



# Zanzalá

Homepage da revista:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/zanzala/index>



## Artista Convidado

Edgar Franco (Ciberpajé)  
*Universidade Federal de Goiás, Brasil*



Edgar Franco é o Ciberpajé, um ser mutante como o Cosmos, em constante transmutação. Livre de dogmas e verdades, mago psiconauta pronto a experimentar a novidade, focado em viver o único momento que existe: o agora. Artista transmídia com premiações nas áreas de quadrinhos e arte e tecnologia. Criador do universo ficcional da Aurora Pós-humana com o qual tem realizado obras em múltiplas mídias e suportes como quadrinhos, ilustração, poesia, aforismo, conto, música, vídeo, cinema, animação, instalação, web arte, gamearte e performance. É um dos pioneiros brasileiros do gênero poético-filosófico de quadrinhos, e mentor da banda performática Posthuman Tantra e do Projeto Musical Ciberpajé. Pesquisador criador do termo HQtrônicas, autor de 4 livros acadêmicos e dezenas de artigos, pós-doutor em arte, quadrinhos e performance pela UNESP, pós-doutor em arte e tecnociência pela UnB, doutor em artes pela USP, mestre em multimeios pela UNICAMP, arquiteto e urbanista pela UnB. Desde 2008 atua como professor permanente do Programa de Mestrado e Doutorado em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás, em Goiânia. Desde 2011 coordena o Grupo de Pesquisa CRIA\_CIBER na FAV/UFG. Sua obra artística tem sido estudada por pesquisadores do Brasil e do exterior de múltiplas áreas, tendo gerado 4 livros dedicados exclusivamente a ela, inúmeros artigos científicos, um dossiê completo para a revista acadêmica Cadernos Zygmunt Bauman (UFMA), além de TCCs, dissertações e teses que analisam diversos aspectos de suas criações. Saiba mais sobre o artista no blog “A Arte do Ciberpajé Edgar Franco” ([ciberpaje.blogspot.com](http://ciberpaje.blogspot.com)). E-mail para contato: [edgar\\_franco@ufg.br](mailto:edgar_franco@ufg.br).

## **A Aurora Pós-humana: Universo Ficcional Transmídia em Expansão**

Edgar Franco (Ciberpajé)<sup>1</sup>

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” (apud Tavares, 1992, p.72). Essas constatações corroboram o papel da FC como um dos importantes caminhos para o estabelecimento de uma síntese de conceitos, fruto de campos diferenciados do conhecimento, promovendo não só a interdisciplinaridade como também a transdisciplinaridade - entendida como um complemento da aproximação disciplinar; fazendo emergir da confrontação das disciplinas novos dados que as articulam entre si e que nos dão uma nova visão da natureza e da realidade.

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

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

---

<sup>1</sup> Edgar Franco é o Ciberpajé, um ser mutante como o Cosmos, em constante transmutação. Livre de dogmas e verdades, mago psiconauta pronto a experimentar a novidade, focado em viver o único momento que existe: o agora. Para a biografia completa, ver p. 153 deste dossiê.

literatura (QUINTANA, 2004, sp.).

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

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

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

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, da tecnognose e das artes de ponta para reestruturar seus parâmetros, e tem sido transformado também pelo impacto sociocultural, ambiental e científico da pandemia de COVID-19. A partir dele já foram desenvolvidos uma série de

trabalhos artísticos, em diversas mídias e suportes, e atualmente outras obras estão em andamento. A base bibliográfica de inspiração criativa para a Aurora Pós-humana envolve o estudo das obras e pesquisas de artistas 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, entre outros (FRANCO, 2020, p.701).

A abrangência conceitual da Aurora Pós-humana tem me permitido criar, além de histórias em quadrinhos, obras em múltiplas mídias, muitas delas tendo como suporte as redes telemáticas, convergindo linguagens artísticas diversas. Das HQtrônicas – como Ariadne e o Labirinto Pós-humano e Neomaso Prometeu; passando pela música eletrônica de base digital com o Posthuman Tantra e o Projeto Musical Ciberpajé; por um site de web arte baseado em vida artificial e algoritmos evolucionários, o Mito Ômega; por instalações interativas como *La Vero* e *Immobile Art*; e chegando às performances transmídia híbridas com o projeto musical performático Posthuman Tantra. A produção de histórias em quadrinhos ambientadas na Aurora Pós-humana tem sido explorada em múltiplos contextos, com destaque para a trilogia de álbuns *BioCyberDrama Saga*, parceria com o lendário quadrinhista Mozart Couto, com o primeiro álbum lançado pela editora Opera Graphica em 2003; e a edição completa lançada em 2013 pela Editora UFG, com uma segunda edição em capa dura publicada em 2016 pela Editora UFG; e também na revista em quadrinhos anual *Artlectos e Pós-humanos*, que já teve 13 números publicados pela editora Marca de Fantasia (UFPB). Sendo o décimo terceiro número editado em 2020.

Durante meu mais recente pós-doutorado, realizado no Instituto de Artes da UNESP, em São Paulo, estudei os imbricamentos de meus processos criativos de histórias em quadrinhos e performances, criando obras transmídia inéditas que mantinham pontos de comunicação entre si, narrativas quadrinhísticas novas e atos performáticos também, entre elas o álbum em quadrinhos *O Sonho dos Deuses* feito completamente no estilo de HQescultura, com personagens esculpidos e cenários montados e como desdobramento de um ato performático do Posthuman Tantra. Essa HQ está contextualizada naquilo que chamo de Crepúsculo Pós-humano, a fase posterior à Aurora Pós-humana e foi a minha primeira obra concluída no contexto da pandemia de COVID-19.

Para este dossiê da *Zanzalá* eu selecionei algumas obras transmídia criadas durante a pandemia de COVID-19 e altamente influenciadas pelo seu impacto em minha vida, sobretudo com a morte de meu amado pai, Dimas Franco de Oliveira, vitimado pelo vírus em 16 de agosto de 2020. Para cada uma das obras da Aurora Pós-humana selecionadas, eu escrevi um breve texto tratando de seus processos criativos, simbologias e detalhes narrativos para acompanhá-la. As obras em questão são:

- Kaliana – Arte de capa criada especialmente para esse volume da revista *Zanzalá* em técnica que mixa grafite à texturização com I.A. e redes neurais computacionais.
- Naturae – Capítulo 1 da história em quadrinhos inédita *O Sonho dos Deuses*, obra criada

na técnica de HQescultura.

– O Enterro dos Deuses – Animação e videoarte, pioneira no Brasil no uso da rede neural *Deep Dream* em toda a sua extensão.

– Ciberpajé: *Odor do Infinito* – EP musical de 3 faixas, parceria com Antar (PR), com letras (aforismos), músicas e artes criadas a partir de uma experiência de ingestão do enteógeno Ayahuasca.

– Ciberpajé: *A Desintegração* – Videoperformance que abriu o Festival Internacional Carnival Rede Vamp 2021.

Essas criações transmídia gestadas durante a pandemia representam bem as múltiplas facetas narrativas do universo de FC da Aurora Pós-humana, destacando as estratégias criativas que envolvem múltiplas técnicas, algumas experimentais, e a importância do conceito (cyber)punk do faça você mesmo (D.I.Y.- *Do it yourself*) como um dos direcionadores de minhas produções artísticas.

## Referências

FRANCO, Edgar Silveira. “Arte Transmídia na Aurora Pós-humana: Conexões Criativas entre Quadrinhos, Performance e Videoarte” em RODRIGUES, Manoela dos Anjos Afonso; ROCHA, Cleomar (Orgs.). *Anais do 29 Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*. Goiânia: Anpap, 2020.

DICK, Philip K. *The Shifting Realities of Philip K. Dick – Select Literary and Philosophical Writings*. Nova Iorque: Vintage Books, 1995.

QUINTANA, Haenz Gutiérrez. “Os Discursos da Ciência na Ficção” em *Revista On-line Com Ciência* n°. 59, outubro, 2004.

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