

## EDGAR FRANCO, O CIBERPAJÉ: GAMES, CENSURA, TECNOLOGIA E ARTE

José Loures.<sup>1</sup>  
Edgar Franco.<sup>2</sup>

**RESUMO:** O artigo se desenvolve a partir de uma entrevista realizada com o artista transmídia, pesquisador e professor Edgar Franco, mais conhecido como Ciberpajé. De maneira geral, o texto apresenta as bases do processo criativo e poético do artista, e suas reflexões sobre a arte. As perguntas que estruturaram a base do artigo tiveram como objetivo discutir a inserção de novas tecnologias nas artes visuais contemporâneas, com destaque para os videogames. As possibilidades que a linguagem dos *games* oferecem para os artistas, e os motivos de sua rejeição como produtos artísticos pelo ambiente acadêmico e em galerias de arte contemporânea. O texto também apresenta brevemente a recepção à obra de gamearte *Posthuman Ms. Pacman*, destacando questões sobre a inserção da sexualidade em trabalhos artísticos, o ensino de artes visuais e a atual polarização política. E por fim, a censura sofrida por Franco ao se apresentar na UniEvangélica com a sua banda performática, Posthuman Tantra.

**Palavras chaves:** Gamearte, Edgar Franco, sexo, censura

## EDGAR FRANCO, THE CIBERPAJÉ: GAMES, CENSORSHIP, TECHNOLOGY AND ART

**ABSTRACT:** The article develops from an interview with the transmedia artist, researcher and professor Edgar Franco, better known as Ciberpajé. In general, the text presents the basis of the creative and poetic process of the artist, and his reflections on art. The questions that structured the base of the article had as objective to discuss the insertion of new technologies in the contemporary visual arts, especially video games. The possibilities that the language of games offer for artists, and the reasons for their rejection as artistic products by the academic environment and in galleries of contemporary art. The text also briefly presents reception to the work of gamearte *Posthuman Ms. Pacman*, highlighting questions about the insertion of sexuality in artistic works, the teaching of visual arts and the current political polarization. And finally, the censorship suffered by Franco when he performed in UniEvangélica with his performance band, Posthuman Tantra.

**Keywords:** Gameart, Edgar Franco, sex, censorship

<sup>1</sup> Artista multimídia, Mestre em Arte e Cultura Visual pela Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás e doutorando no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade de Brasília. Brasília, Distrito Federal – Brasil. E-mail: jloures-arte@hotmail.com

<sup>2</sup> É o Ciberpajé, artista transmídia, pós doutor em arte e tecnociência pela unB, doutor em artes pela USP, mestre em Múltiplos pela Unicamp, e professor permanente do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da UFG - Universidade Federal de Goiás, em Goiânia - Brasil. E-mail: ciberpaje@gmail.com

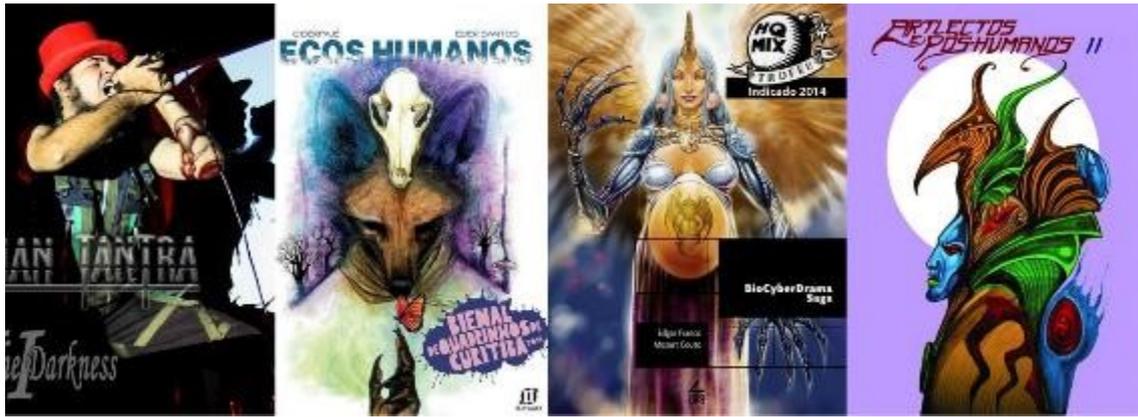


Figura 1 – Vida e obra de Edgar Franco. Fonte: <http://ciberpaje.blogspot.com/>

Edgar Franco (Ciberpajé) é artista transmídia graduado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de Brasília (1995), Mestre em Multimeios pela Unicamp (2001), Doutor em Artes pela USP (2006), pós-doutor em arte e tecnociência pela UnB (2011), professor associado II da Faculdade de Artes Visuais e atualmente docente no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (2008). Também é um dos principais pesquisadores de histórias em quadrinhos autorais no Brasil, e um dos pioneiros na pesquisa sobre a união da hipermídia com a linguagem dos quadrinhos. Desenvolveu o termo HQtrônica, assim se tornando referência na área não apenas em território nacional. É coordenador do grupo de pesquisa Cria\_Ciber (Criação e Ciberarte) na UFG que investiga arte e tecnologia, transmídia, narrativas híbridas, pós-humano, tecnognose e psiconáutica. Também desenvolve trabalhos artísticos transmidiáticos com a sua Aurora Pós-humana – universo ficcional de Franco, sendo um dos projetos de destaque desse universo a banda performática Posthuman Tantra, que inclusive foi a primeira banda brasileira a utilizar efeitos computacionais de realidade aumentada.

Desde 2011, em uma ação artística ritualística e performática Franco adotou o seu codinome de ser renascido: Ciberpajé. As obras artísticas e o ideário do Ciberpajé têm sido motivo de pesquisas, artigos científicos e livros escritos por pesquisadores das mais diversas áreas do conhecimento como; comunicação, sociologia, história, artes visuais, biologia, letras e linguística, etc. Sobre seus trabalhos já foram escritos os livros: “Os Quadrinhos Poético-filosóficos de Edgar Franco” (Editora Marca de Fantasia, 2012), escrito pelo saudoso educador professor Dr. Elydio dos Santos Neto (UFPB), “Edgar Franco e suas Criaturas no Banquete de Platão” (Editora Marca de Fantasia, 2012), obra da comunicóloga professora Dra. Nadja Carvalho (UFPB), e “Agartha: símbolos e mitos nos quadrinhos poético-filosóficos” (Editora Marca de Fantasia, 2018), escrito pela pesquisadora Dra. Danielle Barros (UNEB), uma das maiores estudiosas da obra do Ciberpajé e também conhecida como IV Sacerdotisa da Aurora Pós-humana. Em 2017 o artista também foi motivo de um dossiê completo da revista acadêmica “Cadernos Zygmunt Bauman” V.7, N.15 (UFMA), o “Dossiê Ciberpajé: Arte, Vida e Transmídia” que reuniu dez pesquisadores de oito universidades brasileiras e uma estrangeira com artigos inéditos tratando de múltiplos aspectos das criações artísticas do Ciberpajé (Edgar Franco) e de sua atuação como artista-pesquisador. O dossiê, de mais de 200 páginas, é um testemunho do caráter interdisciplinar de sua obra. Também em 2017 as obras do Ciberpajé tiveram uma repercussão importante no exterior, pois foi lançado na Inglaterra o livro *Posthumanism and the Graphic Novel in Latin America*. Obra de autoria de pesquisadores PhDs das Universidades de Bristol & Cambridge, dois dos maiores centros de pesquisa do mundo, 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 obras do Ciberpajé, focando na análise de produções artísticas transmídia do seu universo ficcional da "Aurora Pós-humana". (fig.1).

A base desse artigo foi uma longa entrevista exclusiva em áudio realizada com Edgar Franco em 2018, em sua casa na cidade de Goiânia com o objetivo de compreender parte de seu processo criativo, e também suas opiniões e reflexões sobre arte computacional, ensino nas artes visuais, censura, política, sexo e videogames<sup>3</sup>. O artigo se desenvolve a partir de reflexões deflagradas pelas respostas do Ciberpajé às minhas perguntas, trazendo dados que as reiterem ou conexões com outras percepções sobre o tema abordado.

A primeira pergunta foi: - Nesses anos de pesquisa na área de arte e tecnologia, como você enxerga as possibilidades artísticas dos videogames. E qual a sua expectativa para essa mídia em um futuro próximo?

Eu até diria que me surpreendi com o que os videogames conseguiram alcançar no mundo ocidental enquanto mídia. Eu assisti em minha juventude o nascimento do videogame. Eu joguei Telejogo<sup>4</sup>, foi um dos primeiros videogames que vieram para o Brasil. Na época tinha um amigo de infância chamado Rogério, o pai dele era médico então a família tinha um poder aquisitivo bom, e eles compraram um Telejogo, um console pioneiro que conetava-se com a TV. Naquele tempo era fascinante perceber que algo na tela respondia ao seu comando, mas visualmente tinha uma grande simplicidade visual e estética, pixelado e em preto e branco. Diante desse início, perceber onde os *games* já chegaram visualmente e em matéria de jogabilidade é impressionante. Jamais diria naquela época, isso há 35 anos atrás, que os *games* em tão pouco tempo conseguiriam atingir uma visualidade tão detalhada. No entanto, em minha visão a nova fronteira dos *games* é justamente a chamada imersão total. Trata-se de um problema, porque existem dois caminhos vislumbrados para essa imersão total, o primeiro deles seria buscarmos através de periféricos, assim você usa um óculos RV em 360°, promovendo imersão visual através de realidade virtual, alia a isso potentes fones de ouvido com som estéreo e direcional, mas o problema é como você vai envolver os outros sentidos, olfato, paladar, tato, e principalmente quando você pensa na força peso, no empuxo, na capacidade de sentir o peso de um objeto ao manipulá-lo em um ambiente virtual. Hoje já é possível criar um ambiente virtual extremamente complexo que atende aos sentidos da visão e da audição, mas ele não consegue resolver um problema simples com erguer um copo de vidro no ar e sentir o seu peso [Continua].

O mercado de videogames aposta na realidade virtual e aumentada como o próximo passo na evolução da mídia. No Brasil vários estúdios já investem nessa tecnologia, e em seus desdobramentos. Por exemplo, a Flex Interativa de São Paulo, fatura R\$ 1,5 milhões com projetos de realidade virtual. Já a Oniria de Londrina, criou um simulador em parceria com a Universidade Estadual de Londrina, com o objetivo de tratar fobias, como medo de altura e de falar em público. Em 2017 a Oniria faturou R\$ 2,5 milhões, com projetos que custam entre R\$ 50 mil e R\$ 100 mil reais (MOREIRA, 2018). Contudo, o mercado de *games* em realidade virtual enfrenta algumas incertezas. De acordo com o Steve Bowler, co-fundador do estúdio CloudGate (MOSS, 2017): *Menos de 10 % dos jogos de realidade virtual ganharam mais de US\$ 250.000. Então, é sobre o que você pode gastar para fazer um título de realidade virtual e colocá-lo no mercado e esperar pelo menos ganhar algum dinheiro com isso.* Um dos grandes empecilhos na popularização dos jogos em realidade virtual é o preço. É necessário um grande investimento para aproveitar *games* que ainda estão começando a explorar as

---

<sup>3</sup> Entrevista realizada na residência de Edgar Franco no dia 1 de fevereiro de 2018, em Goiânia – GO.

<sup>4</sup> Desenvolvido pela Philco Ford e Lançado em 1972 nos EUA, e em 1977 no Brasil, é considerado um dos primeiros consoles comercializados.

possibilidades da tecnologia. No Brasil essa condição é ainda pior. O periférico Oculus Rift<sup>5</sup> é encontrado em média por R\$ 5 mil, um valor incompatível com a realidade brasileira, onde o salário mínimo é de apenas R\$ 954,00. Sigamos com a resposta de Edgar Franco sobre as possibilidades dos videogames:

Atualmente com os periféricos que temos é possível tocar o objeto, sentir através de dispositivos pneumáticos o seu contorno, mas pegá-lo sentindo seu peso e a força da gravidade é impossível. Precisariamos de um sistema muito complexo para cada objeto que está dentro dessa sala em que estou sendo entrevistado para tornar cada objeto manipulável em RV. Qual seria então o caminho para se conseguir essa imersão total? A ficção científica já nos mostra esse segundo caminho possível, como no filme *eXistenZ* (1999) do diretor canadense David Cronenberg, onde o *pod/console* do *game* é instalado diretamente no sistema nervoso central dos jogadores através de um orifício corporal na base da coluna vertebral, chamado - na instigante narrativa - de “bioporta”. Assim o jogo age considerando nossos membros como periféricos, mas ao invés de enviar impulsos para esses periféricos corporais, ele envia impulsos para o sistema nervoso central do jogador que sente tudo a partir desses impulsos, mesmo estando todo o tempo deitado e de olhos fechados. Ou seja, o jogo atua diretamente no centro dos sentidos e sensações em nosso cérebro, e assim temos a imersão total, envolvendo todos os nossos sentidos que receberão sinais desse sistema integrando silício e carbono. Diante disso, penso que a revolução final do *game* deve envolver diretamente o campo da neurocognição e da neurofisiologia, integrando sistemas digitais e biológicos. Ela depende da conexão visceral entre carne e silício, se essa interseção não acontecer, os *games* vão estagnar-se nesse dilema. Acho que visualmente a tendência é termos algo cada vez mais elaborado. Mas só a visão e a audição não vão resolver o desafio da imersão total, a nova fronteira para os games!

Apesar da imersão total ser uma possibilidade instigante, parte dos jogadores repudia qualquer tentativa de inserção de elementos de realidade virtual. Por incrível que pareça, o meio *gamer* ainda é bastante conservador com as possibilidades da realidade virtual, seja por opinião, ou por imposições do corpo. Um dos problemas da tecnologia de realidade virtual são os efeitos no corpo humano, é comum o usuário sofrer de náuseas, enjoos, e dores de cabeça (MURARO, 2016).

---

<sup>5</sup> Equipamento de realidade virtual para *games*, desenvolvido e fabricado pela Oculus VR. Em 2014 a empresa foi comprada pelo Facebook por 2 bilhões de dólares.

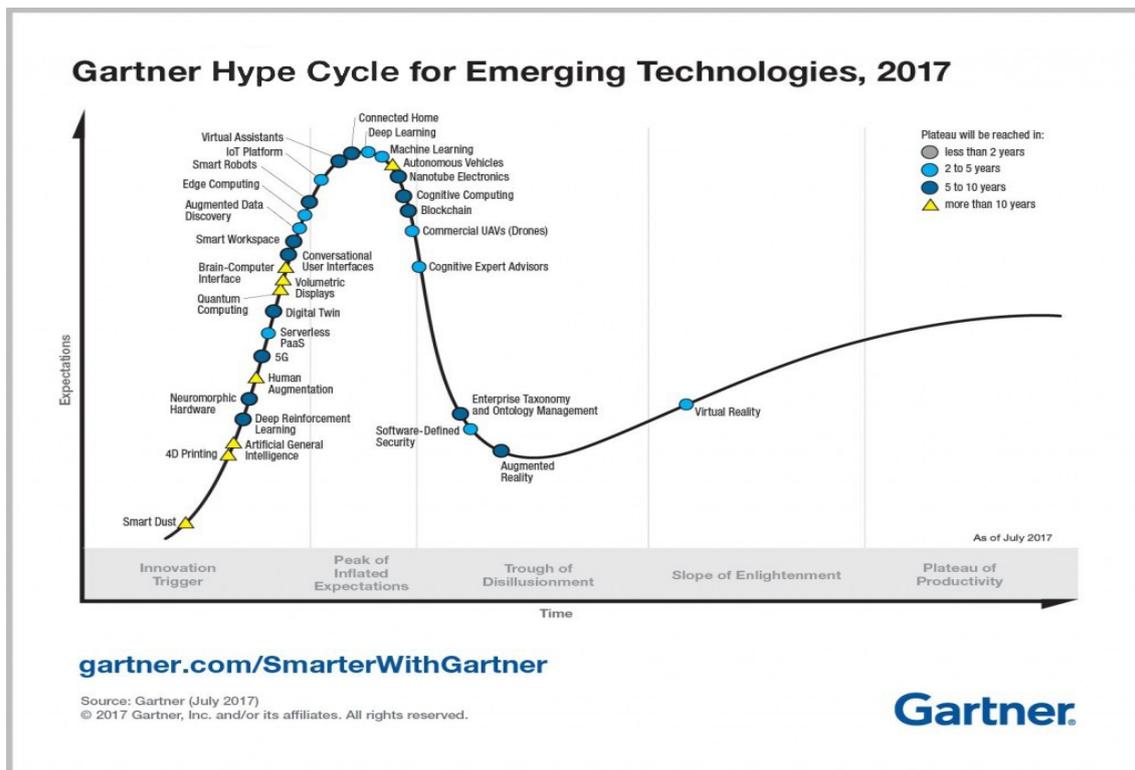


Figura 2 – Gráfico sobre o Ciclo de Empolgação de Tecnologias Emergentes. Fonte: <https://techcrunch.com/2017/08/26/this-vr-cycle-is-dead/>

A Gartner – empresa de consultoria em tecnologia, afirma que o ciclo de *hype* causado pela realidade virtual passou, e que apenas agora a tecnologia realmente vai adentrar em um terreno produtivo (LOMAS, 2017) (fig.2). O fato de não haver ainda um *game* que cause a necessidade de o consumidor adquirir um periférico de realidade virtual, também é uma barreira a ser vencida. As novas tecnologias antes de se popularizarem, são ferramentas para artistas e pesquisadores, esses que experimentam e ousam sem limitações geralmente encontradas no mercado. O que nos leva à segunda pergunta ao Ciberpajé: - Artistas e pesquisadores que trabalham com *games* ainda possuem o estigma de criadores de brinquedos para o entretenimento. A mídia ainda é vista como um meio técnico, e não poético. Como o pesquisador e artista pode solucionar esse conflito?

Acho que é simplesmente uma questão de posicionamento, você, por exemplo, é um pesquisador graduado em artes, e conseguiu perceber em um contexto da criação artística e do que a gente entende por poética artística, que os *games* enquadram-se em um processo de criação que envolve uma natureza complexa que é da natureza daquilo que entendemos como arte. Só que, eles nasceram em um contexto diferente da compreensão do conceito de arte estabelecido contundentemente no século XX. A partir do renascimento a arte vai começar a tratar de autoria e a figura do artista começa a ganhar importância, isso intensifica-se no início do século XX. Na maior parte de nossa história cultural evidenciada, que tem cerca de 4 mil anos, o artista não importava, e sim o seu produto criativo, a obra artística. Os artistas nem tinham o seu nome revelado, como na arte sacra medieval, por exemplo. Então, a partir do renascimento o artista passa a ser importante e no século XX o nome do artista vai começar inclusive a valorizar as obras, tornando-se até mais importante que suas próprias criações. Teremos claramente uma divisão entre o que consideramos arte erudita e o que chamamos de arte popular, tudo isso somado ao fenômeno da emergência midiática. O cinema, uma das novas linguagens fruto dessa era, demorou a ganhar o status de arte, a princípio sendo visto como uma curiosidade e depois como um meio de comunicação, para finalmente ser considerado a sétima arte. As

histórias em quadrinhos até hoje lutam por sua legitimação como linguagem artística genuína, apesar de terem sido consideradas a nona arte. O mesmo aconteceu com o vídeo, essa dificuldade para conseguir o status de arte. Mas nesse novo contexto a tradição da arte canônica (belas artes) teve que dobrar-se às novas linguagens expressivas e o cinema tornou-se a sétima arte, depois o vídeo a oitava arte, e os quadrinhos a nona, talvez o *game* venha a ser a décima arte. O *game* também apresenta características singulares como linguagem criativa e poética, e está aberto para a autoria.

Existe a discussão se um *game* é ou não arte, e os argumentos que o validam como arte foram desenvolvidos ao longo dessa entrevista. Assim, preciso reforçar a questão da autoralidade. Em qualquer mídia, enxergar um produto e automaticamente reconhecer o seu criador/autor, é uma forma de validação. Um exemplo de *game* que mostra uma autoralidade poética é brasileiro. Lançado em 2018, *Dandara*<sup>6</sup> é um jogo produzido por um pequeno estúdio de Belo Horizonte, de nome Long Hat House. O estúdio é composto por Lucas Matos e João Brant, e contou com uma parceria com o músico Thommaz Kauffmann e o artista Victor Leão, além de uma equipe responsável pelo roteiro, programação, interface e testes. Um grupo pequeno, comparando com grandes produções que possuem centenas de funcionários e vários núcleos de desenvolvimento ao redor do planeta dedicados em a produzir um único *game*. O nome do jogo, e também nome da protagonista são inspirados em uma *Dandara* (fig.3) que realmente existiu, e foi um guerreira e companheira de Zumbi dos Palmares. Ambos guerreiros que lutaram contra o sistema escravagista no Brasil colonial.



Figura 3 – Dandara. Fonte: <http://overloadr.com.br/videos/2018/02/brasilidade-e-ditadura-em-dandara/>

Seu *gameplay* se diferencia devido a necessidade de sempre estar em movimento através de saltos em locais específicos no cenário. É através desses saltos que a exploração e combate acontecem, algo inovador dentro do gênero metroidvânia<sup>7</sup>. Visualmente o jogo traz elementos tradicionais da cultura mineira, placas, grafites, caçambas de lixo, bares, mas também se dedicou em explorar um ícone da cultura modernista no Brasil, a artista Tarsila do Amaral (1886 – 1973) (fig.4). O jornalista Henrique Sampaio<sup>8</sup> diz o seguinte sobre o *game* da Long Hat House:

<sup>6</sup> *Dandara* pode ser adquirido em: <http://store.steampowered.com/app/612390/Dandara/>

<sup>7</sup> Termo usado para se referir a games com inspiração em *Castlevânia* (1986) e *Metroid* (1986). Koji Igarashi, um dos produtores da franquia *Castlevânia* define o gênero como “jogos de ação e exploração bidimensional”. As principais características desses jogos são um mapa bidimensional que ao ser explorado se mostra conectado, além da necessidade de reunir e acumular habilidades específicas, e assim acessar novos locais e também novos caminhos naqueles já visitados. Exemplos desse gênero: *Guacamelee! Super Turbo Championship Edition* (2014), *Ori and the Blind Forest* (2015), *Momodora: Reverie Under The Moonlight* (2016) e *Blasphemous* (2018).

<sup>8</sup> Henrique Sampaio é jornalista de videogames. Graduado em Design Digital pela Anhembi Morumbi, atua na área de jornalismo desde 2005. Escreveu para as principais publicações impressas de games da última década (incluindo EGM Brasil, Edge e Nintendo World), foi redator do UOL Jogos e editor do canal de games do Terra e Arena iG. Em 2009 lecionou as disciplinas de Fundamentos dos Jogos e Inovação e Criatividade no curso de Jogos Digitais da FMU, em São

Também não há como deixar de mencionar a personagem Tarsila, uma alusão à artista modernista Tarsila do Amaral e sua obra mais conhecida, o *Abaporu* (1928). Aqui essa referência aparece representada na própria busca pela Long Hat House por uma linguagem própria nos jogos brasileiros, tal como foi o movimento antropofágico para as artes no Brasil no começo do século XX, deglutindo a influência que vem de fora, mas sem imitá-la diretamente. (SAMPAIO, 2018)

É interessante citar que a protagonista recebe apoio de artistas durante o jogo, e seu principal adversário é uma ordem militar opressora. Sampaio (2017) em sua análise interpreta que o principal conflito em *Dandara* é a força criativa dos artistas, contra um sistema opressor.



Figura 4 – Dandara e Tarsila. Fonte: <http://overloadr.com.br/videos/2018/02/brasilidade-e-ditadura-em-dandara/>

Por exemplo, um dos chefes do jogo é uma enorme cabeça de um militar, outro é uma enorme televisão de tubo catódico, e dentro dela temos um engravatado sem face. Henrique Sampaio ainda relaciona essa luta por liberdade criativa, com as recentes polêmicas e censuras em galerias e exposições de arte contemporânea (SAMPAIO, 2018). *Dandara* insere em sua narrativa a história brasileira, as particularidades de nossa cultura, e também apresenta um subtexto sobre a ditadura militar, abordagens essas orgânicas que derivaram primeiramente de um bom conceito de *gameplay*. Seria fácil argumentar sobre as pretensões artísticas de *Dandara*, pois o *game* apresenta algumas das principais características presentes na gamearte: subversão de elementos tradicionais narrativos e de jogabilidade, e autoralidade. *Dandara* é uma obra aberta, dessa forma, é possível uma infinidade de interpretações, essa polissemia é outra das características da arte contemporânea. O público também é jogador/interator, assim como, por exemplo, todos aqueles que são convidados a interagir com um trabalho interativo de arte tecnologia. Apesar do jogo ser comercializado, isso não anula as intenções artísticas e autorais presentes, pois assim é como cinema, a fotografia e as histórias em quadrinhos.

---

Paulo. É sócio-fundador do site Overloadr, no qual é responsável pelo conteúdo editorial e produção de vídeo-ensaios e documentais. Também atuou como editor da revista Mundo Estranho Games, publicada pela Editora Abril. Texto disponibilizado pelo autor.

Relações entre os jogos que focam no mercado, e trabalhos em gamearte podem trazer discussões relevantes para o seu público. De acordo com Henrique Sampaio:

A arte e a mídia, enquanto produtos da criatividade e expressão de indivíduos, inevitavelmente transmitem ideias, mensagens e valores. De uma forma ou outra, consciente ou inconscientemente, a gente deposita nossa visão de mundo naquilo que a gente produz, especialmente se o que a gente produz envolve criatividade, comunicação e expressão. Arte é feita por pessoas e pessoas possuem diferentes perspectivas sobre o mundo no qual estão inseridas.(...)Talvez a razão para isso esteja na própria linguagem e história dos jogos, que sempre foram tratados mais como lazer e atividades sociais do que de uma forma de expressão. A máxima de que jogos precisam ser, antes de qualquer coisa, agradáveis, divertidos e não-sérios, é uma das razões para que a maior parte do público, da imprensa especializada e criadores de conteúdo não se aprofundem nos aspectos políticos dos jogos, eliminando-os assim da discussão. E desta forma, isolando os videogames em um universo à parte da realidade, a mídia continua falhando em ampliar o diálogo com o público. (SAMPAIO, 2018b)

Na era do Atari 2600, as décadas de 70 e 80, um jogo considerado adulto era aquele com nudez e sexo explícito, uma tentativa errônea de sobrepujar a imagem arraigada de mero brinquedo que os videogames tinham. Desenvolvedores e artistas não estão alheios às condições políticas e sociais, é imprescindível que os criadores sejam atuantes no meio. Assim, como Edgar Franco coloca, são os *indies* como *Dandara*, que validam a mídia como uma linguagem artística. Atualmente são os jogos *indies* que ousam, inovam e oxigenam o mercado dos videogames. Retomando a continuação da resposta de Edgar Franco, o artista também relaciona as demais mídias do entretenimento com os videogames:

O *game* hoje é fruto do meio digital, se não existisse o digital, o *game* não teria se expandido tanto. Apesar dele ter nascido na era eletrônica, hoje ele está totalmente ligado com o contexto digital. Trata-se de uma arte midiática, que constrói-se a partir dessa perspectiva, e vai seduzir cada vez mais as novas gerações mergulhadas no digital, como aconteceu com cinema e com os quadrinhos no século XX, artes midiáticas que dependeram de suportes específicos para sua difusão e consolidação. Quando o *game* se legitimará como arte? Quando pessoas que cresceram na era dos *games* alcançarem espaço nas universidades e faculdades de artes visuais, galerias de arte, centros curatoriais, instituições culturais. Esse processo já começou. Creio que dentro de no máximo 15 anos, o *game* alcançará o seu status de arte, a décima arte. Veja, quando comecei a pesquisar histórias em quadrinhos como arte o espaço que existia para as HQs na universidade era na área de comunicação, eram consideradas um meio de comunicação de massa, se você fosse para uma faculdade de artes falar de quadrinhos, riam da sua cara. Nos últimos 20 anos houve uma mudança brusca nesse contexto. Hoje tem professores discutindo quadrinhos como arte em muitas universidades brasileiras, e muitos cursos de artes do Brasil. O quadrinho alcançou esse status, e ele já é razoavelmente aceito. Quando comecei a pesquisar quadrinhos no Brasil eu li toda a bibliografia em língua portuguesa sobre o tema, existiam apenas uns 12 livros, hoje acontecem eventos acadêmicos como as “Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos da USP”, com uma média de 250 artigos científicos de pesquisadores do Brasil inteiro e da América Latina, provindos das mais diversas áreas do conhecimento, da medicina ao direito, passando pelas letras, pela história e comunicação e chegando às artes. Ou seja, os quadrinhos já se consolidaram academicamente como forma de arte e como campo de pesquisa, inclusive com a criação da ASPAS – Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial, da qual sou um dos associados fundadores. O *game* está caminhando para isso, mas ele precisa que as gerações criadas sob sua influência e

experiência alcancem o poder no contexto da cultura. Quem comanda o mundo da arte de hoje? São os pesquisadores/artistas que estão na casa dos 65 anos, são os grandes curadores, os pensadores da arte, e essa geração ainda não teve a experiência dos games – como teve do cinema e dos quadrinhos. Quando artistas e pesquisadores como eu – que tive já a experiência dos *games* em minha formação cultural e artística – chegarem no poder nos meios da arte, os *games* vão naturalmente alcançar o status de arte. Mas como ela é uma arte midiática, essa briga entre gamearte e *game* comercial vai continuar *ad infinitum*. Assim como acontece com o cinema, é aquele dilema, por exemplo, você pode chamar esse filme novo da Mulher Maravilha (2017) de arte? Eu não acho, para mim é um produto da indústria do entretenimento. Nos quadrinhos acontece a mesma coisa, tem gente que fala “essa série do Superman é muito bem escrita, e blá, blá, bla...”, não discordo, mas daí a tratar como uma legítima expressão artística, acho complicado. O mesmo acontece com o *game*, a indústria do game de entretenimento continuará a seguir os padrões, todos os clichês do que se entende como jogabilidade, narrativas que atendam às demandas de momento e toda a trivialidade necessária para conquistar consumo massivo. Dentre esse lixo comercial, você terá produtores *indies*, autorais, querendo deixar a sua marca em seus games de arte.

Os videogames aos poucos estão ganhando o devido reconhecimento nas artes. Em 2012, 14 *games* foram incorporados ao acervo do MoMA – Museu de Arte Moderna de Nova Iorque: *Pac-Man* (1980), *Tetris* (1984), *Another World* (1991), *Myst* (1993), *SimCity 2000* (1994), *vib-ribbon* (1999), *The Sims* (2000), *Katamari Damacy* (2004), *EVE Online* (2003), *Dwarf Fortress* (2006), *Portal* (2007), *fIOW* (2006), *Passage* (2008), *Canabalt* (2009). Os jogos foram colocados em uma área intitulada *Design Aplicado*, e a proposta dos curadores é a aquisição de vários outros jogos (ANTONELLI, 2012). Lembro de assistir o Jornal da Globo no dia do anúncio da aquisição, e não esqueço o sorriso irônico e descrente do jornalista Willian Waack.



Figura 5 –  
Toren.  
Fonte:

<https://www.techtudo.com.br/review/toren.html>

É importante dizer que os videogames também são validados pelo fator econômico, agora são considerados como fonte de renda e emprego. Em 2015 foi publicado o primeiro *game* desenvolvido através da Lei Rouanet – Lei de incentivo à Cultura do Ministério da Cultura do Brasil. *Toren* foi

desenvolvido pelo estúdio gaúcho Swordtales (fig.5). O seu desenvolvimento levou 4 anos, e através da lei de incentivo à cultura, captou R\$ 350 mil reais (ALBUQUERQUE, 2015). Já em 2018 o Ministério da Cultura anunciou um investimento de R\$ 100 milhões para incentivar a produção nacional de *games* em realidade virtual e aumentada, aceleração de empresas, mostras e festivais, formação e capacitação, e também lançamento de jogos (OLHAR DIGITAL, 2018).

Desde que comecei a pesquisa sobre jogos na graduação, encontro cada vez mais jovens dispostos a pesquisar videogames. Então colaborei e incentivei esses jovens pesquisadores, pois serão uma nova geração de professores e acadêmicos sem preconceitos, e com novas ideias. A terceira pergunta para Edgar Franco foi: - Por que tão poucos artistas investem na linguagem?

Quando temos um meio expressivo solidificado, os “artistas” querem ser aceitos naquele meio. No entanto, o artista genuíno não segue tendências, ele foca-se na sua autoexpressão e não nas demandas de um meio ou contexto cultural. A maior parte dos artistas da chamada “arte contemporânea” estão interessados em seguir algumas receitas nesse meio, para serem aceitos, ganharem espaço em curadorias, editais e coisas do tipo, estão tratando suas criações como jogatina da política do chamado sistema da arte. Assim, se você se submete a certos esquemas pré-formatados, é muito mais fácil conseguir espaço nas galerias, nos editais. Mas usar o *game*, por exemplo, como linguagem artística e poética é uma ruptura, isso ainda não faz parte do grande sistema da arte, é algo restrito ao contexto da chamada “arte e tecnologia”, um gueto ainda mal visto da arte contemporânea. O que é “arte e tecnologia”? Só mais um dos contextos poéticos e criativos da arte contemporânea, nem mais, nem menos. Mas essa visão sofre resistência de setores hegemônicos da arte contemporânea, com claro preconceito contra a arte e tecnologia. Tanto que vemos um movimento de resistência que separa a arte e tecnologia de arte contemporânea, o que é uma grande bobagem. Mas que se legitima, porque a arte contemporânea tem demonstrado certa resistência contra a arte e tecnologia. É notória a atitude de inúmeros curadores da arte contemporânea que rejeitam obras de arte e tecnologia. Em minha percepção, gradativamente essa resistência vai sendo minada. A mesma coisa vai acontecer com o *game*, se você abre uma exposição de arte contemporânea para chamadas por editais, e o artista manda um *game*, a maior parte dos curadores que estão comandando o sistema da arte hoje vão ignorá-lo. Não há ainda a legitimação do *game* no contexto da arte, então dificilmente haverá curadores que compreenderão a linguagem dos *games* como forma poética, como algo considerado arte, que pode ir para uma galeria. Assim é natural que os “artistas” interessados em galgar espaço nesse sistema da arte rejeitem criar *games*, ou explorarem qualquer outra linguagem ainda não solidificada como já o são a pintura, a escultura, a instalação, a performance, pois isso os distanciará de seus objetivos pragmáticos.

Existe claramente um choque de gerações. De um lado, temos os curadores e críticos de arte, com décadas de experiência e conhecimento em arte contemporânea. De outro, artistas íntimos da linguagem da programação, e mais propensos a se atualizar. Antigamente uma tecnologia demorava décadas para se atualizar, hoje, sofremos com revoluções tecnológicas por segundo. Considerando *Tennis for Two* (1958) como o primeiro *game*, os videogames têm apenas 60 anos de existência. Em algumas situações ouvi que minha produção em *gamearte* não passa de entretenimento, não havendo arte, e também que sou apenas um designer gráfico. Essas opiniões foram emitidas em um ambiente acadêmico dedicado a pesquisar as artes, isso mostra que até mesmo na academia existe uma rejeição a *gamearte*. Contudo, há experiências positivas nos ambientes dedicados a arte contemporânea. Vamos continuar com a resposta de Edgar Franco:

Outra coisa é a questão da inaptidão no mundo das artes de se relacionar com a programação computacional, por exemplo. A arte contemporânea, a partir das universidades, criou nos artistas uma ojeriza pelos aspectos técnicos da arte, uma

estranha rejeição à técnica, aquilo que legitimou os artistas durante milênios. A partir do início do século XX a arte começou a rejeitar a técnica, porque surgiram as primeiras tecnologias de reprodução da imagem como a fotografia e o cinema. Esse desinteresse já consolidado pela técnica é um erro, pois tudo que dá legitimidade a uma profissão no mundo é a técnica, você respeita um médico porque ele conhece tecnicamente o universo da medicina que você não conhece, você respeita um engenheiro por que? Ele conhece resistência de materiais e tem os subsídios técnicos para calcular a estrutura de sua casa para que depois de construída ela não desmorone. Me diga uma só profissão que não envolva conhecimentos técnicos para ela existir? No entanto hoje, a arte contemporânea ensinada nas universidades deu um tiro no próprio pé, porque praticamente destruiu tudo que poderia fazer a sociedade considerá-la como uma forma legítima de profissão. O estudante vai para a faculdade de arte no Brasil, e em muitos outros países do mundo ocidental, e será doutrinado por um discurso pautado pela arte contemporânea com uma discussão breve e rasa sobre técnicas, e com professores sem o menor domínio técnico na disciplina que lecionam, vejo isso constantemente, professores de desenho que não sabem desenhar (e nem desenharam), professores de fotografia que não dominam técnicas básicas de composição e enquadramento, e assim por diante. Isso os alunos contam para mim, “- olha o professor de desenho não sabe desenhar”, “- o professor que está ensinando pintura não sabe pintar”. São mestres formados sob a égide da arte contemporânea onde a técnica tem que ser jogada no esgoto. Se você chega na universidade desenhando bem, alguns professores doutrinários dirão: “- joga tudo isso no lixo, isso não vale nada”! Mas a técnica ainda é para mim um elemento muito importante da arte, em determinadas produções artísticas ela ficará em segundo plano, mas ela não pode ser dispensada no contexto da arte como um todo. Mas nesse panorama, como convencer estudantes a aprenderem princípios de programação computacional básica, onde eles são doutrinados a não desejarem mais nem aprender desenho de figura humana? Porque mesmo que você não programe, precisará de algum conhecimento de linguagem de programação para que possa criar um *game*. É muito difícil desvencilhar da produção de um *game* os aspectos técnicos. A arte precisa retomar sua conexão intrínseca com as questões técnicas, assim teremos a expansão de artistas envolvidos com a linguagem dos *games*.

Provavelmente essa foi a fala mais polêmica de Edgar Franco nessa entrevista, porém, é atual e relevante. Devido a vários fatores, as universidades estão à procura de professores e alunos que produzam artigos e publicações com bastante frequência. O ambiente acadêmico das artes está se tornando progressivamente mais teórico, e cada vez menos técnico e poético. Isso independentemente de o aluno escolher bacharelado ou licenciatura em Artes Visuais. Os professores com domínio técnico estão se aposentando, e sendo substituídos preferencialmente por profissionais com domínio teórico. Em minha opinião, algo catastrófico a longo prazo, o ideal é buscar pelo equilíbrio. Ao cursar minha graduação por diversas vezes fui ridicularizado pelo meu traço inspirado em desenhos japoneses. Um dos poucos, mas importantes incentivos que recebi durante esse período veio exatamente de Edgar Franco. Antes do estudante dominar o básico de desenho, pintura, escultura e gravura, alguns professores já exigem uma total desconstrução da prática artística. Então a possibilidade de um artista se envolver com *game*arte é menor. Isso é resultado do preconceito, da falta de incentivo e de conhecimento técnico, e também de espaços expositivos que recebam essa produção. A pesquisadora Lucia Santaella (2017, p. 3) traça um paralelo com o cinema, ambas as mídias utilizam de narrativa, imagem em movimento e equipe de profissionais especializados. O cinema nasceu como uma indústria do entretenimento, com o passar do tempo, alcançou o patamar de arte, então, isso também pode acontecer com os videogames. Pois de acordo com a autora, as similaridades entre as mídias são notáveis. Santaella (2017) apresenta-nos inclusive algumas incumbências profissionais que dentro da indústria dos *games* são nomeadas com o termo “arte”

incorporado a elas, temos: diretor de arte, artista líder, artista sênior, artistas regulares, artistas conceituais e artista cinemático. Algo que soa até irônico, pois tratam-se de criações recusadas pelo sistema da arte contemporânea.

Talvez o principal motivo do conflito se games são arte, seja o estranhamento técnico entre a geração que domina o sistema da arte, e a técnica necessária para se criar um videogame. De acordo com Lucia Santaella:

A técnica envolve conhecimento para a realização de uma determinada tarefa, como desempenhar-se de um certo modo. Assim, ela se define como um saber fazer, referindo-se a habilidades, a uma bateria de procedimentos que se criam, se aprendem, se desenvolvem. As técnicas se distribuem por todas as áreas do fazer humano. A partir da Revolução Industrial, as técnicas passaram a ser incrementadas pelas máquinas e é nesse ponto que se instaura a diferença entre o que se costuma chamar de técnica e de tecnologia. (SANTAELLA, 2017, p.8)

Esse conhecimento técnico aplicado gera uma estética tecnológica, devido a novos materiais, novas maneiras de percepção estética, ou seja, a cada avanço tecnológico, existe uma drástica mudança na relação estética.



Figura 6 – "Posthuman Ms. Pacman". Fonte: MENDONÇA, p.112

A fotografia, o cinema, e o vídeo podem ser arte, mas não necessariamente todo videogame possa ser considerado como arte (SANTAELLA, 2017). Edgar Franco e Bruno Mendonça desenvolveram a iconoclasta obra de gamearte *Posthuman Ms. Pacman* (fig.6), então a quarta pergunta está relacionada a ela: - Qual foi a reação do público e como foi o desenvolvimento do *game*?

Esse *game* me surpreendeu muito, porque ele foi desenvolvido experimentalmente e muito rapidamente. Foi uma parceria minha com Bruno Mendonça, meu orientando de mestrado no Programa de pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG à

época. Foi desenvolvido durante a disciplina de Arte e Tecnologia que eu ministro. Ele usou meu universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana como estrutura para o conceito do *game* e a ideia era brincar propositalmente com os clichês dos games. Então nós usamos o Ms. Pacman (1981) como base para o game e corrompemos o *modus operandis* da jogabilidade, no jogo original você tem que comer as bolachas/pastilhas e fugir dos fantasmas. No nosso *game* é o contrário, o jogador deve evitar comer as pastilhas, pois são inibidoras de procriação, e correr atrás dos fantasmas, que não são fantasmas, são criaturas pós-humanas do meu universo com as quais a personagem do game deve copular. Esse é o ponto chave da obra, porque a indústria dos *games* é totalmente povoada de violência, ela nasce sob a filosofia WASP nos EUA, sigla para *White, Anglo-Saxons and Protestants*, e os WASPs fazem vista grossa para a violência, mas eles não permitem nada de cunho sexual, são puritanos moralistas. Na indústria dos *games* é muito fácil encontrarmos *games* para a faixa etária de 10 anos com violência coreografada, tiros, sangue. Eu vi um *game* no qual você arranca o coração do adversário para ganhar mais pontos, algo cruel e promovendo uma violência desnecessária, mas não há um questionamento sobre a violência nesses *games*. Só que quando trata-se de representar a sexualidade é outra história, não é apresentado, ou se aparece é algo residual/velado, sei inclusive que essa questão do sexo nos *games* é o tema central de sua tese. A sexualidade nos *games* ainda é *underground*, subterrânea. A grande indústria do *game* é estadunidense e eles impuseram ao mundo essa censura WASP. Se essa indústria tivesse nascido na Europa talvez fosse muito diferente. O Japão é um país com certa tradição pudica, depois da invasão da cultura estadunidense houve uma explosão das taras e perversões por lá, mesmo assim na pornografia japonesa os genitais masculinos são censurados. O conceito de *Posthuman Ms. Pacman* brinca com o pudor sexual dos games e deixa muitos jogadores desprevenidos ruborizados. Nas vezes em que o jogo foi exposto, os interatores se incomodavam justamente no momento do intercurso sexual, que envolve gemidos de prazer, essa cena gera um desconforto incomum nas pessoas. Quando ele foi exposto no 12#ART – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, no Museu da República, em Brasília, passei um tempo observando a reação das pessoas jogando. Algumas ficavam incomodadas, davam uma risada sem graça e paravam de jogar na hora que acontecia a cópula e ouviam os gemidos. Depois ele foi exposto em um evento de arte também, na Universidade de Santa Maria. E recebi um contato de um professor da Espanha que está criando o museu virtual da gamearte no mundo, e ele convidou-nos a participar do museu com *Posthuman Ms. Pacman*.

O sexo ainda é um tabu nos videogames, a representação do ato sexual ainda é velada nos *games* para o mercado. Os jogos lançados para o mercado procuram brechas para deixar implícito o sexo (fig.7). Seja via ângulos de câmera como *Dragon Age: Origins* (2009), ou como o primeiro *The Witcher* (2007) e suas cartas que representavam o ato sexual.



Figura 7 – Cena de sexo entre o protagonista e Leliana em *Dragon Age: Origin*. Ambos os personagens estão vestidos, sendo a penetração um truque de câmera. Fonte: <https://www.dailymotion.com/video/x2z4se6>

Recentemente a plataforma Steam, liberou a comercialização de jogos pornográficos, mas somente após um período de censura e proibição de jogos desse gênero (GRAYSON, 2017). De acordo a Valve – empresa dona da plataforma, agora qualquer gênero está liberado na Steam (CARRINO, 2018).

Em 2004 os pesquisadores e artistas, Suzete Venturelli e Mario Maciel desenvolveram *F69* (fig.8), um *game* com visão em primeira pessoa. Entretanto, os elementos presentes no jogo fogem do habitual no gênero. O jogador explora túneis com imagens sensuais, como cenas de penetração em um forte tom de vermelho. Essas imagens são fotografias da própria artista, Suzete Venturelli. Interpreto os túneis presentes em *F69* como vaginas sendo exploradas (ou abusadas?) pelo usuário. A narrativa é fragmentada em frases ao se encontrar objetos, por exemplo, ao encontrarmos a arma do game a frase “dar um beijinho”, ao encontrarmos munição a frase “acabar com preconceitos”, outros itens apresentam a frase “sair rapidinho” e “apertar bastante”. Em entrevista, Suzete Venturelli diz:

Existe uma crítica ao *game* como é visto tradicionalmente onde valores como a competição são aguçados. A gente procurar chamar e seduzir o usuário/jogador para o trabalho através de uma relação mais interessante que é a sexual. (ITAÚ CULTURAL, 2010)

Em *F69* os inimigos enfrentados pelo protagonista Paulus são mulheres ciborgues, ao visualizarem o personagem, atiram ininterruptamente, somente sendo paradas após atingidas pelos jatos de Paulus, assim explodem em vários pedaços. Perceba que para Paulus encontrar uma ciborgue para copular, ele precisa matar muitas outras. Assim é possível fazermos uma analogia entre *F69* e a violência contra a mulher. O trabalho *F69* participou da exposição *Emoção Art.ficial 2.0: Divergências Tecnológicas*, realizada em São Paulo entre os dias 2 de julho e 26 de setembro de 2004, durante a segunda Bienal de Arte e Tecnologia. A mostra contou com 30 artistas nacionais e internacionais, entre eles referências na área como Diana Domingues e Eduardo Kac. A proposta do evento era retornar para uma discussão estética na pesquisa em Arte e Tecnologia. Assim como *Posthuman Ms*.

*Pacman*, a obra *F69* causou as mesmas reações no público, uma mistura de curiosidade e constrangimento.

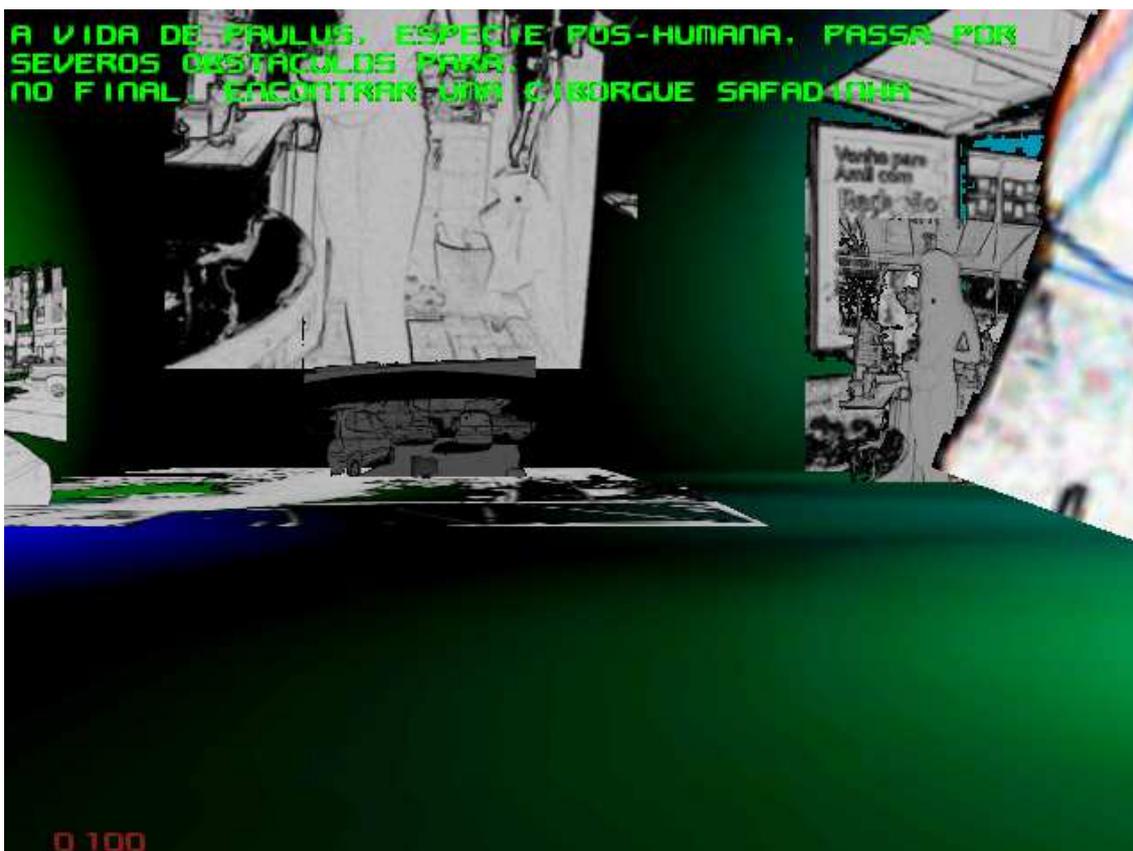


Figura 8 – F69. Fonte: Acervo pessoal

Seguindo nessa perspectiva de preconceito vislumbrada nessas obras de gamearte chegamos à quinta pergunta para o Ciberpajé: - Politicamente e ideologicamente o Brasil se encontra em um cenário polarizado, e como uma das consequências a arte vem sofrendo com inúmeros casos de censura e manifestações violentas. Como a arte pode abordar esse momento?

A polarização na cultura humana é muito comum, é cíclica. Um pensador de que gosto muito é o etnobotânico estadunidense Terence McKenna (1946 – 2000), ele tem uma teoria na qual apresenta um gráfico que chama de *Time Wave Zero*, entre outras variáveis o gráfico mostra ápices de momentos totalitários na história da humanidade, e outros nos quais a humanidade se equilibra mais. Percebo que isso acontece realmente, numa vida humana - algo tão curto - eu já vi várias oscilações. Depois da Segunda Guerra Mundial, grande parte da humanidade percebe como o totalitarismo/fascismo é horrível, e surgem movimentos que o contrapõem como o *flower power*, os movimentos de libertação sexual, de libertação da mulher, de libertação animal, todos os grandes movimentos libertários aparecem como consequência da Segunda Guerra Mundial, um momento de opressão, agressividade e totalitarismo visceral, desde então já se passaram mais de 70 anos. Em minha concepção a humanidade está esquecendo a Segunda Guerra Mundial, ela já não ecoa nas novas gerações, não tem nenhum impacto sobre elas, como teve sobre seus pais e avós. Veja bem, em hipótese eu poderia hoje ter um filho com 25 anos, e a Segunda Guerra Mundial seria algo distante e de pouco significado para ele, algo sobre o qual eventualmente ouviu falar em um filme, mas ele não tem uma conexão intrínseca e visceral com esse período trágico da história humana. Não há uma vivência, não há alguém que teve uma experiência direta para lhe falar sobre aquilo, para as novas gerações é algo distante como o Império Romano ou Egípcio. O impacto do

totalitarismo refreou-se, amainou-se com os anos, e uma das consequências claras é a radicalização extrema de posicionamentos – inclusive de muitos dos novos movimentos que se dizem libertários mas adotam um discurso de exclusão, de ódio como aquele que aparentemente criticam. Por exemplo, não dá para você ser feminista e odiar o masculino, adotar um discurso de ódio e ojeriza contra os homens, você simplesmente repete o erro já cometido. A polarização, o ódio, não se sustentam em um discurso igualitário. Os polarizadores são extremistas perigosos, ou seja, para eles tudo que não for a sua verdade não presta, é errado e deve ser extirpado. Há um erro grave nessa postura, esse erro é fruto das novas gerações terem se esquecido das consequências dramáticas do totalitarismo. Os gerenciadores de redes sociais, como o Facebook, estão temendo já o que seus *bots* causam, o surgimento de bolhas ideológicas radicais. O Facebook criou recentemente um algoritmo para diminuir a inserção de notícias sobre política. Tudo que for da vida pessoal vai subir na *timeline*, e os assuntos políticos vão cair, pois as redes sociais estão amplificando essa polarização. 70 anos é muito pouco, mas Hitler já foi esquecido pelas novas gerações. Assim muitos movimentos libertários da década de 60, estão – infelizmente - tornando-se movimentos totalitários. Os movimentos sociais devem buscar a harmonia entre os seres, a harmonia entre a diversidade, a harmonia entre a pluralidade de visões de mundo, não a imposição de valores.

Essa polarização transforma aquele que pensa diferente de ti em um demônio, e o que pensa igual em um santo. Os jogos podem e devem abordar essas situações. As redes sociais se tornaram um ambiente tortuoso, e que incentiva o ódio. O brasileiro está cultuando demônios e deuses, sem ao menos pensar nas consequências desse culto. Assim, as redes sociais se tornaram um dos principais veículos de manipulação, como por exemplo a recente histeria contra a Exposição Queer Museu. De acordo com Edgar Franco é

Nesse cenário em que a visão totalitária volta a tomar corpo, um país como o nosso, extremamente enraizado no cristianismo simplório e acrítico, tem eleito bancadas evangélicas que assumem um discurso arcaico e moralista de ódio. O resultado disso é pernicioso, pois o radicalismo primitivo moralista cristão poderá ditar uma nova censura para as artes! Nesse contexto, um trabalho como o meu, baseado em metáforas visuais e sexuais pode correr grande perigo. O Posthuman Tantra<sup>9</sup> usa signos e símbolos totêmicos e xamânicos para tratar da tecnognose e da hiperinformação. Mas pessoas rasas têm me acusado de ser zoófilo, porque na performance transmutou-me em um lobisomem pós-humano. Nesse caso temos uma percepção de mundo altamente enviesada, essas pessoas não tiveram coragem de aprofundar-se em minha poética. Elas interpretaram literalmente, falta sensibilidade, capacidade interpretativa-cognitiva. Mas qual é minha posição em relação a esses caluniadores? Não posso ter raiva deles, eu tenho de fazê-los entenderem o meu direito de expor a minha visão de mundo, e respeitá-la, porque eu não vou performar na igreja deles, isso não vai acontecer, tenho respeito absoluto pelas crenças alheias

---

<sup>9</sup> O Posthuman Tantra pretende ser um casamento constante entre as criações artísticas em quadrinhos e outras mídias de Edgar Franco - baseadas na Aurora Pós-humana - a música eletrônica e a performance artística. Desde sua criação o projeto já participou de dezenas de compilações em três continentes e lançou álbuns em parceria com a banda francesa Melek-tha, além dos CDs Pissing Nanorobots (Independente, 2004), Neocortex Plug-in (2007) e Transhuman Reconnection Ecstasy (2010) lançados pelo selo Suíço Legatus Records. A banda surgiu da necessidade intrínseca de pensar todos os aspectos relativos à “Aurora Pós-humana”, universo ficcional multimídia criado para ambientar as criações artísticas transmidiáticas de Franco, das histórias em quadrinhos à instalação interativa. As performances híbridas do Posthuman Tantra tem sido apresentadas em eventos acadêmicos como 9# ART /10#ART/11#ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (Brasília, 2010, 2011, 2012), 10 Dimensões da Arte e Tecnologia (João Pessoa, UFPB, 2010), V e IV Seminário Nacional de Arte e Cultura Visual da UFG (Goiânia, 2010, 2011), II FAM - Festival Internacional de Arte e Mídia (Anápolis, 2011), assim como em eventos importantes do circuito nacional da música independente como II Woodgothic Festival (São Thomé das Letras, 2010) e 16º Goiânia Noise Festival (Goiânia, 2010). (Fonte: <http://ciberpaje.blogspot.com.br/p/posthuman-tantra.html>)

e pela diversidade de visões. Eu vou performar nos espaços em que eu fui convidado para fazê-lo. Eu não vou invadir o espaço deles, assim como eles não devem invadir o meu espaço, como fizeram com o meu Facebook para acusarem-me de ser zoófilo. É algo horripilante, mas não contra-ataquei, porque não vou entrar nesse movimento odioso e totalitarista que começa a emergir no corpo social. E essa onda neofascista tem sido surfada por espertalhões políticos radicais, um deles inclusive está sendo um dos mais cotados para ser presidente (talvez quando da publicação desse artigo infelizmente já o seja), e que comprou a briga dos moralistas dizendo que a exposição Queer é lixo, coisa de zoófilos, pedófilos. No país do Carnaval, da mulher de fio dental, uma performance com nu dentro de uma galeria causar ódio das massas é ridículo. É insano se percebermos que performances assim acontecem desde a década de 20 do século passado. Se a radicalização totalitária e o moralismo primitivo-evangélico continuarem crescendo na política é perigoso a censura voltar ao Brasil. Esses dias o Gian Danton (ex orientando de doutorado de Edgar) publicou algo que eu não quis acreditar, um vereador propondo uma lei municipal de proibição de espetáculos com nu<sup>10</sup>. Olha, eu não tenho nenhuma tendência a ser mártir, eu não quero morrer em uma performance do Posthuman Tantra. Assim, tenho avisado que nossas performances são impróprias para menores de 18 anos, para evitar sermos apedrejados, ou até coisa pior. Qualquer pessoa como você, nesse momento que vai se dedicar a um trabalho que envolve sexualidade, que envolve nu, que envolve corpo, tem de estar preparado para ser aviltado.

É nesse momento que a racionalidade e os bons argumentos são as melhores armas para um artista e pesquisador, principalmente em tempos tão estranhos e difíceis para a arte. Inclusive tive a honra de ser expulso junto do Posthuman Tantra durante uma apresentação na UniEvangélica em Anápolis (2013)<sup>11</sup>. E sobre esse episódio deplorável temos a próxima pergunta a Franco: - Como artista e pesquisador, sabemos que sofreu censura na UniEvangélica. Como isso aconteceu? E como afetou o seu processo criativo?

Na verdade eu já estava preparado para isso acontecer, quem desenvolve um trabalho de ruptura como o da banda performática Posthuman Tantra sabe disso. O Posthuman Tantra não é considerado performance pelos arautos da arte contemporânea. Os festivais de arte contemporânea e performance não entendem o Posthuman Tantra, eles acham que é muito pop, é rock horror, é teatral. Já o pessoal do teatro, não quer a gente porque somos considerados da área de “performance”. Então veja, o Posthuman Tantra em si já é uma subversão no meio das artes, o que fazemos incomoda. Porque para o pessoal da arte contemporânea e da performance, o que eu faço é teatro, para o pessoal do teatro, o que eu faço é performance. Os espaços para o Posthuman Tantra se apresentar são batalhados, na música fazemos *dark ambient*<sup>12</sup>, música sem guitarra, sem baixo, nem bateria, e o pessoal do rock é meio pé atrás com música eletrônica. Recentemente, por exemplo, o Drakkar (da banda de black metal Luxúria de Lillith, ex-orientando de mestrado de Edgar Franco) levou-nos para fazermos uma performance em um festival de black metal, foi legal, a recepção foi até boa, mas é muito complicado. Ele queria que realizássemos a performance no mesmo palco que as outras bandas. Eu não aceitei, falei não, a gente vai tocar em um espaço separado. Porque se não vão criar expectativa que de uma banda com guitarra e tal, e é outra coisa, então pedi para avisar o público que era uma “performance”, e não um show musical. Nós fomos para outro espaço da

---

<sup>10</sup> O projeto de lei pode ser acessado em: <http://www2.camara.leg.br/camaranoticias/noticias/EDUCACAO-E-CULTURA/553170-PROJETO-CRIMINALIZA-EXIBICAO-DE-ORGAO-GENITAL-PARA-FINS-ARTISTICOS.html>

<sup>11</sup> Vídeo com o momento da interrupção, censura e expulsão da banda em: <https://www.youtube.com/watch?v=pzQPzyfWSQk>

<sup>12</sup> Subgênero da música ambiente, com uma musicalidade densa com uso de efeitos, sintetizadores e *samplers*. Geralmente com temas sobre o enigmático e o oculto. Alguns exemplos são: Nox Arcana, Coil, Mortiis, Beherit e Endura.

chácara, não tocamos no palco principal e aí foi legal. Sobre a censura no palco, eu já preparava essa aqui (Edgar Franco aponta para sua esposa que estava na sala conosco durante a entrevista) antes de acontecer o que aconteceu em Anápolis, eu já falava: “ - Rose, prepare-se, você só recebe tapinha no ombro, palmas, isso vai mudar, fazemos algo que incomoda, que gera ruído”. Então quando fomos censurados não foi novidade, agora com um radicalismo ainda maior emergindo tenho de analisar ainda mais os convites. Porque a radicalização se ampliou. Eu acho o contexto em que a censura aconteceu foi positivo para nós, porque performávamos em um evento acadêmico em uma universidade, e fomos convidados por eles para estarmos ali. Inclusive depois do fato lamentável o Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG, do qual sou professor, escreveu uma moção de repúdio encaminhada ao reitor da UniEvangélica, falando que o nosso trabalho é um trabalho de pesquisa sério, desenvolvido há uma década em um grupo de pesquisa, o Criação & Ciberarte – coordenado por mim na FAV/UFG. Depois da censura a minha pulsão de realizar a performance se tornou maior ainda, e eu cada vez mais me importo menos com quem está assistindo, e sim em ser intenso e verdadeiro com aquilo que estou representando naquele momento. Mas tenho que tomar cuidado com isso, pois diante dessa ascensão contemporânea do pseudo moralismo cristita e do neofascismo em nosso país, se eu for fazer o que tenho feito num espaço inadequado, para um público de radicais, posso até ser morto!

Um terrível caso de censura em um ambiente acadêmico que deveria fomentar o conhecimento em todas as suas vertentes (fig.9). Edgar Franco teme ser morto, e infelizmente tenho de concordar que isso é possível. Candidatos a cargos públicos são baleados, esfaqueados, imagina um artista, esse sem nenhum poder político, ou proteção policial? Atualmente o artista e o professor são marginalizados, e colocados como vilões, acusados de corromper os jovens. A situação é ainda mais crítica para os professores/artistas, como eu, Suzete Venturelli e Edgar Franco.



Figura 9 – Apresentação do Posthuman Tantra na UniEvangélica. Fonte: acervo pessoal.

São questões como essa que todos os artistas na contemporaneidade devem refletir, e também se preparar para um porvir incerto. Aproveitando essa discussão, realizamos a sétima pergunta: - A arte

sempre foi transgressora, logo trabalhos que discutam a sexualidade sempre foram considerados polêmicos, como por exemplo o ainda polêmico *A Origem do Mundo* (1886) de Courbert. Em sua opinião, quais os motivos dessa temática ainda causar tanta comoção e ataques de ódio?

O mundo ocidental é regido por três religiões dominantes: islamismo, cristianismo e judaísmo. Essas crenças têm como base um sistema moral muito primitivo e repressor da sexualidade. A Torá, o livro sagrado dos judeus, é o velho testamento cristão, com aforismos como “olho por olho, dente por dente”, e uma mensagem de forte repressão sexual. Já na emergente cultura evangélica, Cristo aparece como um salvador virgem e puro, ou seja, a sexualidade é proibida para o messias, e em consequência para o seu rebanho. Também o islamismo é uma religião muito pudica, ela apresenta o sexo como algo pernicioso, em certos casos até demoníaco. Então veja, o sistema moral do mundo ocidental é dominado por essas três religiões, e mesmo no extremo oriente religiões como o Budismo não terão a mesma ojeriza sexual, mas ainda assim consideraram o sexo como algo a ser extirpado. Buda depois que se iluminou abandonou o sexo, sua esposa e seus filhos. A sexualidade ainda é um território humano que está mais conectado ao animal, e o homem tem uma obsessão em libertar-se da sua condição animal, mas o meu caminho como ser é o meu retorno à condição animal, porque o animal é a criatura que vive no agora, e nos perdemos nisso. As religiões querem desconectar o ser humano de sua condição animal, tornando o sexo simplesmente uma função reprodutiva, só que a pulsão sexual humana ela vai muito além disso, é explosiva. O pensamento religioso ainda é o dominante da moral vigente no mundo ocidental. Então como você quer que a sexualidade não seja um tabu? O mundo ocidental ainda está sobre a égide desse pensamento judaico-cristão dominante, e muito radical, e é praticamente impossível a médio prazo você conseguir se libertar disso, você precisa primeiro de cultura/educação de qualidade, com a população mais culta ela começa a perceber as idiotices da doutrina e do dogma religioso, começa a questionar essas coisas, ela vai exercer a sua sexualidade de maneira livre.



<https://www.facebook.com/malvadoshq/photos/a.181209315329627/275547332562491/?type=1&theater>

Na pergunta citei *A Origem do Mundo* (fig.10) por um motivo em específico, a censura que a imagem sofreu no Facebook. O caso teve início

em 2011, quando o artista dinamarquês Frode Steinicke teve sua conta na rede social desativada sem preaviso, nem justificativa. Após a repercussão negativa da supressão de seu acesso, Facebook a reativou, mas suprimindo o post com a obra de Courbet. Em apoio ao dinamarquês, um professor francês decidiu publicar a obra em sua página no Facebook, enfrentando a mesma sanção da parte dos administradores da plataforma. Em outubro de 2011, o usuário entrou na Justiça acusando a rede social de desrespeitar o princípio da liberdade de expressão. Durante anos os advogados da rede social tentaram transferir a disputa para a Califórnia, sede da empresa. Uma primeira sentença de 2015 do Tribunal de Grande Instância de Paris havia julgado a tentativa de Facebook de levar o caso aos Estados Unidos como "abusiva". Em fevereiro de 2016, o Tribunal de Apelações de Paris considerou o caso de competência dos magistrados da França, o que abriu o caminho para o julgamento. Obra iconoclasta de Courbet, *A Origem do Mundo* é considerado "patrimônio cultural francês". O julgamento poderá representar um precedente para a análise de decisões tomadas por redes sociais em relação a seus usuários. Além disso, a discussão legal leva aos tribunais o debate sobre o papel das redes sociais na onda de conservadorismo que vem colocando obras de arte, exposições e artistas sob risco de censura em todo o mundo, inclusive no Brasil. (NETTO, 2018)

Não é o primeiro caso de censura imposta pelo Facebook por causa de imagens do corpo humano. A conta oficial da FUNAI – Fundação Nacional do Índio, no Facebook foi bloqueada, e o motivo foi uma imagem em que índias aparecem com os seios à mostra (G1, 2018). Essa foi a terceira vez que a conta da fundação foi censurada e bloqueada no Facebook. As redes sociais não estão sabendo lidar com o nu, então é possível que seja apenas mais uma consequência, pois as pessoas também não estão sabendo lidar com a nudez.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Edgar Franco abordou na entrevista vários aspectos de sua pesquisa artística, e conseqüentemente seu posicionamento sobre temas considerados polêmicos, mas igualmente importantes, destacando sua experiência e visão sobre o universo amplo dos games. Os jogos oferecem infinitas possibilidades em seu aspecto visual, interativo, sonoro e de jogabilidade. Mesmo sendo uma mídia recente, os videogames já possuem uma fundamentação sólida na cultura e sociedade. E são artistas como Edgar Franco, Suzete Venturelli e Mario Maciel, e desenvolvedores *indies* como o Long Hat House, que rompem barreiras, e mostram que os videogames da indústria do entretenimento ainda estão engatinhando em suas possibilidades artísticas. É interessante perceber que o universo das artes, e o universos dos jogos colidem quando o assunto é censura. Artistas são censurados devido a uma onda de extrema direita no país, enquanto isso, *games* são censurados de acordo com normas de publicação e comercialização. Aparentemente a arte e os videogames têm bastante em comum, e talvez tenham a mesma natureza intrínseca.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBURQUERQUE, Carlos. *Primeiro game feito com recursos da Lei Rouanet, 'Toren' é saudado como um marco*, 2015. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/primeiro-game-feito-com-recursos-da-lei-rouanet-toren-saudado-como-um-marco-16644048>>. Acesso em: 15 set. 2018.

- ANTONELLI, Paola. *Video Games: 14 in the Collection, for Starters*, 2012. Disponível em: <[https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/](https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/)>. Acesso em: 14 set. 2018.
- CARRINO, Giuseppe. *Steam aprova lançamento de primeiro jogo pornô sem censuras na plataforma*, 2018. Disponível em: <<http://gamehall.uol.com.br/v10/steam-aprova-lancamento-de-primeiro-jogo-porno-sem-censuras-na-plataforma/>>. Acesso em: 15 set. 2018.
- CULTURAL, Itaú. *F69 - Emoção Artificial 2.0*, 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=x5tTZHwuu4>>. Acesso em 24 de junho de 2017.
- G1. *Funai denuncia bloqueio de conta no Facebook por imagens de índias com seios nus*, 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2018/08/31/funai-denuncia-bloqueio-de-conta-no-facebook-por-imagens-de-indias-com-seios-nus.ghtml>>. Acesso em: 15 set. 2018.
- GRAYSON, Nathan. *Valve Pulls Popular Sex Game From Steam; Developer Blames Complaints About “Pornography”*, 2017. Disponível em: <<https://steamed.kotaku.com/valve-pulls-popular-sex-game-from-steam-developers-bla-1797310812>>. Acesso em: 15 set. 2018.
- LOMAS, Natasha. *This VR cycle is dead*, 2017. Disponível em: <<http://social.techcrunch.com/2017/08/26/this-vr-cycle-is-dead/>>. Acesso em 16 de outubro de 2018.
- MOREIRA, Maria. *4 startups que lucram no mercado da realidade virtual*, 2018, disponível em: <<https://revistapegn.globo.com/Tecnologia/noticia/2018/09/4-startups-que-lucram-no-mercado-da-realidade-virtual.html>>, acesso em: 14 set. 2018.
- MOSS, Rich. *The state of the VR industry: devs weigh in*, 2017. Disponível em: <[https://www.gamasutra.com/view/news/304774/The\\_state\\_of\\_the\\_VR\\_industry\\_devs\\_weigh\\_in.php](https://www.gamasutra.com/view/news/304774/The_state_of_the_VR_industry_devs_weigh_in.php)>. Acesso em: 14 set. 2018.
- MURARO, Cauê. *Quais contraindicações e indicações para uso de realidade virtual?*, 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2016/08/quais-contraindicacoes-e-indicacoes-para-uso-de-realidade-virtual.html>>. Acesso em 15 de outubro de 2018.
- NETTO, Andrei. *Justiça da França julga Facebook por censura a “A Origem do Mundo”*, 2018. Disponível em: <<https://cultura.estadao.com.br/noticias/artes,justica-da-franca-julga-facebook-por-censura-a-a-origem-do-mundo,70002173872>>. Acesso em: 15 set. 2018.
- OLHAR DIGITAL. *Ministério da Cultura vai destinar R\$ 100 milhões para setor de games no Brasil*, 2018. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/games-e-consoles/noticia/ministerio-da-cultura-vai-destinar-r-100-milhoes-para-setor-de-games-no-brasil/78449>>. Acesso em: 15 set. 2018.
- SAMPAIO, Henrique. *Brasilidade e ditadura em Dandara*, 2018. Disponível em: <<http://overloadr.com.br/videos/2018/02/brasilidade-e-ditadura-em-dandara/>>. Acesso em: 14 set. 2018.
- SAMPAIO, Henrique. *Videogames e política são inseparáveis*, 2018. Disponível em: <<http://overloadr.com.br/especiais/2018/09/videogames-e-politica-sao-inseparaveis/>>. Acesso em: 18 set. 2018.
- SANTAELLA, Lúcia. *Game arte no contexto da arte digital*. In: Revista Dat Journal: Design, Art and Technology. São Paulo, v.1, n.2, p. 2-13, 2017. Disponível em: <<http://ppgdesign.anhembi.br/datjournal/index.php/dat/article/view/38>>. Acesso em 20 de abril de 2018.