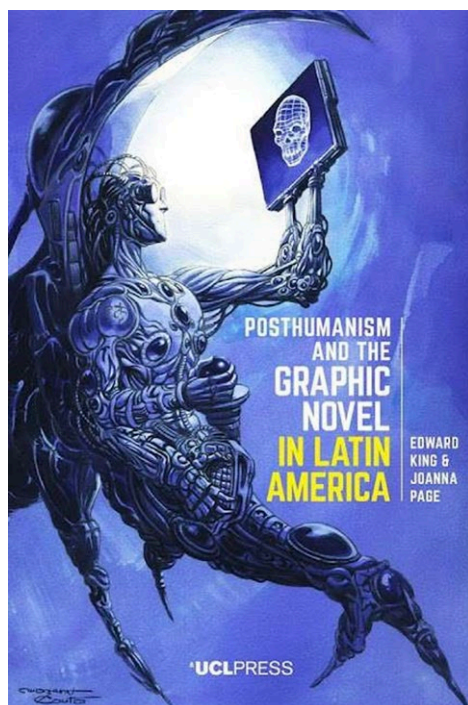
Por fim, cabe-me falar da foto artística escolhida como arte de capa para o dossiê, a imagem foi capturada pela lente do artista e mestre em artes visuais pela UFU, Daniel Rizoto, durante o ensaio fotográfico “Posthuman Light”, que teve como locações a minha cidade natal, Ituiutaba, no estado de Minas Gerais. O ensaio teve na direção de arte eu, e os artistas Daniel Rizoto e Anésio Neto, doutor em artes pela UnB, e contou com apoio logístico de Ademar Vilarinho, doutor pela FEA RP/USP. A série de fotos – comigo como protagonista – busca representar as multiplicidades da persona Ciberpajé. A imagem selecionada é uma das mais emblemáticas produzidas na ocasião. Nossa gratidão a todos que se dispuseram a escrever para o dossiê, criando um rico e instigante registro das singularidades da minha obra (Franco, 2017, s.p.).

7.5.2 – Sendo objeto de pesquisa nas universidades inglesas de Bristol e Cambridge: A Aurora Pós-Humana é capítulo de livro da Editora Oxford

Em 2017, foi lançado na Inglaterra o livro “Posthumanism and the Graphic Novel in Latin America” (Figura 237). A obra é de autoria de pesquisadores PhDs das Universidades de Bristol & Cambridge, dois dos maiores centros de pesquisa do planeta, e analisa o fenômeno pós-humano em quadrinhos criados no Brasil, Argentina, Chile, Uruguai

e México. Os autores Edward King e Joanna Page dedicaram um dos capítulos do livro às minhas obras, focando na análise de produções artísticas transmídia do universo ficcional da “Aurora Pós-Humana”, dando especial destaque para o álbum em quadrinhos “BioCyberDrama Saga” – minha parceria com o renomado quadrinhista Mozart Couto, com duas edições lançadas pela Editora UFG –, e também para as criações em música digital e as performances híbridas do Posthuman Tantra, mas trataram brevemente de outras obras como as HQtrônicas e a revista “Artlectos e Pós-Humanos” (Editora Marca de Fantasia).

Figura 237 – Capa do livro “Posthumanism and the Graphic Novel in Latin America”, Oxford Press, 2017



Fonte: Site da Oxford Press, URL: <https://www.uclpress.co.uk/products/86219>. Acesso em 20/09/2018

O capítulo que analisa as minhas obras, o sétimo, foi intitulado “Intermediality and Graphic Novel as a Performance” (Figura 238). Os pesquisadores avaliam com propriedade e densidade a concepção de

pós-humanismo em minha poética e ideário, detalhando aspectos das paisagens visuais e sonoras de minhas obras, e destacam a ficção científica ciberxamânica proposta por mim como algo originalmente latino-americano, fazendo um paralelo com o movimento da FC africana, conhecido como Afrofuturismo. Os autores do livro pediram permissão a mim e Couto para utilizarem na capa da obra uma das artes do álbum em quadrinhos “BioCyberDrama Saga”. O livro é uma publicação da *UCL Press – University College London Press*, da Universidade de Oxford, e sua versão em e-book pode ser baixada gratuitamente no site da editora, onde é possível também adquirir a versão impressa da obra.

Figura 238 – Algumas páginas do capítulo 7 “Intermediality and Graphic Novel as a Performance” dedicado às obras de Edgar Franco, do livro “Posthumanism and the Graphic Novel in Latin America”, Oxford Press, 2017



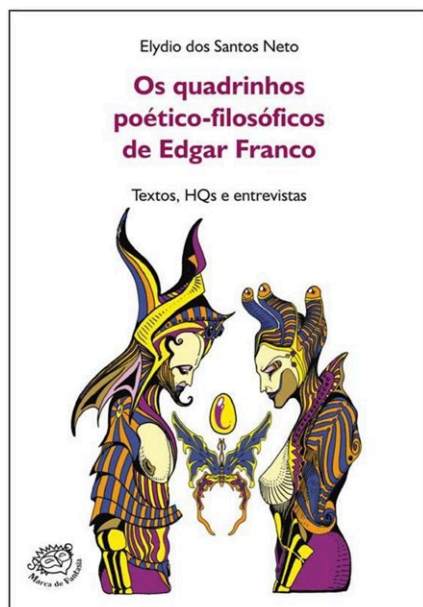
Fonte: Site da Oxford Press, URL: <https://www.uclpress.co.uk/products/8621>. Acesso em 20/09/2018

7.5.3 – O livro “Os quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco”

Em 2010, o saudoso pesquisador e professor do Departamento de Habilitações Pedagógicas da UFPB, Dr. Elydio dos Santos Neto, concluiu a sua pesquisa de pós-doutorado no Instituto de Artes da Unesp,

em São Paulo. O seu relatório de pós-doutorado foi intitulado de “As Histórias em Quadrinhos Poético-Filosóficas no Brasil: origem e estudo dos principais autores numa perspectiva das interfaces educação, arte e comunicação”. Essa pesquisa seminal sobre o gênero genuinamente brasileiro de HQ analisou-me como um dos pioneiros e expoentes desses quadrinhos no país, e um dos resultados posteriores a ela foi a publicação do livro “Os Quadrinhos Poético-Filosóficos de Edgar Franco: textos, HQs e entrevistas”, publicado pela editora acadêmica Marca de Fantasia (NAMID-UFPB), em 2012, sendo o primeiro volume da coleção/série Quadrinhos Poético-Filosóficos, que atualmente já conta com 14 livros publicados (Figura 239). Em 2024 o livro teve sua segunda edição publicada pela Marca de Fantasia, desta vez em formato e-book de livre acesso³⁵.

Figura 239 – Capa do livro “Os Quadrinhos Poético-Filosóficos de Edgar Franco: textos, HQs e entrevistas”, de Elydio dos Santos Neto, arte de Edgar Franco e projeto gráfico de Henrique Magalhães, 2012



Fonte – Arquivo pessoal do autor

35. O livro pode ser acessado por meio do link https://www.marcadefantasia.com/livros/quadrinhospoeticos/quadrinhos_edgar_franco/quadrinhos_edgar_franco.pdf

A obra enfocou minha trajetória artística desde a infância até a eclosão de meu estilo peculiar de criar narrativas quadrinhísticas, apresentando análises de algumas HQs consideradas emblemáticas por Elydio e também algumas entrevistas. O prefácio de Henrique Magalhães resume muito bem a proposta do livro:

A obra de Edgar Franco é uma arte em processo, em permanente mutação. É justamente esse o seu princípio criativo, a quebra dos paradigmas, dogmas e preconceitos, como Edgar deixa claro na entrevista concedida a Elydio dos Santos Neto neste livro. Essa liberdade de criação e investigação é o passe para a expressividade do trabalho de Edgar Franco, que em sua fantasia de mundos exteriores penetra profundamente em nosso próprio mundo, o mundo das coisas cotidianas e os interiores, pessoais e coletivos.

A riqueza do universo ficcional de Edgar não se trata de mero devaneio, sua obra está calcada num bem fundamentado arcabouço científico, que lhe enche de sentido. Poderíamos dizer que se trata da mais pura ficção científica, daquela que propõe uma antecipação plausível, ainda que meramente ficcional, aparentemente absurda no presente. O mundo proposto por Edgar Franco é como se fosse uma realidade paralela a nossa arraigada materialidade, mas que sinaliza um ponto de interseção em algum momento de suas trajetórias, visto que, ambas, são movidas pela inquietação humana e seu desejo de transcendência.

A consistência e a excepcionalidade da obra de Edgar Franco têm se destacado no meio artístico e acadêmico. A pluralidade de expressões de Edgar vai das histórias em quadrinhos à ciberarte, bem como à música eletrônica, que cria e executa com maestria. Há um entrelaçamento nas formas artísticas em Edgar, que se pode ver como uma obra única, denominada por ele como “Aurora Pós-Humana”. A música invade os quadrinhos, que exploram os recursos multimídia formando as HQtrônicas, ou história em quadrinhos eletrônicas, termo cunhado pelo autor. Sua arte é fonte e produto de seus estudos, quebrando o formalismo da academia com a oxigenação de sua verve criativa. O próprio Edgar incorpora seu universo, teórica e fisicamente, transformando-se num “ciberpajé” em apresentações performáticas.

Todo esse rico manancial que transborda na obra de Edgar Franco é o que propõe o livro de Elydio dos Santos Neto. Pesquisador arguto no campo da Educação, da Comunicação e das Histórias em Quadrinhos, Elydio analisa a obra de Edgar em seu aspecto poético e filosófico, traçando um paralelo com certos fragmentos dos quadrinhos de Steve Ditko, criador juntamente com Stan Lee do personagem “Homem Aranha”. Contudo, é nas entrevistas conduzidas com sensibilidade por Elydio, que encontramos a origem da obra e do “homenino” Edgar, que se revela de forma surpreendente e natural. Com este livro damos início à série “Quadrinhos Poético filosóficos”, coordenada por Elydio dos Santos Neto e por mim. A série contempla os ensaios sobre a obra dos autores desse gênero de quadrinhos, bem como seus trabalhos antológicos (Magalhães, in Santos Neto, 2012, p. 9-10).

7.5.4 – O livro “Edgar Franco e suas criaturas no banquete de Platão”

Em 2012, foi lançado o segundo volume da Série Quadrinhos Poético-Filosóficos, da editora acadêmica Marca de Fantasia, o livro também se dedicava a analisar aspectos de minha obra presentes em minhas HQs e HQtrônicas, e partiu de uma investigação realizada pela professora Dra. Nadja de Mora Carvalho, do Curso de Comunicação em Mídias Digitais e Mestrado de Comunicação em Culturas Midiáticas da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). A obra dedica-se a analisar o Eros de minhas criaturas transhumanas e pós-humanas, a partir de personagens de minhas histórias em quadrinhos e HQtrônicas, como destaca a autora:

Focalizo imagens no diálogo cruzado sobre Eros, envolvendo Aristófanos 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 (Carvalho, 2012, p. 11).

Figura 240 – Capa do livro “Edgar Franco e suas criaturas no banquete de Platão”, de Nadja Carvalho, 2012



Fonte: Carvalho, Nadja. Edgar Franco e suas criaturas no banquete de Platão, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012

O professor titular da UFPB e editor Henrique Magalhães escreveu o prefácio do livro e sintetiza com maestria a proposta da pesquisadora Nadja e os meandros da obra:

Eros sempre retorna

Escrever qualquer coisa 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 plurais dimensões, 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 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 quadrinhista Edgar Franco desenvolveu uma obra calcada no que chamou 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 transgenia. 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 Franco, 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 (Magalhães, *in* Carvalho, 2012, p. 9-10).

7.5.5 – O livro “Agartha: símbolos e mitos nos quadrinhos poético-filosóficos”

Em 2018, o meu primeiro álbum em quadrinhos, chamado “Agartha”, completou 20 anos desde sua primeira edição lançada pela editora Marca de Fantasia, em 1998. Foi o meu primeiro trabalho de fôlego,

quando me desafie a manter as características de minhas HQs curtas criando uma narrativa longa, de cerca de 60 páginas. Eu já publicava meus quadrinhos poético-filosóficos em fanzines e revistas alternativas brasileiras desde o ano de 1983, portanto, essa experiência de 15 anos deu-me a maturidade necessária para desenvolver o álbum. Criei-o durante 4 meses, em que mergulhei em seu universo ficcional peculiar, entregando-me de forma ritualística e mística à sua criação. O roteiro partiu de uma síntese da essência da obra e, durante sua criação, permitiu que símbolos e arquétipos dos inconsciente coletivo e univérsico fluíssem livremente para o papel. Assim, alguns elementos simbólicos da obra foram pensados e desenvolvidos de forma deliberada, tomando como base referências ocultistas, míticas, místicas e da psicologia transpessoal, enquanto muitos outros símbolos surgiram livremente e foram incorporados sem censura.

Realizei “Agartha” pela pura pulsão criativa que me levou a desenhá-lo, não imaginava qual seria o público leitor, e nem se algum editor publicaria a obra, tendo já noção da densidade e complexidade da narrativa que estava criando. No entanto, o ato de criar “Agartha” foi um processo ritualístico transformador, no qual o principal dilema apresentado na obra e vivido por seu autor transmutou-se em uma compreensão holística dos princípios complementares necessários à vida. A criação artística como forma de cura do seu criador.

Quando o editor e artista Henrique Magalhães abraçou o projeto de edição de “Agartha” fiquei alegre pela possibilidade de ver a obra sendo lida e fruída por outros. A recepção a ela foi muito positiva, o que levou a editora Marca de Fantasia a lançar uma segunda edição do álbum, em 2002. “Agartha” (Figura 241) é um álbum em quadrinhos emblemático do gênero poético-filosófico. Como já ressaltai, esse gênero genuinamente brasileiro tem como duas de suas características principais: a intencionalidade poética e filosófica; e a inovação na linguagem quadrinhística. Trata-se de uma obra singular concebida

como uma reflexão fantástico filosófica que questiona a concepção arquetípica de paraíso/éden existente em diversas religiões ao redor do mundo, como no Cristianismo, Judaísmo e Maometanismo. O álbum investe no potencial poético e experimental das HQs poético-filosóficas e em múltiplas simbologias alquímicas e esotéricas.

Figura 241 – Capa da terceira edição do álbum em quadrinhos “Agartha”, por Edgar Franco, 2018

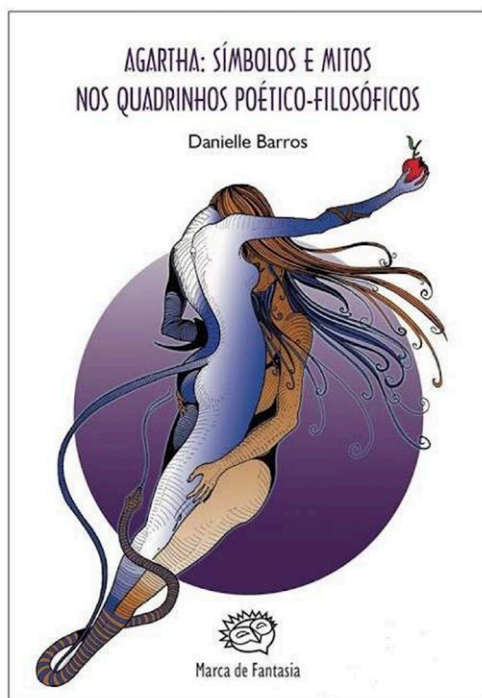


Fonte: Franco, Edgar. Agartha, João Pessoa: Marca de Fantasia, 3ed., 2018

A pesquisadora de minha obra, professora docente permanente no Programa de Mestrado Profissional em ensino e relações étnico raciais (PPGER), da Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB), Dra. Danielle Barros, debruçou-se sagazmente sobre cada uma das páginas da obra, investigando os símbolos pregnantes e suas conexões com a narrativa em “Agartha”, o resultado foi o livro “Agartha: símbolos e mitos nos quadrinhos poético-filosóficos” (Figura 242), nono volume da Série Quadrinhos Poético-Filosóficos, editado pela Marca de Fanta-

sia, em 2018. Sua investigação desvenda elementos sutis da obra com uma excelente e sintética fundamentação teórica, trazendo luz a muitos aspectos herméticos da história e renovando o interesse de futuros leitores e pesquisadores dos quadrinhos poético-filosóficos. Seu livro objetiva apresentar aspectos simbólicos e míticos presentes no texto e arte de “Agartha”, assim como as reflexões filosóficas propostas sobre a concepção de um éden transcendente e os dilemas existenciais que envolvem essa concepção fundamentada segundo conceitos filosóficos de Jung, com algumas referências a Chauí, Blavatsky e Chardin. O livro foi lançado oficialmente durante o notório evento acadêmico “Jornadas Internacionais de Quadrinhos da USP”, no dia 23 de agosto de 2018, na sala Egon Schaden da ECA/USP.

Figura 242 – Capa do livro “Agartha: símbolos e mitos nos quadrinhos poético-filosóficos”, de Danielle Barros, arte de Edgar Franco e projeto gráfico de Henrique Magalhães



Fonte: Barros, Danielle. “Agartha: símbolos e mitos nos quadrinhos poético-filosóficos”, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2018

Na época do lançamento do livro “Agartha: símbolos e mitos nos quadrinhos poético-filosóficos”, em agosto de 2018, foi também lançada simultaneamente a terceira edição do álbum em quadrinhos “Agartha”, comemorando os 20 anos da publicação de sua primeira edição. O matemático e psicomago Fausto Ramos (Ramos, 2019, s.p.) destaca os aspectos singulares do livro de Danielle Barros em resenha:

Algumas vezes, lemos um livro; outras vezes é o livro quem nos lê. Tal parece ser o caso de *Agartha: Símbolos e Mitos nos Quadrinhos Poético-Filosóficos* de Danielle Barros, cuja sensibilidade analítica vislumbra até mesmo o leitor mais experiente! Celebrando vinte anos de criação da obra em quadrinhos *Agartha*, de Edgar Franco, Danielle estudou minuciosamente o rico simbolismo em cada página do álbum. Foi impossível resistir ao ímpeto de conjugar as leituras; colocando lado a lado as páginas dos quadrinhos poético-filosóficos e as palavras seminais da autora. Bebendo de referências como Marilena Chauí, Alvarez Ferreira e Jung, Danielle mescla explicações teóricas com descrições simbólicas, tornando a leitura apetecível e fluida.

Ao longo de sua análise minuciosa, a autora correlaciona o simbolismo presente em *Agartha* com mitos gregos, religiões orientais, símbolos esotéricos, filosofia hermética e muitos outros sistemas simbólicos. Este extenso vocabulário semiótico comunica-se com as explicações de Barros sobre temas basais da teoria Junguiana: o confronto com a Sombra, o Homem Cósmico enquanto representação do Self, o Processo de Individuação, para citar apenas alguns!

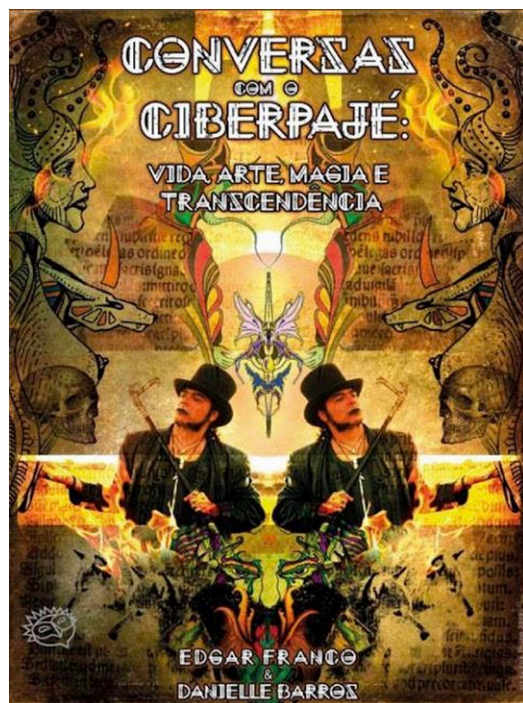
Em sua conclusão, Danielle Barros reforça a mensagem geral do álbum: não é possível apaziguar eternamente nossas angústias. A vida surgiu do choque entre opostos. O conflito faz parte do motor essencial à nossa humanidade; viver em eterna paz é viver anestesiado. A vida oscila sempre entre momentos de prazer e de sofrimento. O desejo de aniquilar um dos opostos, seja nos conduzindo a um estado de eterna dor ou eterna alegria, é a raiz de diversos mitos sobre apocalipses e terras prometidas.

Pessoalmente, fui profundamente tocado por este texto. Costurei os parágrafos com os olhos, com o mesmo entusiasmo de quem descobre uma nova amizade. Bebi do texto com a satisfação de

quem encontra um oásis num deserto literário. Não é todo dia que encontramos um livro que nos sussurra ao nosso ouvido: Você não está só!

7.5.6 – O livro “Conversas com o Ciberpajé: vida, arte magia e transcendência”

Figura 243 – Capa do livro “Conversas com o Ciberpajé: vida, arte, magia e transcendência”, de Edgar Franco e Danielle Barros, arte e projeto gráfico de capa de Erik Muller Thurm



Fonte: Franco, Edgar; Barros, Danielle. “Conversas com o Ciberpajé: vida, arte, magia e transcendência”, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2019

O livro “Conversas com o Ciberpajé: vida, arte, magia e transcendência” (Figura 243), parceria minha com a professora Dra. Danielle Barros (UFSB), pesquisadora de minha obra, reuniu 7 anos de entrevistas inéditas comigo, tratando de meus processos criativos artísticos transmídia no contexto da “Aurora Pós-Humana” e de meu ideário.

A obra acadêmica foi o resultado da conexão entre grupos/projetos de pesquisa de três universidades federais, sendo eles: Grupo de Pesquisa Criação e Ciberarte (Cria_Ciber), da Universidade Federal de Goiás (UFG), coordenado por mim; Projeto CiArtE - Ciência, Arte e Ensino da Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB), coordenado pela Dra. Danielle Barros; e a Editora Marca de Fantasia – ligada ao NAMID – Núcleo de Artes e Mídias Digitais do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), coordenada pelo Prof. Dr. Henrique Magalhães.

A obra, publicada pela Marca de Fantasia como volume 10 da Série Quadrinhos Poético-Filosóficos, compila sagazmente 7 anos de entrevistas inéditas, realizadas comigo pela Danielle Barros, a IV Sacerdotisa da Aurora Pós-Humana. O livro, com capa exclusiva criada pelo artista Erik Thurm, é ricamente ilustrado e foi publicado no formato e-book para livre acesso de todos os interessados. Em sua sagaz apresentação, Barros resume a proposta do livro:

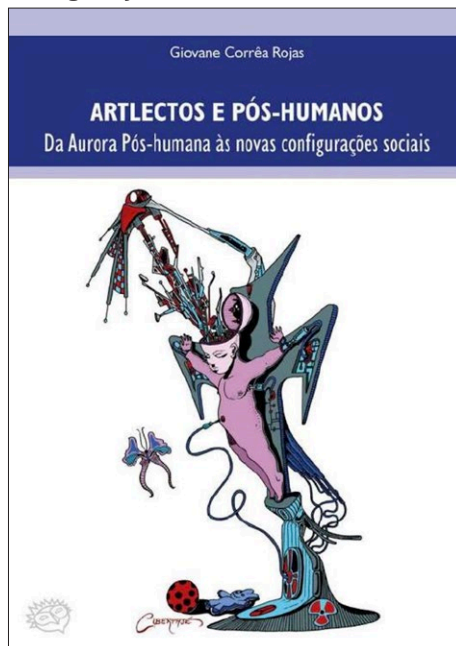
Este livro compila uma parte dos resultados de sete anos de conversas com o Ciberpajé. Conversas presenciais e virtuais iniciadas em 2012 e que se estendem até hoje (2019). Quem conhece ou já assistiu alguma palestra, aula ou teve a oportunidade de conversar com Edgar Franco, o Ciberpajé, sabe o quanto é impactante e mesmerizante ver e ouvi-lo falar. Desde que o conheci em um evento acadêmico de quadrinhos em 2012 na Universidade Federal de Pernambuco, interessei-me por suas ideias, por sua visão crítica acerca de tantos assuntos importantes e urgentes da vida, sobre a natureza, sobre o mundo acadêmico, sobre as relações humanas e interação com outras espécies, sobre a ciência, a arte e a tecnologia, a espiritualidade e a transcendência, entre tantos outros. Nossas conversas se deram em intervalos de congressos científicos, festivais de quadrinhos, por e-mail, chat de internet, com áudios gravados em celular e posteriormente transcritos. Criamos também uma série de vídeos que intitulamos “Conversas com o Ciberpajé” disponibilizados para acesso livre na internet, na qual em cada vídeo abordávamos um tema relacionado à arte, vida, magia e transcendência. Nossas conversas tiveram

alguns marcos importantes, como as entrevistas que sucederam as experiências do Ciberpajé com o uso de substâncias enteógenas. Essas entrevistas nasceram de minhas perguntas curiosas acerca dos contextos, das sensações, sobre os processos criativos e as impressões que ele tinha em relação a tais experiências e que foram transformadas em entrevistas com o objetivo de disseminar amplamente seu ideário permitindo a outras pessoas acessarem esse rico conteúdo nascido da relação etnobotânicas do Ciberpajé com as plantas de poder e outras formas de estados não ordinários de consciência. Nesses 7 anos de convívio, com base em nossas conversas nasceram: livros, capítulos de livros, artigos científicos, comunicações orais, vídeo conversas, ilustrações, HQforismos, histórias em quadrinhos, músicas, ensaios fotográficos, coordenações de eventos, exposição de HQforismos, matérias em revistas, entrevistas, fanzines, lançamentos em festivais internacionais de quadrinhos, oficinas de zines e HQforismos, a criação da Associação Nacional de Pesquisa e Criação em Fanzines (ANZINE) e tantas outras criações, e agora este livro, que tem seus 8 primeiros capítulos compostos por entrevistas ainda inéditas. Todas essas obras são frutos de uma amizade profunda que no âmbito acadêmico é expressa e consolidada em nossa parceria no grupo de pesquisa CRIA_CIBER que Edgar Franco coordena na Universidade Federal de Goiás (UFG), do qual sou membro/pesquisadora desde 2013. Sempre digo que se existe algo valioso no mundo é o tempo na vida que nós nos dedicamos a uma pessoa ou a uma atividade, pois nosso tempo de vida – nosso agora – é tudo que temos e isso não tem valor financeiro que possa equivaler. Esse livro em si traz essa preciosidade, pois reúne parte do nosso tempo de conversas, de muitas dúvidas, de muitas descobertas, de muitas criações. Tendo ciência da importância do “nosso” tempo (dos autores e dos/as leitores/as), espero que a leitura deste livro seja tão valiosa para você, leitor/a, como foi para nós ao criá-lo: desde o tempo das conversas em si ao longo dos anos, ao processo de seleção do material, de revisão, de seleção de imagens, com todo zelo necessário para que esta obra seja o que é. A apresentação sobre o autor ficou para o posfácio de forma proposital, pois nossa intenção é, sobretudo, disseminar as ideias do Ciberpajé e motivar reflexões, e por fim fechamos o livro falando um pouco mais sobre suas singularidades (Franco & Barros, 2019, p. 5-7).

7.5.7 – O livro “Artlectos e Pós-Humanos: da Aurora Pós-Humana às novas configurações sociais”

O livro “Artlectos e Pós-Humanos: da Aurora Pós-Humana às novas configurações sociais” (Figura 244), volume 11 da Série Quadrinhos Poético-Filosóficos, publicado pela editora acadêmica Marca de Fantasia em 2020, é uma obra do pesquisador da Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul (UEMS), Giovane Corrêa Rojas. Nela, o autor debruça-se sobre o meu universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-Humana” e analisa quatro HQs curtas publicadas na revista “Artlectos & Pós-Humanos”, refletindo sobre as tensões imanentes socio-culturais e ambientais presentes nessas narrativas, tendo como base teórica autores como: Zygmunt Bauman, Jean Baudrillard, Donna J. Haraway, Gilles Lipovetsky e eu.

Figura 244 – Capa do livro “Artlectos e Pós-Humanos: da Aurora Pós-Humana às novas configurações sociais”, de Giovane Corrêa Rojas



Fonte: Rojas, Giovane C. “Artlectos e Pós-Humanos: da Aurora Pós-Humana às novas configurações sociais”, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2020

A obra, publicada como e-book de livre acesso, foi fruto das investigações de seu trabalho de conclusão de curso de Letras – Habilitação Português/Inglês, apresentado em fins de 2019, na Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS), na Unidade Universitária de Jardim, sob a orientação do Prof. Dr. Gilson Vedoin. Eu fui convidado a criar a arte de capa, e escrever a apresentação da obra. Impressionei-me com a análise sagaz e pertinente das quatro histórias em quadrinhos selecionadas pelo pesquisador e reproduzidas na íntegra no livro. Em minha breve apresentação publicada na obra, resumo como aconteceu o processo que a engendrou:

Conheci o professor Pós-Doutor Gilson Vedoin em um lançamento que fiz do álbum em quadrinhos “Retrogênese” no Armazém do Livro, em Goiânia, no ano de 2015. Vedoin demonstrou muito entusiasmo pela obra, criação minha em parceria com o quadrinhista Al Greco, e conversamos sobre interesses comuns. Na ocasião ele contou-me sobre o Doutorado em Letras que realizava na UFG – Universidade Federal de Goiás, e que era professor da UEMS – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul. Tornamo-nos amigos e Gilson passou a comparecer em minhas palestras e lançamentos de quadrinhos, sempre prestigiando minhas obras.

Em 2017 fui convidado por ele para ministrar uma palestra no Programa de Pós-graduação em Letras – Literatura e Crítica Literária – da Pontifícia Universidade Católica de Goiás no contexto do grupo de trabalho (GT) Estéticas Modernas e Contemporâneas coordenado pela professora Cida Rodrigues, o qual Vedoin integrava e onde posteriormente cursou pós-doutorado. Nessa palestra abordei aspectos da arte em tempos hipermodernos em minhas produções quadrinhísticas e performances, apresentando conexões que eu exploraria depois mais profundamente em meu pós-doutorado em artes no Instituto de Artes da UNESP. Essa conexão acadêmica entre nós ampliou o interesse de Gilson por minhas obras e por meu universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-Humana”, e ele adquiriu quadrinhos meus anteriores ao início de nossa amizade chegando então à revista “Artlectos e Pós-Humanos”, atualmente editada pela Marca de Fantasia. Vedoin conclui com brilhantismo o seu doutorado na UFG e retornou à cidade de Jardim, no

Mato Grosso do Sul, retomando sua atividade docente no Curso de Letras com habilitação em Português/Inglês, da UEMS. Em certa ocasião contou-me que estava apresentando aos alunos de graduação algumas de minhas obras, o que me deixou muito alegre e entusiasmado. No início de 2019 Gilson contatou-me para dizer que um de seus orientandos de Trabalho de Conclusão de Curso – TCC em Letras, Giovane Corrêa Rojas, desenvolveria uma pesquisa sobre meus quadrinhos, enfocando a “Aurora Pós-Humana” em reflexões sobre a condição contemporânea a partir de histórias em quadrinhos selecionadas dos dois primeiros números da minha revista “Artlectos e Pós-humanos”.

Fiquei especialmente emocionado pela chance de ver minha obra analisada por um jovem pesquisador tendo como base os estudos de literatura brasileira contemporânea e teoria literária, tão bem conduzidos em disciplinas ministradas pelo orientador da investigação. Durante todo o ano de 2019 soube, a partir de relatos do orientador, dos desdobramentos da pesquisa e aumentei minhas expectativas para conhecer os resultados dessa singular investigação. Então, em novembro, pude ler o trabalho completo e confesso que fui surpreendido pela qualidade da abordagem, pela seleção seminal das referências bibliográficas que balizaram a pesquisa e principalmente pela sagacidade certa das análises das HQs selecionadas. Percebi que a leitura do TCC trazia uma nova luz ao significado essencial de algumas de minhas HQs, e que o ineditismo e profundidade dessas análises não poderia ficar restrito ao âmbito da UEMS, merecendo uma publicação em formato livro para chegar a mais leitores.

Enviei o volume ao editor Henrique Magalhães que logo percebeu a importância da obra e prontificou-se a editá-la pela Marca de Fantasia, como livro integrante da série “Quadrinhos Poético-filosóficos”. A leitura desse livro torna-se ainda mais instigante pela inclusão completa das HQs analisadas por Giovane Rojas. Aproveitei essa apresentação para agradecer-lo pela seriedade e entusiasmo com que conduziu sua pesquisa; também ao seu orientador Gilson Vedoin, pela percepção sensível da unicidade de minhas obras; e finalmente ao editor Henrique Magalhães, por incentivar sempre com entusiasmo as investigações sobre os quadrinhos poético-filosóficos. Que esse livro instigue seus leitores a refletirem sobre a condição de nossa espécie no contexto atual hiperinformacional transumano (Ciberpajé *in* Rojas, 2020, p. 10-13).

7.5.8 – O livro “Hipermodernidade e representações artísticas: o binário em André Sant’Anna e Edgar Franco”

O livro “Hipermodernidade e Representações Artísticas: o binário em André Sant’Anna e Edgar Franco”, é fruto de uma pesquisa de trabalho de conclusão de curso da pesquisadora Ellen Caetano da Silva, desenvolvida na graduação em letras da Universidade Estadual de Mato grosso do Sul (UEMS), no Campus de Jardim, sob a orientação do Prof. Dr. Gilson Vedoin (Figura 245).

Figura 245 – Imagem de divulgação do livro “Hipermodernidade e Representações Artísticas: o binário em André Sant’Anna e Edgar Franco”, de Ellen Caetano da Silva, arte de Edgar Franco e projeto gráfico de Henrique Magalhães, Editora Marca de Fantasia, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

A pesquisa enfoca a crítica ao Binarismo Anticósmico presente na minha história em quadrinhos “Transbinários”, e no livro “Sexo”, de André Sant’Anna, e lança mão de uma rica bibliografia para desenvolver seus argumentos, com autores como Baudrillard, Derrida, Han, Lipovetsky e Lévy. “Hipermodernidade e Representações Artísticas” é o volume 13 da série Quadrinhos poético-filosóficos editado pela Marca de Fantasia. Trata-se do oitavo livro da série a focar as minhas obras como tema de pesquisa, livros escritos por pesquisadores de áreas diversas como educação, comunicação, letras e biologia, denotando a relevância da produção artística do Ciberpajé. Em trecho seu posfácio, o Prof. Dr. Gilson Vedoin (UEMS) resume a densa proposta analítica da obra de Ellen Caetano da Silva:

Mas esse mundo em devir imagético constante e de múltiplas conexões, também institui uma série de movimentos que escancararam a nossa total desconexão com a natureza e com nós mesmos, tudo gestado a partir de nosso individualismo e de nosso egocentrismo cada vez mais devoto do hiperconsumo, da banalização do SER reduzido a mero PARECER simulacional e simulacral – orquestrado pelo espetáculo hipermediático da falência da realidade para manter os níveis de excitação da ecranosfera (BAUDRILLARD, 1995) do hiperespetáculo – e da sujeição às múltiplas formas de extremismos e radicalismos que tentam a todo custo, e de maneira conservadora, dicotomizar e polarizar nossa conduta e nossa existência. E na base para tais anseios de polarização, encontra-se o binarismo que se insinua cada vez mais potente nessa nova configuração social. O professor e artista transmídia Edgar Franco, o Ciberpajé, em entrevista recente, já colocava em discussão essa questão: *“O binarismo só poderia ser inventado por seres apartados da natureza cósmica e natural, autocentrados, egóicos e anticósmicos. E percebe, em certa medida, esses seres dominam hoje a cultura humana, somos regidos pelo hipercapital que acredita que a natureza é uma massinha de modelar e pode ser usada ao seu bel prazer. Foram esses seres que engendraram o binarismo, pois ele dialoga diretamente com sua perspectiva equivocada da vida, toda ela construída de impressões binárias que resumem suas interações com o mun-*

do a partir de um GOSTO/NÃO GOSTO, AMO/ODEIO, BOM/MAU, AMIGO/INIMIGO. Não existe nem ao menos uma terceira possibilidade, e o que eles amam costuma ser apenas a eles mesmos. Assim o resto da humanidade torna-se o inimigo a ser destruído ou compro para trabalhar para eles, mas sempre inimigo. Nada de realmente integrativo, cooperativo, empático e belo pode nascer de tal linguagem” (Franco, 2022, p. 2-3).

É essa cultura do binarismo que é discutida de maneira potente e pertinente no trabalho de conclusão de curso de Ellen Caetano da Silva. De um lado, a autora se debruça sobre a obra “Sexo”, do escritor André Sant’Anna, evidenciando suas personagens desprovidas de introspecção e interioridade, vistas como rótulos e logotipos, mecanizados, sem nada a dizer, apesar de muito tagarelar. As combinações binárias do romance de Sant’Anna – Shopping/Favela; Negro que fede/Executivo; Secretária Loura Bronzeada/Gorda com cheiro de Avon – se desdobram na linguagem pontuada pela parataxe – repetições de palavras e termos esvaziados de sentido pleno pela redundância redutora – 0 e 1 discursivo. Saindo da temática do binarismo dos temas e da linguagem, a autora evoca, de outro lado, a narrativa “Transbinários”, parte integrante de “Renovaceno”, de Edgar Franco. Como bem evidencia a autora, aqui o “[...] *personagem meditativo, contemplativo, de Edgar Franco, busca resistir ao contexto tecno-tele-midiático e suas mudanças aceleradas e cacofônicas, e acaba se reconectando ao mundo elemental da natureza primordial. Aliás, a predileção pela articulação da linguagem no código binário, assim como a postura meditativa, funciona como uma espécie de silenciamento contra os ruídos de um mundo cada vez mais alijado pelo advento da técnica e dos artificialismos. [...] Ciberpajé, nos lembra que a língua é quem dita e impacta as relações sociais. E como os seres humanos possuem no DNA uma complexa formação dessa linguagem, não seria possível que o binário, algo sem complexidade, em que toda uma língua é resumida a dois caracteres 0 e 1, sem espaços para zonas neutras, passasse pela sociedade sem deixar traços negativos. Por muitos séculos, a humanidade foi se aperfeiçoando em busca de evolução. A linguagem das máquinas tecnológicas, que foi chegando e se transformando, tornou-se essencial para a manutenção da vida terrestre, porém, essa mesma linguagem vem destruindo o senso crítico e sensível da humanidade, e ar-*

ruinando as relações com a natureza e suas espécies. E a arte de Edgar Franco, repleta de complexidade, de elementos simbólicos e mistura de ficção científica, faz o leitor se confrontar e perceber seus lados sombrios e luminosos, se incomodar, mergulhar em seu interior e buscar mudança e autoconhecimento” (Caetano da Silva, 2022, p. 59-63).

Assim sendo, o trabalho de Ellen Caetano da Silva deixa evidente a pertinência artística de Edgar Franco e André Sant’Anna, que usando a linguagem e a estética do ciberespaço de maneira diferente, e abordando de forma contundente a lógica binária que vem acometendo a realidade atual, se credenciam a enfocar artisticamente e criticamente esse mundo volátil, ora como a narrativa de Sant’Anna, a partir da replicação cacofônica das linguagens desgastadas e preconceituosas bradadas por personagens planificados, de consciência rasa e binária, ora como na HQ de Ciberpajé, fazendo o uso da estética binária para explorar a vastidão profunda do ser, a partir de um simbolismo místico que busca a reconexão do ser com o universo primal, desvinculando-o do caos de uma hiper-realidade de excessos tecnológicos (Vedoin, in Da Silva, 2023, p. 11-14).

7.5.9 – Sendo objeto de pesquisa em tese da Universidade de Barcelona

Eu fui um dos 3 artistas investigados na tese de doutorado intitulada “Uma investigação biográfica narrativa sobre o continuum performativo na música: da indagação artística sobre a trajetória do pesquisador à análise a partir da teoria fundamentada de três artistas”, defendida pelo pesquisador Leonardo Luigi Perotto, no dia 30 de março de 2023, no Programa de Doutorado em Artes e Educação da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Barcelona, Espanha. A tese teve como orientador o notório pesquisador da Cultura Visual, Professor Dr. Fernando Hernández-Hernandez. O resumo da tese esclarece a sua proposta investigativa:

Resumo: O presente trabalho de pesquisa se inicia a partir dos questionamentos que realizo sobre a minha história de vida pessoal, em relação ao meu intenso interesse por música durante a infância, seguido de diversos desdobramentos que vão se interpondo e que se estendem até os dias de hoje. Desde o campo de estudos da Performance, analiso como a música se insere em meu cotidiano, refletindo como essa relação afeta as formas como atuo cotidianamente junto a minha família assim como em outros ambientes ou situações (como na escola, por exemplo). Essas ações se tornam somáticas e vão desenvolver, gradualmente, um intercâmbio de atitudes performativas que se encadeiam em diferentes momentos da minha linha de vida, servindo como base para estabelecer as maneiras como atuo socialmente. Mas, para além disso, essa aproximação também influencia nas minhas maneiras de observar, contextualizar e atuar junto ao mundo, constituindo e organizando modos performativos em minha índole pessoal que se estendem para outros momentos de minha vida, tal qual condutas específicas que me caracterizam como um indivíduo social cultural. Dentro deste processo vai se estabelecendo um complexo e profundo sistema de símbolos e códigos que são demarcados pelas diversas circunstâncias que surgem desde as práticas cotidianas. São atividades que se intercalam por distintos períodos de minha vida e orientam o meu repertório de ações, condutas e comportamentos como algo afetivo e corporizado que afeta e é afetado diariamente. Chamo este processo estruturante de continuum performativo. A partir disso, debato como o continuum performativo foi se desenvolvendo em minha trajetória de vida, assinalando como vai encadeando diversos fenômenos performativos de caráter contínuo, provendo os caminhos e escolhas que fiz em minha trajetória pessoal quanto profissional, culminando principalmente na minha decisão de tornar-me artista e educador. Por meio da metodologia autoetnográfica, revisito minhas diversas experiências cognitivas e sensorio-motores desde a infância, comparando-as com minhas experiências na adolescência junto a outros jogos e atividades mais complexas durante a vida adulta. Após este primeiro momento, coloco em debate meu contínuo performativo quando analiso e relaciono os processos de desenvolvimento dos contínuos performativos de outros três artistas e educadores junto ao meu – Edgar Franco (Ciberpajé), Tim Rescala e Laia Estruch

– utilizando as bases epistemológicas da Teoria Fundamentada para compreender as semelhanças e diferenças entre nossos processos de desenvolvimento, crescimento e consolidação pessoal e profissional. A autoetnografia e a teoria fundamentada fundamentam e assinalam os marcadores performativos existentes entre mim e os três sujeitos estudados na tese, onde averiguo como se desenvolvem e se comportam nossos contínuos performativos. Isso me leva a concluir os processos que validam nossas formas de atuar, permitindo desenvolver a teoria do continuum performativo como um procedimento teórico prático, tendo potencial para ser utilizado no campo educativo e artístico como forma de aproximar e desenvolver ambientes coletivos agregadores, privilegiando a troca de saberes quando de vinculação do conhecimento. Palavras-chave: Continuum performativo, performance, performance cotidiana, música, arte, educação, autoetnografia, teoria fundamentada, pesquisa narrativa (Perotto, 2023, p. 7).

Figura 246 – Imagem de divulgação da tese de Leonardo Luigi Perotto, na Universidade de Barcelona, 2023



**Universitat
de Barcelona**


**Programa de Doctorado:
Artes y Educación (HDK03)
Facultat de Belles Artes**

**Tesis Doctoral Director:
Dr. Fernando Hernández-Hernández**

Uma investigação biográfica narrativa sobre o continuum performativo na música: da indagação artística sobre a trajetória do pesquisador à análise a partir da teoria fundamentada de três artistas.

Leonardo Luigi Perotto



Ciberpajé (aka Edgar Franco)

Edgar Franco é artista transmídia, doutor em artes pela Universidade de São Paulo (USP). É docente do Programa de Doutorado em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. Autor dos livros HQRônicas e Histórias em Quadrinhos e Arquitetura. Como ilustrador e quadrinhista, possui centenas de páginas publicadas em revistas do Brasil e exterior. Também é mentor do projeto musical performático Posthuman Tantra.

(Figura e trecho da tese em que o Ciberpajé é apresentado - Página 56)

Fonte: Arquivo pessoal do autor

O candidato foi aprovado com louvor pela banca composta por professores doutores de Portugal, Espanha e Brasil. A investigação dos aspectos performáticos na minha obra, vida e arte partiu de uma longa entrevista realizada pelo pesquisador e também de uma investigação em diversas de minhas obras, produzindo reflexões densas sobre a minha produção artística e meu ideário performativo de vida. Destacamos na sequência pequenos trechos de observações sagazes de Leonardo Perotto sobre mim como exemplo da pertinência de suas investigações, análises e conclusões:

Interessante é que essa relação entre o grotesco e o inconformismo apresentados na cultura do heavy metal transpassam o trabalho artístico de Ciberpajé, estando também incorporados nas diversas maneiras dele pensar seu cotidiano e as coisas onde emprega seus esforços pessoais: seja nas suas formas de pensar o desenho, de pensar os quadrinhos e a arquitetura, das performances junto a sua banda, da forma de compor músicas e, principalmente, das relações performativas pessoais em seu cotidiano comum. Ele, em dado momento, compreende que há um Outro com quem ele convive, um tipo de alter ego que vai mais além da pessoa Edgar Franco, um ser transmutado que desenvolve uma relação distinta com o cotidiano e com as coisas do mundo, estando em uma contínua transformação que une uma cosmologia autorreferencial com as diversas experiências pessoais vividas no passado e reinventadas no futuro. Ciberpajé seria o Outro de Edgar Franco, um ser altamente conectado com as coisas da terra, assim como dos devires cósmicos e tecnológicos. [...] Uma das lembranças que tenho é que em ambos os encontros o que me chamou a atenção é que a presença de Edgar Franco preenche o recinto, no sentido de algo de energia. Nosso segundo encontro foi importante para tirar essa dúvida, porque sua imagem e presença realmente são densas e se pode sentir de algum modo. [...] Em um primeiro momento foi bastante complexo entender esse grande emaranhado de informações que provêm da narrativa de Edgar Franco e de seu Outro, o Ciberpajé, porque não existe uma divisão entre quem é quem. O Ciberpajé não é um personagem, no sentido etimológico da própria palavra, de “per sonare”, de soar através de algo, mas sim de se transmutar nesse Outro Ser

uma nova perspectiva do real, onde o indivíduo Edgar Franco passa a ser um fenômeno intermediário. Ou seja, o indivíduo Edgar Franco estaria mais para ser o personagem do Ciberpajé, o seu Outro, aquele que absorve os fenômenos performativos, interpreta os estímulos e interpreta essas ações, alimentando esse ser chamado Ciberpajé. Dessa maneira ele se propõe a desenvolver-se como um indivíduo multifacetado, compreendendo os diferentes tipos de máscaras que usamos para transitar por diferentes ambientes sociais, mas sem deixar de ser ele mesmo (Perotto, 2023, p. 404-407).

Desde que conheci e tive a oportunidade de me aproximar do Ciberpajé, eu comecei a reavaliar melhor os valores relativos à imagem e a nossa postura diante dos outros, no sentido de posicionamento. A imagem porque eu enquanto músico, com uma formação voltada às escolas violonísticas eruditas, não conseguia observar essas demandas expressivas para além da própria música. Ou seja, não havia estudado (e tão pouco dava importância) às relações que a minha imagem no palco diante dos outros poderia produzir enquanto um tipo de posicionamento. O que eu aprendi na música erudita, ao menos, era que deveríamos ser os mais singelos possíveis, no sentido de aparecer menos e deixar que a música, essa sim, aparecesse. No entanto, é um tremendo equívoco pensar assim porque quando vamos ver alguém se apresentar não vamos ficar apenas observando seu instrumento musical ou inteiramente ligado aos sons. Nós queremos ver a performance – como o músico se relaciona com o espaço, como aquela música se relaciona com ele, como sua habilidade de tocar extrapola o fato de tocar, fazendo também que o público se posicione em relação ao que está escutando, saindo ao final da apresentação com alguma carga informativa que tenha valido a pena. [...] Hoje percebo isso e me encontro em um novo processo de estudar música porque procuro estar tecnicamente bem no instrumento, mas sabendo selecionar o que quero realmente tocar, levando em conta o que quero performar enquanto indivíduo. A performance não deve se sujeitar à música, ambas andam juntas em diálogo e o performer deve prover isso. Também compreendo que o conceito da imagem do performer carrega muita informação que também deve estar vinculada ao processo. É um extenso pacote de informações que parte primeiramente dos indivíduos, se estendendo para as formas que ele encontra para se expressar – música, imagem, movi-

mento, gesto, as condutas em palco, os olhares com a plateia, entre outras coisas. Hoje compreendo essa prerrogativa, entretanto, colocá-la em prática é uma outra maneira de se colocar a respeito. De qualquer maneira, essa condição que se apresenta é um vetor de saber importante que se erige entre as minhas novas condutas. [...] A partir desse conceito de arte e ativismo (Artivismo), Ciberpajé se posiciona por meio de sua obra propondo uma ruptura reflexiva sobre nossas ações habituais e comuns ao cotidiano. Ele expõe essas implicações desde várias perspectivas: as ações cotidianas como um consumo diário de ritos, informações, modelos, condutas, práticas e experimentações transformadas por seus receptores e devolvidas ao seu próprio ambiente de uma maneira modificada, onde atuam como (re)produtores culturais que assumem também a postura de consumidores, em um ciclo ininterrupto; o paradigma da alteridade, onde o artista volta seu interesse pelo que é do cotidiano, da vida habitual e do que acontece nos círculos em que está inserido, relacionando com seu outro cultural, social ou étnico, apontando sistemas e condutas tecnológicas e industriais que modificam todo um estado de ser entre os seres, os objetos e os lugares; e, por último, a arte relacional, apoiando-se na premissa da sua relação junto a vida comum dos indivíduos como condição formativa de um horizonte teórico e conceitual para novas produções artísticas, confrontando estados convencionais e mais conservadores em relação a uma nova ordem estrutural que está se desenvolvendo no mundo das coisas (Perotto, 2023, p. 432-433).

7.5.10 – Sendo objeto de pesquisa em tese da Universidade de Columbia (NY)

Minha obra foi motivo de pesquisa em uma universidade dos EUA. Um artigo de uma pesquisadora da Universidade de Columbia (NY) investigou o álbum em quadrinhos “BioCyberDrama Saga”. O artigo “Techno-Eugenics and Futuristic Racism in BioCyberDrama Saga” foi apresentado na Inglaterra, no congresso *Comics and the Latin American City*, que aconteceu nos dias 25 e 26 de junho de 2019, na Universidade de Manchester/UK. A apresentação oral foi realizada pela pesquisadora da Universidade de Columbia (NY/EUA), Javiera Valentina Irribarrem Ortiz.

Na apresentação, Javiera enfocou um dos aspectos mais pregnantes de “BioCyberDrama Saga” – com roteiro meu e arte de Mozart Couto –, no qual apresento um mundo hipertecnológico, mas ainda repleto de preconceito, racismo e eugenia. A pesquisadora está realizando um Ph.D. em narrativas transmídia, novas mídias e literatura de ficção científica Latino-americana. Ao saber da pesquisa de Javiera, entrei em contato direto com ela para estabelecer conexões acadêmicas. Assim, no dia 24 de agosto de 2022, o Grupo de Pesquisa Cria_Ciber, coordenado por mim e ligado ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, recebeu a pesquisadora e professora Javiera Irribarren Ortiz (Universidade de Columbia – New York – USA) para um encontro em que apresentou sua pesquisa em desenvolvimento e teve a chance de conhecer todas as pesquisas desenvolvidas pelos integrantes do grupo. Na ocasião, ela realizou uma longa entrevista comigo tratando de aspectos relacionados ao processo criativo, conceitual e poético de “BioCyberDrama Saga”. Javiera Irribarren Ortiz possui mestrado em Literatura e Bacharelado em Literatura Hispânica e em Estética pela Pontifícia Universidade Católica do Chile. Atualmente, está concluindo um doutorado em Culturas Latino-Americanas e Ibéricas junto à Universidade de Columbia. Sua pesquisa se concentra em Narrativas Transmídias e Gráficas, Novas Mídias e Literatura Latino-Americana de Ficção Científica e Ficção Especulativa. Integra a “Rede de Investidores de Narrativa Gráfica” (RING).

Figura 247 – Grupo de pesquisa CRIACIBER (CNPq – FAV/UFMG) em encontro com a pesquisadora Javiera Irribarren Ortiz (Universidade de Columbia - NY)



Fonte – Arquivo pessoal do autor

No encontro com o Grupo Cria_Ciber, Javiera tratou do escopo geral de sua pesquisa de doutorado e depois conheceu as pesquisas de criação artística de todos os integrantes do grupo presentes ao encontro, sendo eles: pós-doutorando Gazy Andraus, pós-doutorando Léo Pimentel (Amante da Heresia), doutoranda Ana Laura Torquato, doutorando Alysson Plínio Estevo (Drakkar), doutorando Ícaro Lênin, doutorando Frederico Carvalho Felipe (Fredé CF) e o mestrando Renan Pereira Queiroz.

7.5.11 – “Análise do discurso digital: a cosmogonia do Ciberpajé”: Sendo objeto de estudo em mestrado do PPGEL – Programa de Estudos da Linguagem da Universidade Federal do Mato Grosso

Em 2022, a professora e pesquisadora da minha obra, Fabíola Barros Castrillon, foi aprovada no mestrado em Estudos de Linguagem da UFMT para fazer uma investigação singular sobre a análise do discurso digital nas minhas obras e ideário. O mestrado está sendo desenvolvido na linha de pesquisa: Práticas Textuais e Discursivas: Múltiplas Abordagens, do PPG Estudos da Linguagem da UFMT. Desde então, Fabíola tem participado de eventos nacionais e internacionais apresentando os resultados de sua investigação singular, já apresentou artigos no “Simpósio Escritas de si, narrativas e heterotopias”, que aconteceu durante a “Semana de História 2023: vivências, saberes e narrativas”, da UNEMAT – Universidade Estadual do Mato Grosso, na cidade de Cáceres; na IV JISE – Jornada Internacional de Semântica e Enunciação na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, sob a responsabilidade do Programa de Pós-Graduação em Linguística (PPGLIN) e do GEPES (Grupo de Pesquisa em Semântica), nos dias 3, 4 e 5 de abril de 2024, de forma remota, por meio de plataforma virtual.

Fabíola está sendo orientada pela Professora Dra. Ana Carolina Nunes da Cunha (UFMT) e foi aprovada em seu exame de qualificação no dia 23 de janeiro de 2024. Na sequência, incluo o resumo da qualificação aprovada (Figuras 248 e 249):

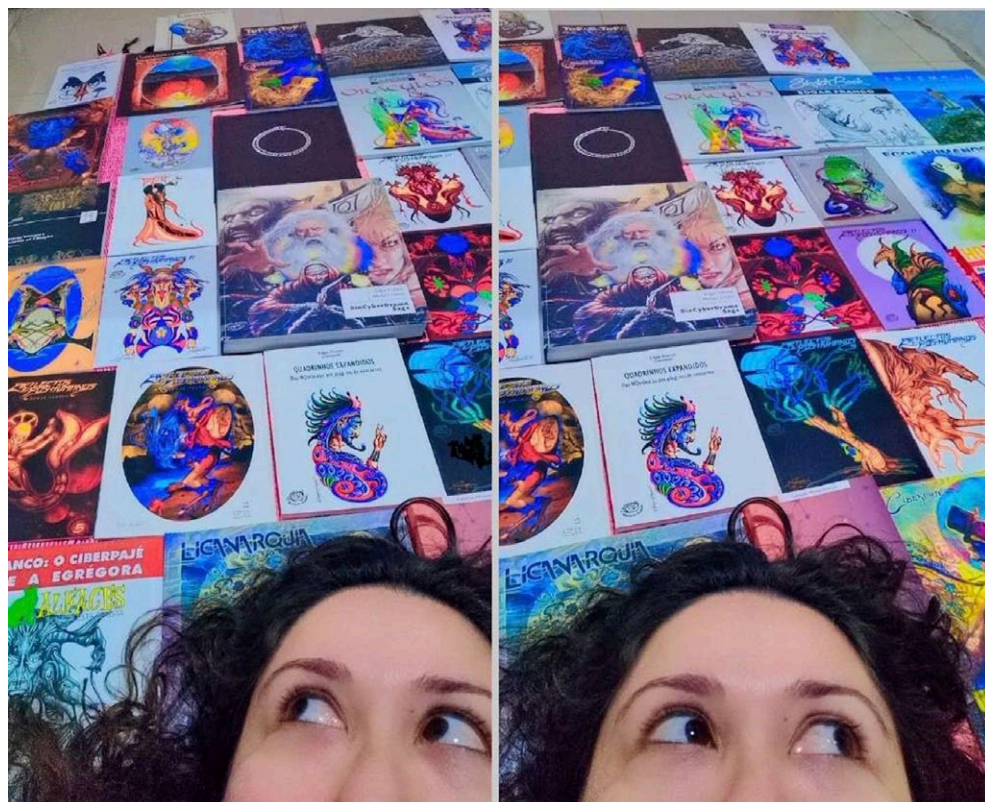
Título: Análise do discurso digital: a Cosmogonia de Ciberpajé

Resumo: A presente pesquisa encontra-se em andamento, debruça-se sobre a produção do artista transmídia Edgar Franco, também autodenominado Ciberpajé. Estudar esse artista de uma perspectiva discursiva pode promover reflexões importantes para a Análise do Discurso na imbricação entre o digital e o não-digital. O referencial teórico básico inclui Marie-Anne Paveau, Dominique Maingueneau, José Luís Fiorin, Raquel Recuero,

Fanny Georges, e Edgar Franco-Ciberpajé. Como Metodologia é utilizada uma investigação do processo de transmutação do Ciberpajé e mobilizamos uma análise da materialidade visual do usuário, dos tecnografismos especificamente o Avatar dos perfis das redes sociais do artista. Os perfis das diversas redes sociais e plataformas apresentam um conjunto de elementos (de natureza compósita) que merecem atenção: i) o usuário ora se apresenta como Ciberpajé, ora como Edgar Franco; ii) o usuário se vale de múltiplas representações imagéticas (desenho/caricatura da figura Edgar Franco; foto pessoal; desenho “humanimal”). Um outro batimento é o transbordamento para a vida real, pois ele se textualiza como sendo Pós-doutor em Artes e Tecnociência, Mestre em multimeios pela Unicamp e professor permanente no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG, artista transmídia, “mentor” da banda Posthuman Tantra, concomitante a este movimento ele se auto referênciava como “mago” e “psiconauta”. A pesquisa também verifica como o artista se apresenta no currículo Lattes, em artigos, livros, e e-mail, livros, além das análises dos enunciados aforizantes no processo de Transmutação em Ciberpajé. Que efeito de sentido isso produz em termos de um ethos? O prefixo Ciber de Ciberpajé enquanto uma crítica? Como o processo de Transmutação repercute na forma como ele se apresenta? Além de trabalhar a questão da paratopia, essa difícil negociação do lugar acadêmico e artístico.

Palavras-Chaves: Digital. Não-Digital. Tecnografismo. Avatar. Ciberpajé.

Figura 250 – Fotos da coleção de obras de Edgar Franco (Ciberpajé) da pesquisadora Fabíola Barros Castrillon, 2023



Fonte: Selfies tirados por Fabíola Barros Castrillon e enviada a Edgar Franco em 2023

Epilogo



A Lira do Meio Século

*No meio do caminho do nada tinha uma pedra
brilhava à luz do sol crepitante,
era um diamante:
vida!*

(Ciberpajé)

Epílogo

A Lira do Meio Século

- Ciberpajé -

I – A Licença Poética Cósmica

Nessa louca, intensa, bela e controversa jornada de meio século, fui muito mais incompreendido do que celebrado, mais detratado do que benquisto, mais odiado do que amado. Mil vezes apunhalado pelas costas por aqueles a quem dediquei minhas energias, meu esforço e meu ideário conquistado a ferro e fogo nos descaminhos da existência.

Minha vida é só mais uma dentre bilhões nessa saga insana e bela de nossa espécie, não tem nada de especial a não ser o fato de ser minha. A minha chance como indivíduo de experienciar essa mágica licença poética cósmica, sentir, emocionar-me, gozar, sofrer, amar. Assim, transformei-me gradativamente em um imperador amoroso do meu pequeno mundo, da minha vida única, mas nem por isso especial, pois todas as vidas são únicas, e todo o experienciar singular.

II – O Raro Toque Cósmico da Verdadeira Beleza

Poucas vezes fui realmente amado. Em grande parte dos casos, tudo era encenação, jogos de cena para obterem de mim o que desejavam,

mas esses nunca me enganaram.

Tolos crentes na minha inocência, joguei seu jogo sórdido, pois é algo necessário na forja do espírito. Mesmo descontente com esse teatro das dissimulações, sempre ganhei esses jogos, seguindo o meu caminho solitário e glorioso, em silêncio, sem culpas, sem desejos de vingança, sem mágoas, nem ódios.

Assim mesmo, em muitos desses casos, eu soube como amar tais criaturas, perdoando suas vicissitudes – que já foram também minhas – mas me desligando completamente delas no momento adequado. Nas pouquíssimas vezes em que fui realmente amado, senti o toque cósmico da verdadeira beleza, da pureza, da ternura e da sensualidade, valores universais que contrastam e se equilibram com a sombra que também nos compõe. Com profundidade entreguei-me intensamente ao amor incondicional, sem amarras, sem limites, integralmente.

III – A Minha Vasta Coleção de Erros

Colecionei e coleciono inúmeros erros, encheriam um novo oceano, mas são todos inéditos, pois só o tolo repete o mesmo erro e se autoboicota em uma sanha idiota de autodestruição. Todos os erros do mundo são meus, mas para serem cometidos uma única vez.

Nunca me dobrei a nenhum dogma ou ideologia. Aprendi com muito sofrimento a dominar os meus desejos, tornando-me – com contínuo esforço e incessante vigília – o senhor de minhas vontades. Não abdicando dos prazeres, mas jamais me tornando escravo deles. Nunca me dobrei a elogios ou críticas, para não me tornar refém das validações alheias. Hoje tenho a perfeita consciência de quem sou, para o bem e para o mal, meus aspectos sólidos e minhas inconsistências.

IV – A Arte como Magia de Transmutação

Cultivei e cultivo meu lado obscuro através da arte e da poesia, para não eclipsá-lo e permitir-lhe tomar uma dimensão espectral e destruir a força astral de minha luz. Crio e criarei minha própria forma de magia, usando a arte como meio para a transmutação de minhas realidades. O que não significa mudá-la materialmente e sim transmutar a minha compreensão dos seres, coisas e situações.

Jamais cerceei a liberdade de ninguém e em nenhuma hipótese aceitei que cerceassem a minha. Quando tentaram, suportei por pena e amorosidade até o ponto da ruptura absoluta. Pois percebi a duras penas que o único valor superior ao amor é a liberdade.

Crio, criei e criarei obras em inúmeros formatos, suportes, linguagens, com o único objetivo de autoexpressar-me, visando a minha transmutação gradativa rumo à integralidade de ser. Portanto, todas as minhas criações são partes legítimas de meu espírito em construção, apresentando suas sombras e luzes e os caminhos desejados de mudança.

V – A Ilusão Torpe dos Legados

Não tenho nenhuma ilusão torpe de deixar legados, minha obra é para o meu agora e irá sumir em instantes após minha partida deste plano, minha carne apodrecerá e adubará ervas mágicas (ditas daninhas) e flores singelas do cerrado. Minha alma permanecerá ainda por alguns poucos dias no coração de quem tocou, e meu espírito se libertará do ego reducionista conectando-se ao todo

universal, esfacelando de vez o que restava de minhas memórias, títulos, prêmios, obras e de meus desejos.

Tenho a total certeza de nunca ter mudado nada neste planeta, só ter plantado uma pequena semente em solos que já eram férteis e, mesmo sem a minha presença, floresceriam. Não tenho ilusões quanto aos rumos autodestrutivos de nossa espécie, mas tive a sorte de conviver com muitos seres humanos e não humanos que me provaram a extrema beleza que pode emanar da vida. Essas criaturas ajudaram a construir aquilo que sou, e os novos seres que conhecerei pelo caminho seguirão me auxiliando na eterna transmutação de ser.

VI – O Amanhã é um Fantasma, o Agora é Pura Vida

Mesmo com a poeticidade da possibilidade pós-humanista de viver 300 anos, não faço planos para o futuro, não penso no amanhã, busco focar-me na presença absoluta no agora. Experienciando e surpreendendo-me com a beleza ou tragicidade de cada instante que sorvo da vida: o agora!

Sempre digo o que deve ser dito aos que amo e para os quais tenho real afeto. Nunca fui de deixar para depois nenhum abraço, beijo, ou declaração de admiração ou amor, pois todos os minimamente sábios sabem que o amanhã é um fantasma, uma ilusão que pode nunca se concretizar. Mas não espero o mesmo comportamento de ninguém, pois os seres têm percepções distintas da realidade. Ao longo dos anos, desenvolvi a sensibilidade para ler nos olhares e ações o que sentem por mim, e isso sempre me bastou.

Cultivei e cultivo amizades poucas e densas, não cultivei inimizades, mas elas surgem aos montes nessa era hipercompetitiva e polarizada

pelo binarismo digital anticósmico que domina todas as linguagens. Apesar delas, sigo divertindo-me imensamente com a vida, inclusive com suas incertezas, dramas e dores e jamais perco meu tempo com o que já passou, ou com os que me desejam mal, eles serão consumidos por si mesmos, suas vaidades, e vazios interiores.

Celebro a chance única de sentir a vibração do sol nesta manhã, e de uivar com sofreguidão para as luas luminosas em noites calorosas.

Hoje sou o Ciberpajé, até quando serei?

Sou.

*

*

*

*

*

*

*

*

*

*

*

*

*

*

*

*

*

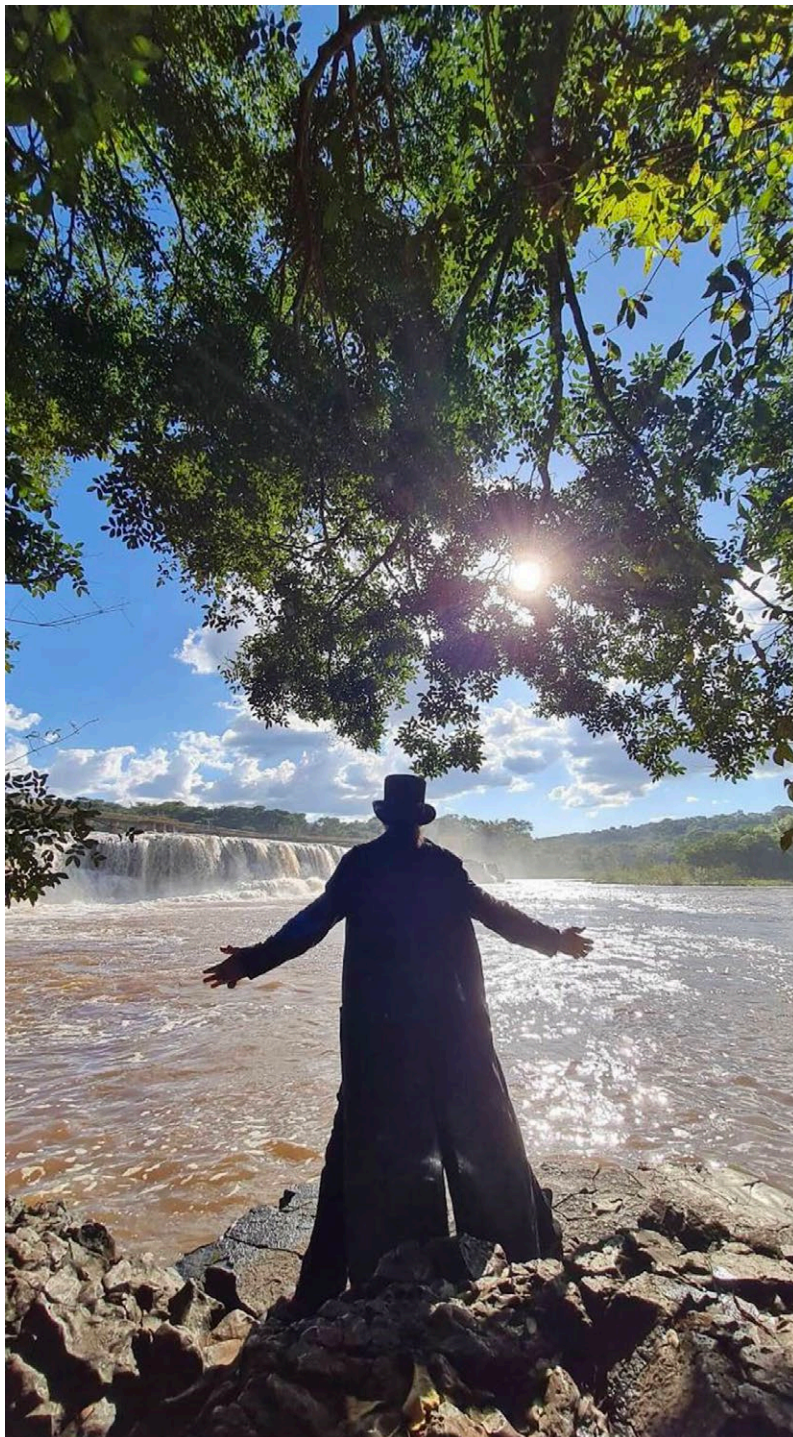
*

*

*

*

Figura 251 – Ciberpajé fotografado por Bruno Fernandes, Ituiutaba, 2024



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Figura 252 – Capa do EP do Projeto musical Ciberpajé “Lira do Meio Século: uma opereta pós-humanista”³⁶, de Edgar Franco e Alan Flexa, 2023



Fonte: Arquivo pessoal do autor

36. Ouça “ Lira do Meio Século: uma opereta pós-humanista – URL: <https://ciberpaje.bandcamp.com/album/lira-do-meios-culo-uma-opereta-p-s-humanista>. Acesso em: 11/02/2024



Referências



ABBAGNANO, N. **Dicionário de Filosofia**. 5ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

AMORIM, Wellington Lima. “Posfácio: o que deseja Edgar Franco?”. In: **Dossiê Ciberpajé: Arte, Vida & Transmídia - Cadernos Zygmunt Bauman, V. 7, N.15**, 2017. URL: <http://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bauman/article/view/8347>. Acesso em 11/02/2024.

ANDRAUS, Gazy. “Ciberpajé: um irmão siamês das artes poéticas!”. In: **Dossiê Ciberpajé: Arte, Vida & Transmídia - Cadernos Zygmunt Bauman, V. 7, N.15**, 2017. URL: <http://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bauman/article/view/8335>. Acesso em 11/02/2024.

_____. “**Entrevista exclusiva ao blog HQforismo – Por Natasha Hoshino**”, Url: <http://www.hqforismo.com/#!/Entrevista-com-Gazy-Andraus/cmbz/56df2e6aocf2a71b043bacaf>, 2016.

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco, Poética**. São Paulo: Nova Cultural, 1987.

ASCOTT, Roy. “Quando a Onça se Deita com a Ovelha: a Arte com Mídias Úmidas e a Cultura Pósbiológica”, in DOMINGUES, D. (Org.) **Arte e Vida no Século XXI – Tecnologia, Ciência e Criatividade**, São Paulo: Editora Unesp, 2003, pp.273-284.

BARROS, Danielle. **Agartha: símbolos e mitos nos quadrinhos poético-filosóficos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2018.

BARROS, Danielle. “**Entrevista exclusiva ao blog HQforismo – Por Natasha Hoshino**”. URL: <http://www.hqforismo.com/#!/Entrevista-com-Danielle-Barros-parte-/cmbz/573e3a59ocf28fa13af788b0>. Acesso em 23/12/2016.

BEZERRA, Armando J.C.; ARAÚJO, Jordano Pereira. **Medicando com Arte**. Brasília: CRM DF, 2006.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D’água, 1991.

CARVALHO, Nadja. “Acordei com Vampyrotheuthis Infernalis: refletido nas figuras de Edgar Franco”. In: **Dossiê Ciberpajé: Arte, Vida & Transmídia - Cadernos Zygmunt Bauman, V. 7, N.15**, 2017. URL: <http://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bauman/article/view/8341>. Acesso em 11/02/2024.

_____. **Edgar Franco e suas criaturas no banquete de Platão**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

CASTRILLON, Fabíola Barros. “Análise do discurso digital: a Cosmogonia de Ciberpajé”. In: **Educação e práticas contemporâneas** / Claudia Lilian Alves,

Eliene Pereira da Silva Dias, Alessandra Carla Furlanetti, Alessandra de Santana da Silva (org.). – Deerfield Beach, FL: Pembroke Collins, 2024, p.201-227.

CAPSSA, Andrea; CASIMIRO, Giovanna e GASPARETTO, Débora Aito. + **Mostra Online 2.0 – Factors 2.0 Festival de Arte, Ciência e Tecnologia do RS**, 2015. URL: <https://festivalactors.wordpress.com/mostraonline/>. Acesso em 11/02/224.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DA SILVA, Ademir Luiz. “Performance em redes sociais: uma análise do facebook do Ciberpajé Edgar Franco”. In: **Dossiê Ciberpajé: Arte, Vida & Transmídia - Cadernos Zygmunt Bauman**, V. 7, N.15, 2017. URL: <http://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bauman/article/view/8348>. Acesso em 11/02/2024.

DA SILVA, Hellen Caetano. **Hipermodernidade e representações artísticas: o binarismo em André Sant’Anna e Edgar Franco**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2023.

DERY, Mark. **Velocidad de Escape - La Cibercultura En El Final del Siglo**. Madrid: Ediciones Siruela, 1998

DOMINGUES, Diana. **Cenários híbridos: átimos calmos em comunicação ubíqua e móvel por conexões transparentes**. Anais Eletrônicos da ABCiber, v. 1, p. 1-21, 2008.

EMMOT, Stephen. **10 Bilhões**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.

FORTUNA, Danielle Barros Silva. “O Ciberpajé, o Posthuman Tantra e a IV Sacerdotisa: performance como ato poético e ritual mítico de transmutação”. In: **Dossiê Ciberpajé: Arte, Vida & Transmídia - Cadernos Zygmunt Bauman**, V. 7, N.15, 2017. URL: <http://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bauman/article/view/8217>. Acesso em 11/02/2024.

FRANCO, Edgar; BARROS, Danielle. “Aforismos & histórias em quadrinhos: Os HQforismos do Ciberpajé”. In: **Conhecimento Prático Literatura**. São Paulo: Escala, n. 51, Edição especial Arte-Educação HQs, 2013, p. 18-23.

FRANCO, Edgar Silveira; BARROS, Danielle. **Conversas com o Ciberpajé: vida, arte, magia e transcendência**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2019.

FRANCO, Edgar Silveira. **Agartha**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 3ed., 2018a.

_____. Arte Transmídia na Aurora Pós-Humana: conexões criativas entre quadrinhos, performance e videoarte. In: **Anais do 29º Encontro Nacional**

da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Goiânia: ANPAP, 2020. v.1. p.699-715.

_____. **Artlectos e Pós-Humanos N.1,** Jaú: Editora SM, 2005.

_____. **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.13,** João Pessoa: Marca de Fantasia, 2020.

_____. Ascensão e Ocaso no Universo Ficcional Transmídia da Aurora Pós-Humana. **Literartes**, v.1, p.257 - 275, 2022a.

_____. **Ateliê Interdisciplinar de Artes Visuais: História em Quadrinhos de Autor.** CIAR: EAD/FAV-UFG, 2009b.

_____. **Enteogênicos.** São Paulo: Criativo, 2019.

_____. “Histórias em Quadrinhos de Autor; uma das disciplinas pioneiras na universidade brasileira dedicada à prática criativa de quadrinhos na perspectiva da arte”. In: **Plural HQ: criaturas sobrenaturais.** Rio de Janeiro: Seropédica, 2023a.

_____. **História em Quadrinhos e Arquitetura.** João Pessoa: Editora Marca de Fantasia, #ed., 2020.

_____. “Histórias em Quadrinhos e Hipermídia: as HQtrônicas chegam à sua terceira geração” In: **Os Quadrinhos na Era Digital: HQtrônicas, Webcomics e Cultura Participativa.** Rio de Janeiro: Marsupial, 2013.

_____. **HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet.** São Paulo: Annablume & Fapesp, 2004.

_____. **HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet.** São Paulo: Annablume & Fapesp, 2ed., 2008.

_____. **HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet.** Dissertação de mestrado em Multimeios, Unicamp, 2001.

_____. Immobile Art: uma irônica poética tecnológica de contestação. In: **Anais do 19º Encontro da ANPAP - Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas.** Salvador: EDUFBA, 2010. v.1. p.1184-1197.

_____. “(In)Finitum: processo criativo de animação experimental enteogênica utilizando rede neural”. In: **Anais do 200 . Encontro Internacional de Arte**

e Tecnologia. ROCHA, Cleomar; VENTURELLI, Suzete (Orgs.). Brasília: #ART, 2021. v.1. p.41-56.

_____. “O álbum Oráculos: criando quadrinhos poético-filosóficos inspirados no I Ching”. In: **O Mosaico: revista de pesquisa em artes**, V.16, 2023b, p.255-284.

_____. “O Mito Ômega: Ciberarte Baseada em Design Evolucionário”. In: **Anais do 16º Encontro Nacional da Anpap - Dinâmicas Epistemológicas em Artes Visuais**. Florianópolis: ANPAP, 2007.

_____. **Oráculos**. São Paulo: Criativo, 2018b.

_____. **Os aforismos do Ciberpajé**. São Paulo: Sinete, 2024.

_____. “Panorama dos Quadrinhos subterrâneos no Brasil”. In. CALAZANS, F. M. A. (Org.). **As histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática**. São Paulo: Intercom/Unesp/Proex, 1997, p. 51-65.

_____. **Perspectivas Pós-Humanas nas Ciberartes**. Tese de Doutorado em Artes, ECA-USP, 2006.

_____. “Projeto Musical Ciberpajé: processos criativos de 3 EP’s pandêmicos”. In: **Música Extrema: ruídos, imagens e sentidos**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2022b, v.1, p. 135-152.

_____. **Quadrinhos expandidos: das HQtrônicas aos plug-ins de neocortex**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2017.

_____. **Renovaceno**. Goiânia: MNM, 2021.

_____. **Sinfonias da Essência**. Brazópolis:QI - Quadrinhos Independentes, 1995.

_____. **SketchBook Edgar Franco**. São Paulo: Editora Criativo, 2017b.

_____. **Transessência**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2.ed., 2023c.

FRANCO, Edgar Silveira; COUTO, Mozart. **BioCyberDrama**. São Paulo: Opera Graphica, 2003.

_____. **BioCyberDrama Saga**. Goiânia: Editora UFG, 2ed., 2016.

_____. **BioCyberDrama Saga**. Goiânia: Editora UFG, 2013.

FRANCO, Edgar Silveira; BARROS, Danielle. “Aforismos & histórias em quadrinhos: Os HQforismos do Ciberpajé”. In: **Conhecimento Prático Literatura**. São Paulo: Escala, n. 51, Edição especial Arte-Educação HQs, 2013, p. 18-23.

_____. **Conversas com o Ciberpajé: vida, arte, magia e transcendência.** João Pessoa: Marca de Fantasia, 2019.

FRANCO, Edgar Silveira; LIMA, T. **Licanarquia.** Porto Alegre: Atomic, 2021.

FRANCO, Edgar Silveira; NUNES, Fábio Oliveira. “O Elogio da Insignificância: Uma Poética Libertária no Ciberespaço”. In: **Anais do 17º Encontro Nacional da ANPAP - Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas.** Florianópolis: UDESC, 2008.

FRANCO, Edgar Silveira (Org.). **Duetos Essenciais.** João Pessoa: Marca de Fantasia, 2017

FRANCO, Edgar Silveira, SANTOS, Eder. **Ecos Humanos.** Goiânia: Reverso, 2018.

GLUNSBURG, Jorge. **A Arte da Performance.** São Paulo: Perspectiva, 2013.

GUBERN, Roman. **El Language de Los Comic.** Barcelona: Ediciones Península, 1979.

GUIMARÃES, Edgard. “Integração Texto/Imagem na História em Quadrinhos”. **XXVI Intercom, Núcleo de História em Quadrinhos.** Belo Horizonte, 2003.

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

KING, Edward; PAGE, Joanna. **Posthumanism and the Graphic Novel in Latin America.** University College London: Oxford/UCL Press, 2017.

KOLBERT, Elizabeth. **A Sexta Extinção – Uma História Não Natural.** Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.

LEÃO, Lúcia. “Cibernarrativas ou a arte de contar histórias no ciberespaço”. In **Derivas: cartografias do ciberespaço** / Lúcia Leão, organizadora. São Paulo: Annablume; Senac, 2004.

LOVELOCK, James. **Gaia: Alerta Final.** Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

LUCHETTI, Marco Aurélio. **A Ficção Científica nos Quadrinhos.** São Paulo: Edições GRD, 1991.

McCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos.** São Paulo: M.Books, 2007.

_____. **Reinventando os quadrinhos.** São Paulo: M.Books, 2005.

MIKOSZ, José Eliezer. “Edgar Franco, o Ciberpajé – encontros e sincronicidades”. In: **Dossiê Ciberpajé: Arte, Vida & Transmídia - Cadernos Zygmunt Bauman, V. 7, N.15,** 2017. URL: <http://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bauman/article/view/8336>. Acesso em 11/02/2024.

NUNES, Fábio Oliveira. “A iconoclastia tecnológica de Edgar Franco na arte mídia”. In: **Dossiê Ciberpajé: Arte, Vida & Transmídia - Cadernos Zygmunt Bauman, V. 7, N.15**, 2017. URL: <http://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bauman/article/view/8339>. Acesso em 11/02/2024.

_____. **Site Web Arte no Brasil**. URL: <https://www.fabiofon.com/webartenobrasil/>. Acesso em 01/02/2024.

ORTIZ, Javiera Valentina Irribarrem. “Techno-Eugenics and Futuristic Racism in BioCyberDrama Saga”. **Comics and the Latin American City** - Universidade de Manchester/UK, 2019.

PEROTTO, Leonardo Luigi. **Uma investigação biográfica narrativa sobre o continuum performativo na música: da indagação artística sobre a trajetória do pesquisador à análise a partir da teoria fundamentada de três artistas**. Tese de Doutorado do Programa de Doutorado em Artes e Educação da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Barcelona, Barcelona, 2023.

_____. “Música, performance e ativismo: leitura crítica da poética musical do Ciberpajé (E.Franco) e seu continuum performativo”. In: **Dossiê Ciberpajé: Arte, Vida & Transmídia - Cadernos Zygmunt Bauman, V. 7, N.15**, 2017. URL: <http://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bauman/article/view/8342>. Acesso em 11/02/2024.

PLAZA, Julio. “Arte e interatividade: autor-obra-recepção”. In: **Cadernos da Pós-Graduação, Campinas, Instituto de Artes**, Unicamp, vol. 4, n. 1. p. 23-39, 2000.

POLICARPO, Clayton. “Entrecruzamentos de arte e pesquisa na obra de Edgar Franco”. In: **Dossiê Ciberpajé: Arte, Vida & Transmídia - Cadernos Zygmunt Bauman, V. 7, N.15**, 2017. URL: <http://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bauman/article/view/8215>. Acesso em 11/02/2024.

PRADO, Jordana Inácio de Almeida. **HQtrônicas e Realidade Aumentada: Novas Potencialidades Narrativas**. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual, UFG, Goiânia, 2012.

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

RAMOS, Fausto. “Resenha do livro “Agartha: símbolos e mitos nos quadrinhos poético-filosóficos” por Fausto Ramos”. In: **Blog A Arte do Ciberpajé Edgar Franco**, 2019. URL: <https://ciberpaje.blogspot.com/2019/03/resenha-do-livro-agartha-simbolos-e.html>. Acesso em 11/02/2014.

ROJAS, Giovane C. **Artlectos e Pós-Humanos: da Aurora Pós-Humana às novas configurações sociais**, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2020.

SANTOS, Nara Cristina. “Arte – Poéticas - Digitais: uma experiência curatorial”. In: **Anais do 20º Encontro Nacional da ANPAP - Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas**. Rio de Janeiro: UERJ, 2011.

SANTOS NETO, Elydio dos. **As Histórias em Quadrinhos poético-filosóficas no Brasil: contextualização histórica e estudo das interfaces educação, arte e comunicação**. Relatório de PósDoutorado, Instituto de Artes da UNESP, 2010.

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

_____. **Os quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco: textos, HQs e entrevistas**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

SENRA, Rafael. “Possibilidades Transmidiáticas na Obra do Ciberpajé”. In: **Interfaces Midiáticas e Quadrinhos**. DE OLIVEIRA, Ivan C.A.; SENRA, Rafael (Orgs.), Macapá: UNIFAP e São Paulo:VERTER, 2024, p.194-212.

SHELDRAKE, Rupert. **O Renascimento da Natureza**. São Paulo: Cultrix, 1991.

SILVA, Matheus Moura. **Processos criativos de histórias em quadrinhos poético-filosóficas: investigação teórica e produção poética**. Dissertação Mestrado - Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual, Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013.

_____. “Ayahuasca e respiração holotrópica como processos criativos: cenários de investigação”. In: **Dossiê Ciberpajé: Arte, Vida & Transmídia - Cadernos Zygmunt Bauman, V. 7, N.15**, 2017. URL: <http://periodicoeletronicos.ufma.br/index.php/bauman/article/view/8340>. Acesso em 11/02/2024.

SOMMERER, Christa; MIGNONNEAU, Laurent. “Arte como um sistema vivo: trabalhos de arte interativa de Sommerer e Mignonneau”. In: DOMINGUES, Diana (Org.), **Arte e Vida no Século XXI – Tecnologia, Ciência e Criatividade**. São Paulo: Editora Unesp, 2003, p.199-205.

STELARC. “Arte na Fronteira da Tecnologia - o humano «ampliado» no século XXI” – Entrevista para o site português **Janela na Web**, janeiro de 2000.

WILHELM, Richard. **I Ching, o livro das mutações**. São Paulo: Pensamento, 1984.

Link para o Currículo Lattes de Edgar Franco:

<http://lattes.cnpq.br/8415486629956081>





53 anos de vida! 13 anos do Ciberpajé!

Saúdo a mutação, a transformação, a mudança, a ancestralidade do Lobo que se fixa no agora. A beleza profunda da incerteza, a inexistência das verdades, a destruição do mito de portos seguros, a eterna jornada livre e impetuosa no olho da tempestade. Sou o Ciberpajé, estou vivo, celebro a serenidade e a selvageria! Na imagem algumas fases do eterno mutante: com 1, 5, 12, 15, 24, 26, 28, 35, 36, 41, 45, 47, 50, 51, 52 e 53 anos.



A NATUREZA
É
UMA
ENTIDADE
CÓSMICA
UNIVERSAL
E

IMORTAL!

CIBERFUGE