

## TRANSMÍDIA E CRIAÇÃO ARTÍSTICA AUTORAL: A AURORA PÓS-HUMANA.

**Dr. Edgar Silveira Franco.**<sup>1</sup> UFG  
Goiânia, Brasil. [oidicius@gmail.com](mailto:oidicius@gmail.com)

**Msc. Danielle Barros Fortuna.**<sup>2</sup> IOC/Fiocruz  
Rio de Janeiro, RJ, Brasil. [danbiologa@gmail.com](mailto:danbiologa@gmail.com)

**Resumo:** O artigo conceitua brevemente transmídia, problematiza a segmentação da criação artística no âmbito da academia e da sociedade e propõe uma revisão do conceito de artista criador “compartimentado” - que teme experimentar outras linguagens - ao trazer o contexto da criação transmidiática para o campo das artes, tomando como referência o pensamento de R. Buckminster Fuller. Propõe a possibilidade do uso da transmídia como espaço para a criação artística autoral e apresenta o universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-humana”, criado pelo artista Edgar Franco, destacando suas bases fundamentais e os referenciais teóricos para o seu desenvolvimento. Finalmente apresenta algumas das criações em múltiplas mídias e suportes produzidas no contexto da “Aurora Pós-humana” como: histórias em quadrinhos, - com destaque para o álbum BioCyberDrama Saga e a revista periódica Artlectos e Pós-humanos-, HQtrônicas, Web arte, Gamearte, instalações interativas, música, performances híbridas, aforismos e HQforismos.

**Palavras-chave:** transmídia, arte, processo criativo.

### ***TRANSMEDIA AND ARTISTIC CREATION: THE “POSTHUMAN DAWN”.***

**Abstract:** *The article defines transmedia, discusses the segmentation of artistic creation within the academy and society and proposes a revision of the concept of "compartmentalized" artist - fearing try other languages - bringing the context of transmedia creation to the field of arts with reference to the thought of R. Buckminster Fuller. Proposes the use of transmedia as a space for artistic creation and presents the fictional universe of "Posthuman Dawn", created by artist Edgar Franco, highlighting its fundamental bases and theoretical frameworks for their development. Finally presents some of the creations in multiple media produced in the context of "Posthuman Dawn" as comic books - especially the album "BioCyberDrama Saga" and the magazine "Artlectos e Pós-humanos", electronic comics, web art, game art, interactive installations, music, performances and aphorisms.*

**Keywords:** *transmedia, art, creative process.*

---

<sup>1</sup> Ciberpajé, artista transmídia, pós-doutor em arte e tecnologia pela UnB, doutor em artes pela USP, mestre em multimeios pela Unicamp. Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação, Mestrado e Doutorado, em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da UFG – Universidade Federal de Goiás.

<sup>2</sup> IV Sacerdotisa da Aurora Pós-humana, artista visual, Mestre em Ciências pelo Programa de Pós-Graduação em Informação e Comunicação Científica e Tecnológica em Saúde (PPGICS/ICICT/Fiocruz). Doutoranda em Ensino de Biociências e Saúde (IOC/Fiocruz). Fundação Oswaldo Cruz.

## 1. Introdução

O universo das artes, essencialmente interdisciplinar, não se esquivou da armadilha da especialização, e a divisão tradicional das belas artes - que remontava ao classicismo grego no século XX - ganhou centenas de subdivisões e escolas específicas. Alguns artistas passaram a restringir-se a uma única forma de expressão e atrelaram seu processo criativo a manifestos com regras restritivas e estagnadoras (Franco, 2010, p.102).

Curiosamente, os mais notórios artistas do século passado foram aqueles que tiveram sempre a coragem de romper com seus “movimentos” de origem e experimentar com as múltiplas mídias de seu tempo, a exemplo do polêmico mestre do marketing pessoal Salvador Dalí que foi expulso por André Breton do movimento surrealista. Apesar de sua expulsão, Dalí tornou-se o maior nome do movimento e sempre esteve envolvido com expressões artísticas em múltiplas mídias, tendo trabalhado em cinema e animação ao lado de nomes como Alfred Hitchcock, Walt Disney e Luis Buñuel; e criado cenários de peças de García Lorca e outros, além de suas conhecidas produções plásticas na área de pintura, desenho e escultura. Perto do final de sua vida, Dalí tinha assinado contrato com o também artista multimídia e diretor chileno Alejandro Jodorowsky para interpretar o papel de Imperador da Galaxia na super produção cinematográfica Duna, que infelizmente foi abortada pelo produtor.

A hiperespecialização artística refletiu nas universidades ao redor do globo, gerando centenas de cursos fragmentados, desagregando saberes e formando artistas restritos, repletos de cacoetes especificistas e temores expressivos. Esse cartesianismo empobreceu o campo de atuação dos artistas, criou as compartimentações que acabaram impedindo um fluxo livre da expressão humana, gerando dezenas de artistas compartimentados que temem experimentar outras linguagens e passam a vida toda criando unicamente em uma forma de expressão restrita.

R. Buckminster Fuller (1998) ressaltou o fato de que as sociedades humanas erigidas sobre as bases do industrialismo passaram, gradativamente, a considerar a super especialização dos indivíduos como algo natural, contrariando o desejo inato humano de tudo compreender e integrar:

Todas as Universidades foram sendo progressivamente organizadas no sentido de especializações cada vez mais restritas. A sociedade assume que a especialização é natural, inevitável e desejável. Contudo, observando uma criança, descobrimos que ela se interessa por tudo, apreendendo, compreendendo e integrando um inventário de experiências cada vez mais alargado (Fuller, 1998, p. 6).

Fuller, notório arquiteto, artista, poeta e cientista norte americano, com 20 doutorados *honoris causa*, foi apontado por Marshall McLuhan citado por Caedro (1998) como “o Leonardo da Vinci dos tempos modernos”. Fuller era um adepto da multiplicidade, questionador convicto da super especialização da era industrial e de seu cartesianismo estanque. Entre outras áreas, atuou como arquiteto, engenheiro, cartógrafo, cosmólogo, matemático, cientista social, inventor, filósofo visionário e poeta.

As vanguardas artísticas do século XX, como o grupo Fluxus, iniciaram um processo de reavaliação dessa compartimentação. A arte conceitual foi importante para iniciar a ruptura e o desenvolvimento tecnológico aos poucos está permitindo uma reintegração, pois a aceleração tecnológica que resultou na criação do computador pessoal e dos “softwares intuitivos” na década de 1980 e na consolidação da rede Internet durante os anos 90, aponta para um horizonte diferente. Uma possível ruptura com o crescente processo de super especialização das artes.

Os primórdios do que se convencionou chamar de transmídia podem ser prospectados no contexto da ficção científica. A criação de universos ficcionais amplos com possibilidades de

geração de obras em múltiplos formatos audiovisuais ganhou maior visibilidade a partir do aparecimento da franquia “Guerra nas Estrelas” (*Star Wars*), em fins da década de 1970 e início da década de 1980. Com o passar do tempo, personagens coadjuvantes da saga de George Lucas ganharam espaço em outros produtos como histórias em quadrinhos narrando outros aspectos da saga, desenhos animados, jogos de tabuleiro e computador que se somaram às tradicionais traquitanas e brinquedos ligados à série, despertando o interesse dos fãs para os diversos aspectos da história. O fenômeno midiático perpetrado pelo universo ficcional de “Guerra nas Estrelas” e o surgimento de narrativas em formatos diversos abarcando aspectos múltiplos da cosmogonia da saga pode ser caracterizado como um bom exemplo de narrativa transmídia. Outro exemplo notório é a franquia Matrix (1999). Para o professor do MIT (USA) e estudioso das mídias Henry Jenkins (2009, p.138):

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

O universo ficcional da “Aurora Pós-humana”, criado por Edgar Franco, é um universo transmídia desenvolvido para abarcar obras artísticas em múltiplos suportes, mas nesse caso, com finalidades eminentemente expressivas e não comerciais. Nesse universo, o conceito de “deslocamento conceitual” (citado por Quintana, 2004, s.p.) é muito importante para a estruturação das narrativas.

Na primeira parte do artigo apresentamos a Aurora Pós-humana estabelecendo relações entre transmídia e arte. Na seção seguinte, apresentamos a produção criativa na Aurora Pós-humana em seus mais variados suportes: HQ em Biocyberdrama Saga e Artlectos e Pós-humanos, Web arte, Gamearte, instalações interativas e as HQtrônicas. Seguimos discorrendo sobre o Posthuman Tantra – banda performática que surge como desdobramento das HQs poéticas de Franco. . Nos tópicos finais apresentamos recentes expressões ambientadas na Aurora Pós-humana: os Aforismos do Ciberpajé, e um novo formato de HQ, os HQforismos.

O artigo toma como base a pesquisa exploratória da “Aurora Pós-humana”, e tem como objetivo propor o uso da transmídia como espaço de amplas possibilidades para a criação artística autoral. O tema central é a transmídia na arte, enfocando o universo ficcional criado por Franco e algumas das múltiplas obras desenvolvidas em seu contexto.

## **2. A Aurora Pós-humana: Transmídia e arte.**

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

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

A visão transdisciplinar é deliberadamente aberta na medida em que ela ultrapassa o domínio das ciências exatas pelo seu diálogo e a sua reconciliação não somente com as ciências humanas mas também com a arte, a literatura, a poesia e a experiência interior (CARTA, 1994).

Ademais, a ficção científica, segundo Tavares pode agregar diversas áreas do conhecimento,

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

A obra do artista transmídia Edgar Franco toma como base um universo de ficção científica que ele criou, 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, o deslocamento conceitual seria a essência da ficção científica. Para Dick, os mundos das obras de ficção científica são mundos inexistentes criados com base no mundo concreto dos autores de ficção científica. Ou seja, o mundo fictício criado não é simplesmente uma estrutura narrativa que objetiva antecipar quando chegaremos a outras galáxias, ou prever contatos com alienígenas, ou ainda para apontar quando desenvolveremos a tecnologia que possibilitará a criação de seres artificiais inteligentes e afetivos; o real objetivo desses mundos é refletir sobre por que o homem deseja fazer tudo isso e como as conseqüências de tais feitos poderiam afetar a vida humana e a biosfera. Assim, esse “deslocamento conceitual” produz mundos virtuais que são simulacros literários do potencial da tecnociência. Quintana complementou suas conclusões:

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

A “Aurora Pós-humana” foi criada inspirada em 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, o autor também inspirou-se no reflexo desses questionamentos na cultura pop, com o surgimento de filmes (eXistenZ, Matrix, Gattaca) e de seitas como as dos Imortalistas, Prometeístas, Transtopianos e Raelianos. Esses últimos, por exemplo, crêem 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 panacéia que eliminará o trabalho humano. Dentre essas polêmicas, previsões e vivências, que surgiu, ainda no ano de 2000, a semente desse universo poético-ficcional, a “Aurora Biocybertecnológica”, que foi posteriormente batizado de "Aurora Pós-humana".

Nesse universo, Franco nos convida a imaginar um futuro em que a transferência da consciência humana para chips de computador seja algo possível e cotidiano. Em um tempo em que milhares de pessoas abandonaram seus corpos orgânicos por novas interfaces robóticas. Neste futuro hipotético, a bioengenharia teria avançado 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.

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

Este 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 e das artes de ponta para reestruturar seus parâmetros. 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 envolvidos com a 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.

## **2.1. A produção criativa na Aurora Pós-humana.**

A abrangência conceitual da “Aurora Pós-humana” tem permitido a Edgar Franco criar obras em múltiplas mídias, muitas delas tendo como suporte o computador, convergindo linguagens artísticas diversas. Das HQtrônicas – como “Neomaso Prometeu”, passando pela música eletrônica de base digital, por um site de web arte baseado em vida artificial e algoritmos evolucionários e chegando a *performances* multimídia com o projeto musical performático Posthuman Tantra. A produção de histórias em quadrinhos ambientadas na *Aurora Pós-humana* tem sido explorada em dois contextos, a trilogia de álbuns *BioCyberDrama Saga* (UFG, 2013), parceria com o quadrinhista Mozart Couto,; e também a revista em quadrinhos anual *Artlectos e Pós-humanos*, que já teve 7 números publicados pela editora *Marca de Fantasia (UFPB)*.

### **2.1.1. BioCyberDrama Saga.**

A criação dessa saga de ficção científica em quadrinhos, com roteiro de Franco e arte de Mozart Couto foi apresentado na forma de um álbum com mais de 200 páginas. Ele inclui a saga completa, além de uma descrição detalhada do universo ficcional da “Aurora Pós-humana”, e ainda um *making of* do trabalho nos anexos, com artes do processo criativo da obra.

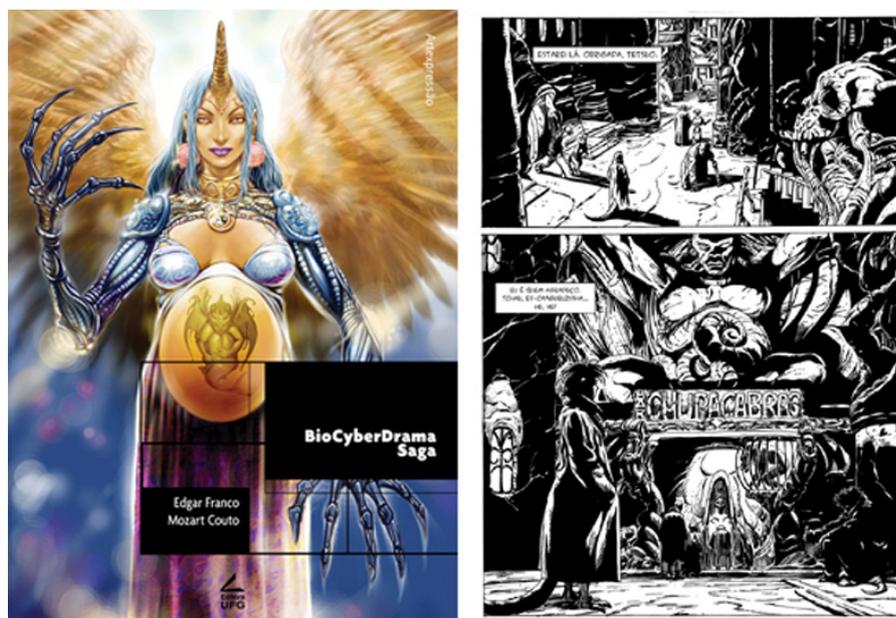


Figura 1 - Capa e página interna do álbum *BioCyberdrama Saga*, Editora UFG, 2013

A HQ presente no álbum é dividida em III partes. A primeira delas, nomeada *BioCyberDrama*, foi publicada pela editora paulistana *Opera Graphica*, em 2003. As partes II e III da saga *BioCyberDrama* permaneceram inéditas e em 2013, foram publicada na íntegra, ou seja as III partes completas, pela Editora da Universidade Federal de Goiás (UFG), uma iniciativa inédita para uma editora acadêmica brasileira, legitimando as HQs como forma de arte e conhecimento. O álbum integra a coleção “Artexpressão”, dedicada a livros de arte.

A parte I do álbum 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 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, apresenta 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.

### 2.1.2. A revista *Artlectos & Pós-humanos*.

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

doutorado em artes na UNESP, na qual investiga as “histórias em quadrinhos poético-filosóficas” como um gênero genuinamente brasileiro.

A *Artlectos e Pós-humanos* é um título autoral de quadrinhos com periodicidade anual. Até 2013, a revista já teve 7 edições publicadas, sendo os números recentes editadas pela editora Marca de Fantasia, ligada ao NAMID – Núcleo de Artes Midiáticas do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

O diferencial dos trabalhos presentes na revista está em sua proposta: HQs curtas sempre com novas personagens e sem uma conexão aparente, a não ser o fato de se passarem em distintas fases temporais do futuro pós-humano e propor reflexões dos dilemas humanos e pós-humanos.

O neologismo "Artlectos", que compõe parte do título da série, se refere à junção dos termos "Artificial" & "Intelectos". Nesses 7 números *Artlectos* ultrapassou as expectativas de seu criador, pois foi pensada simplesmente como um laboratório criativo de HQs poético-filosóficas, baseadas no universo ficcional da *Aurora Pós-humana*, mas sem nenhum compromisso com o mercado dos quadrinhos. No entanto, as revistas serviram de base analítica e reflexiva para dois pesquisadores escreverem livros sobre a obra de Edgar Franco: Professor Dr. Elydio dos Santos Neto, que escreveu "Os Quadrinhos Poético-filosóficos de Edgar Franco"; e a Dr<sup>a</sup>. Nadja Carvalho, autora de "Edgar Franco e Suas Criaturas no Banquete de Platão", ambos publicados pela editora Marca de Fantasia (UFPB), em 2012. Além dessas obras, a *Artlectos* recebeu um troféu nacional da área de quadrinhos.



Figura 2 - Capas dos números 3 e 6 da revista *Artlectos e Pós-humanos*, editora Marca de Fantasia, 2009 e 2011

### 2.1.3. HQtrônicas.

HQtrônicas são narrativas hipermidiáticas híbridas que mixam elementos da sintaxe tradicional dos quadrinhos às possibilidades abertas pela hipermídia. “NeoMaso Prometeu”, a primeira HQtrônica de Edgar Franco, foi criada para veiculação na rede internet, sendo o primeiro

trabalho artístico produzido tomando como base a "Aurora Pós-humana". Trata-se de um trabalho intermídia, onde animação, trilha sonora, efeitos sonoros e multilinearidade narrativa se fundem a códigos tradicionais das histórias em quadrinhos como balões de fala e divisão em requadros. A história trata de um ser híbrido, membro da elite tecnogenética que é um masoquista assumido e lança mão da tecnologia de produção de órgãos artificiais e robôs para realizar, repetidas vezes, um ritual de auto-flagelação que remonta o sofrimento do mítico Prometeu. 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. "NeoMaso Prometeu" recebeu menção honrosa no 13º Videobrasil – Festival Internacional de Arte Eletrônica (São Paulo, 2001).

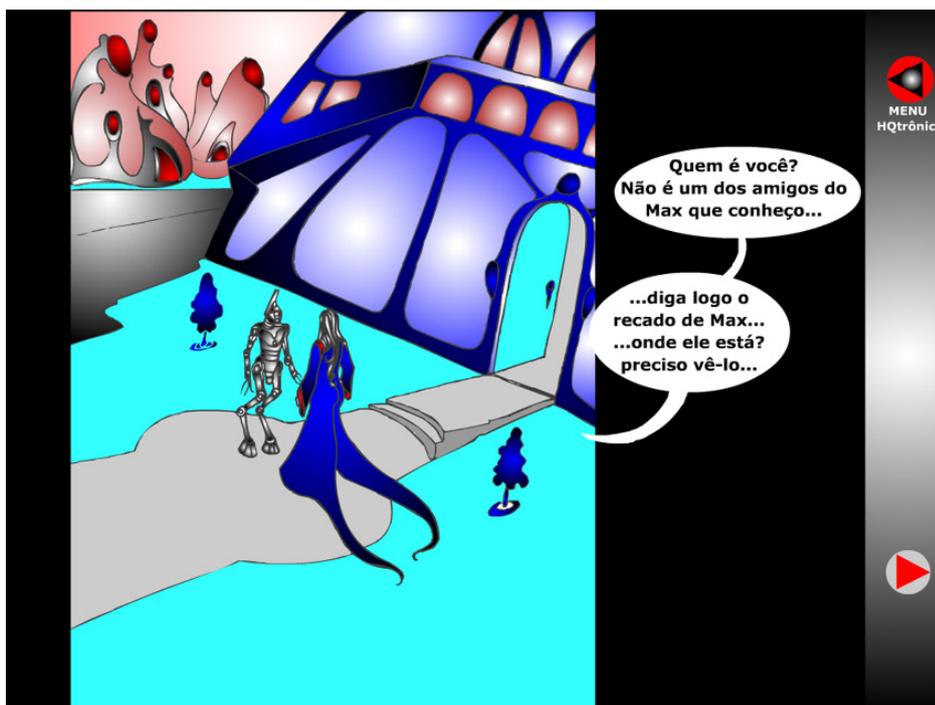


Figura 3 - Frame da HQtrônica Ariadne e o Labirinto Pós-humano, Edgar Franco, 2004

Outra HQtrônica importante de Franco é “Ariadne e o Labirinto Pós-humano”. O trabalho narra a história de Ariadne, uma jovem "Resistente" filha de um líder da resistência humana e irmã de Amandine, uma tecnogenética radical (centauriforme); Ariadne ama seu namorado Max, um jovem resistente que decide-se 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. Ao final o leitor escolhe o desfecho da história ou é convidado a participar como co-autor criando seu próprio final. A obra foi encartada no CD-Rom que acompanha o livro "HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet" (2008). Edgar Franco tem produzido outras HQtrônicas como “BioSimCa”, parceria sua com grupo de pesquisa CRIA\_CIBER da FAV/UFG, e “brinGuedoTeCA 2.0”, sua parceria com o artista Fábio FON.

#### 2.1.4. Web arte e Gamearte.

O site de vida artificial “O Mito Ômega” é um trabalho de web arte baseado no conceito de design evolucionário e propõe a geração de uma obra artística interativa que se inscreve dentre as

pesquisas das novas poéticas digitais em que o público fruidor do trabalho participa também como interator. O site se insere no contexto da “Aurora Pós-humana” ao propor a criação do ser perfeito, híbrido de todas as criaturas do planeta, na verdade algo que a espécie dos Tecnogenéticos persegue na FC de Franco, a geração dessa criatura mítica, e existe uma seita religiosa no contexto do universo ficcional chamada de “Mito Ômega”. A obra está hospedada no endereço: [www.mitomega.com](http://www.mitomega.com)

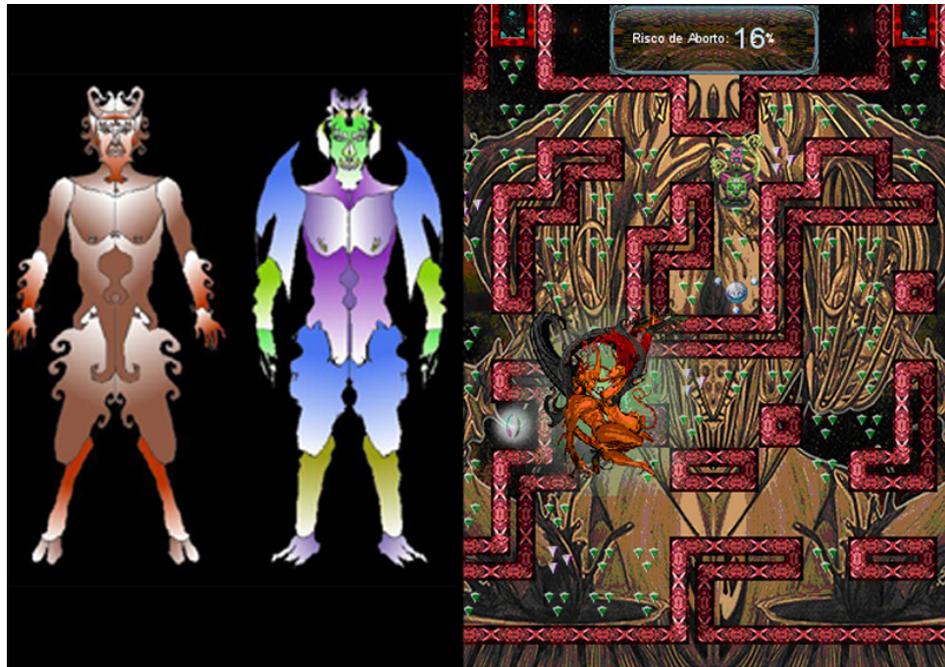


Figura 4 - Tela do site de vida artificial *O Mito Ômega*, 2007, e frame do game *Posthuman Ms. Pacman*, 2013

“Posthuman Ms. Pacman” é um trabalho de gamearte desenvolvido por Bruno Mendonça e Edgar Franco tendo como base o universo ficcional da "Aurora Pós-humana" e fazendo uma subversão irônica do clássico game Ms. Pacman. A ideia do game segue o seguinte roteiro: o jogador, representado pelo avatar de uma fêmea pós-humana tecnogenética – batizada de Alice – é parte de um experimento genético comandado por indivíduos não identificados que querem testar os limites da reprodução sexuada humana e pós-humana. Assim, a personagem se vê percorrendo um labirinto repleto de hormônios abortivos, bombas de feromônio e cápsulas ampliadoras de fertilidade – mesmo não sabendo exatamente “o que é o que” até que prove por si mesma. Além disso, ela deve perseguir os machos, criaturas pós-humanas tecnogenéticas do sexo masculino desenvolvidas com finalidade exclusivamente sexual e com capacidade de raciocínio limitada. O trabalho de gamearte foi selecionado pela curadoria da exposição EmMeios durante o 12# Art – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, no Museu da República, em Brasília, no ano de 2013.

### 2.1.5. Música Digital e Performance Cíbrida: Posthuman Tantra.

O Posthuman Tantra pretende ser um casamento constante entre as criações visuais de Edgar Franco, o universo da música eletrônica e das performances multimídia. Desde sua criação, o Posthuman Tantra já participou de dezenas de compilações em 4 continentes e lançou álbuns em parceria com diversas bandas nacionais e internacionais.

As performances ao vivo do Posthuman Tantra são apresentações multimídia, contam com vídeos, aplicações computacionais e eletrônicas e ações artísticas exclusivas criadas por Edgar

Franco em parceria com os integrantes do grupo de pesquisa Cria\_Ciber da Faculdade de Artes Visuais ligado ao Programa de Pós-graduação em Cultura Visual da FAV/UFG. São utilizados efeitos computacionais em realidade aumentada (RA), que conferem um caráter “cibrido” às performances, como esclarece Leão (2004, p. 165): “criam ambientes cíbridos - que integram simultaneamente o real e o virtual”. O Posthuman Tantra foi uma das primeiras bandas do mundo a usar esse recurso no palco, as performances da banda envolvem fortes aspectos tecnognósticos e propõe aproximações entre transcendência e hipertecnologia através de uma contextualização baseada na ficção científica. 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.



Figura 5 - Duas fotos de performances do Posthuman Tantra, Anápolis, 2013

Um bom exemplo é a performance "Ciberpajelança" – que une de maneira singular aspectos da cultura ancestral nativa das tribos brasileiras, sobretudo suas percepções transcendentais através da incorporação de totens míticos animais e vegetais nos rituais de cura e energização as chamadas "pajelanças" às novas perspectivas pós-humanas abertas pela criação e incorporação de mundos digitais, cosmogonias computacionais possibilitadas pelo amplo universo das imagens numéricas e da hipermídia. Os ciberpajés da performance mixam o mundo das realidades vegetais (acesso a cosmogonias míticas através do uso de enteógenos) com o das realidades cíbridas (criação de cosmogonias digitais) gerando um novo corpus transcendente.

As performances cíbridas do Posthuman Tantra tem sido apresentadas em eventos acadêmicos como 10# ART e 11# ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (Brasília, 2011, 2012), 10 Dimensões da Arte e Tecnologia (João Pessoa, UFPB, 2010), IV Seminário Nacional de Arte e Cultura Visual da UFG (Goiânia, 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).

### **2.1.6. Aforismos do Ciberpajé.**

De acordo com alguns dicionários de filosofia, aforismos são proposições que exprimem de maneira sucinta uma verdade, uma regra ou uma máxima concernente à vida prática (Abbagnano, 2007). Hilton Japiassú & Danilo Marcondes (2006) definem, “o estilo aforismático é característico de filósofos e pensadores tão diversos quanto, por exemplo, Nietzsche e Wittgenstein, e reflete, sobretudo no pensamento moderno e contemporâneo, uma concepção filosófica mais questionadora, provocativa e sugestiva do que propriamente teórica e sistemática”.

A origem dos aforismos é difusa. Contudo, inicialmente essa 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. Na Grécia antiga, os aforismos eram utilizados para transmitir conhecimentos, uma vez que a base do ensino era através do diálogo, sobretudo segundo o nascimento das ideias, no pensamento socrático.

Alguns pesquisadores têm feito aproximações entre aforismos e literatura, primeiro porque muitos autores literários o escrevem, e segundo porque muitos aforismos possuem de fato uma estrutura narrativa. Como exemplos de escritores aforistas no Brasil podemos destacar: Machado de Assis - que incluía muitos aforismos em suas notórias crônicas (Schneider, 2009); Guimarães Rosa na sua obra mais festejada “Grande Sertão: Veredas”, inclui também aforismos (Mascarenha, 2011), já o poeta Carlos Drummond De Andrade escreveu um livro só de aforismos. Nessa obra, Drummond, logo no título, propõe a provocação para que o leitor vislumbre “O Averso das coisas”, ou seja, convida a uma reconversão do olhar sobre a vida e ressalta que seus aforismos são apenas um dos pontos de vista possíveis - o dele - entre tantos possíveis; suas visões de experiências vividas.

Enquanto artista transmídia, Franco divulga amplamente suas obras artísticas através da internet, e desde 2010, posta diariamente em sua rede social, suas reflexões poético-filosóficas e iconoclastas sobre aspectos da vida, suas visões de mundo humana e pós-humanas, em forma de sentenças aforismáticas, sempre assinando com sua persona “Ciberpajé”. Franco declarou-se Ciberpajé no dia 20 de setembro de 2011, para celebrar uma espécie de renascimento ao completar 40 anos de idade. Através de uma contagem regressiva diária, o artista desenhou uma “chave de transmutação” por dia ao longo de 10 dias, essas chaves significaram valores importantes para o artista naquele momento. A transmutação de Edgar Franco em Ciberpajé envolveu aspectos performáticos, sobretudo nas performances híbridas realizadas pelo projeto musical performático Posthuman Tantra ambientado na Aurora Pós-Humana.

Esses aforismos hoje são parte de uma coletânea que soma mais de uma centena de páginas e é a semente do Livro “Aforismos do Ciberpajé” que está sendo organizado. Franco quando criou a Aurora Pós-Humana, a desenvolveu sob a perspectiva de autores, obras, conceitos e experiências que o inspiraram, e os aforismos do Ciberpajé, são, portanto, também parte desse universo, uma vez que as bases ideológicas deste universo ficcional são componentes do ideário do artista, em constante transformação e mutação durante sua vida. São assertivas de sua visão de mundo, publicados tanto em suporte internet, quanto em jornal impresso de uma cidade do município do triângulo mineiro.

### **2.1.7. HQforismos: Um novo formato.**

HQforismos é um neologismo criado pelos autores deste artigo (Barros & Franco, 2013), que agrega HQ (histórias em quadrinhos) e aforismo. Segundo o pesquisador Edgard Guimarães (2003),

a união de textos e imagens é o conceito base das Histórias em Quadrinhos (HQs), perspectiva por nós utilizada.

Dr. Elydio dos Santos Neto em sua pesquisa de pós-doutorado em artes na UNESP, investigou as “histórias em quadrinhos poético-filosóficas” como um gênero genuinamente brasileiro. Santos Neto (2009, p.90) resumiu as características principais dessas HQs:

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

Portanto, nos HQforismos convergem: a linguagem das HQ (texto e imagem) e dos aforismos com verve poético-filosófica. O que caracteriza e diferencia os HQforismos das demais HQs poético-filosóficas é o fato de sempre se apresentarem na forma de uma única imagem/desenho e o texto aforístico que a acompanha.. Uma forma de narrativa visual contemporânea que se encaixa muito bem aos novos formatos digitais pela rapidez de sua leitura e absorção no fluxo dinâmico das redes telemáticas, o que facilita sua difusão.

Franco destaca que “os HQforismos do Ciberpajé integram o gênero de quadrinhos poético-filosóficos, por manterem suas características básicas (experimentalismo, brevidade e intencionalidade filosófica), por apresentarem conexões óbvias com a tradição narrativa das HQs e a tradição filosófica dos aforismos” (Barros & Franco, 2013). Os personagens desenhados nos HQforismos são criaturas da Aurora pós humana, bem como os aforismos que o compõem, são parte desse ideário do artista.

### **3. Considerações finais**

A Aurora pós-humana é um universo ficcional que ambienta diversas expressões e suportes de arte transmídia. Ele convida, instiga e provoca reflexões a partir da perspectiva pós-humana sobre nossa condição humana em questões filosóficas profundas ligadas a assuntos como a tecnologia, degradação, essência do ser e transcendência. Neste artigo, apresentamos algumas das múltiplas expressões desse universo que, tal qual a imanência da vida, está sempre em constante movimento e mutação, não se limitando à compartimentalização por seu caráter transdisciplinar.

O universo ficcional da “Aurora Pós-humana” é uma prova das possibilidades criativas da transmídia aplicada em um contexto artístico autoral com finalidades basicamente de auto-expressão. As produções transmidiáticas nasceram em um contexto midiático capitalista visando à diversificação e venda de produtos, o seu uso com finalidades unicamente expressivas e poéticas configura-se como uma subversão da sua tradição mercantilista. O criador, Edgar Franco, ao se posicionar como um artista transmídia - produzindo obras em mídias diversas -, também rompe com a tradição segmentada no âmbito das artes que desde o advento do industrialismo propõe uma super especialização com a pretensão de produzir excelência.

## Referências.

- ABBAGNANO, N. (2007). *Dicionário de Filosofia*. Trad. Ivone Benedetti, 5 ed. São Paulo: Martins Fontes.
- BARROS, D. & FRANCO, E. S. (2013). *Aforismos & Histórias em Quadrinhos: HQforismos do Ciberpajé*. Revista Conhecimento Prático Literatura. n 51 – Edição especial Arte-Educação HQs, Editora Escala, p. 18-23.
- CAEDRO, A. (1998). “*Ousar ser Ingênuo*” in FULLER, R. B. *Manual de Instruções para a Nave Espacial Terra*, Via Optima: Lisboa, pp. vii.
- CARTA de Transdisciplinaridade*. (1994). Primeiro Congresso Mundial da Transdisciplinaridade, Convento de Arrábida, Portugal, 2-6 novembro. Disponível em Url: [http://www.suigeneris.pro.br/edvariedade\\_cartrans.htm](http://www.suigeneris.pro.br/edvariedade_cartrans.htm) , acessado em 18/07/2005.
- COUTO, M & FRANCO, E.S. (2013). *BioCyberDrama Saga*, Goiânia: Editora UFG.
- FRANCO, E. (1997). *Panorama dos Quadrinhos Subterrâneos no Brasil*. In: Flávio Mário de Alcântara Calazans. (Org.). *As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática*. 1ed.São Paulo: Intercom & Unesp Proex, v. 7, p. 51-65.
- FRANCO, E. (2008). *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet*, São Paulo: Annablume & Fapesp.
- FRANCO, E. (2010). “*Processos de Criação Artística: Uma perspectiva transmidiática*.” In: Edgar Franco. (Org.). *Desenredos: poéticas visuais e processos de criação*, Goiânia: UFG/FAV; FUNAPE, p. 107-130.
- FULLER, R. B. (1998). *Manual de Instruções para a Nave Espacial Terra*, Via Optima: Lisboa.
- GUIMARÃES, E. (2003). *Integração Texto/Imagem Na História Em Quadrinhos*. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – BH/MG – 2 a 6 Set.
- JAPIASSÚ, H & MARCONDES, D. (2006). *Dicionário Básico de filosofia*. 4 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*, São Paulo: Aleph, 2009.
- MASCARENHA, D.A. (2011). *A Literatura como Forma de Registro da Cultura Popular Brasileira: Cantorias, Crenças e Aforismos em Grande Sertão: Veredas*. II Seminário de Pesquisa da Faculdade de Ciências Sociais. Universidade Federal de Goiás, novembro.
- SANTOS NETO, E. (2009). “*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, p.68-95.
- SCHNEIDER, C.I. (2009) *A Boca É Um Verbo: Aforismos E Sensibilidade Trágica Nas Crônicas De Machado De Assis*. Revista de Literatura, História e Memória, VOL. 5 - Nº 5, P. 329-339.
- TAVARES, B. (1992). *O Que É Ficção Científica*, São Paulo: Brasiliense.
- QUINTANA, H. G. (2004). “*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>.