

## CYBERPAJELANÇA: UMA PERFORMANCE MULTIMÍDIA DO POSTHUMAN TANTRA.

Edgar Franco – UFG

### Resumo

Este artigo apresenta o processo criativo da performance multimídia “CyberPajelança” da banda Posthuman Tantra, capitaneada pelo artista multimídia Edgar Franco. Destaco o universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-humana”, contexto de geração da performance - inspirado por possibilidades futuras dos avanços da tecnociência e por uma possível emergência transumana, além de aspectos tecnognósticos desse futuro hipertecnológico. Finalmente detalho os aspectos estéticos e desenvolvimentos tecnológicos presentes na performance que utiliza-se de recursos multimídia tradicionais e outros contemporâneos, como vídeos e aplicações computacionais em realidade aumentada (RA).

**Palavras-chave:** Performance, Arte e tecnologia, Pós-humano, Ficção Científica, Música Eletrônica.

### Abstract

*This article presents the process of creation of the multimedia performance "CyberPajelança" of the band Posthuman Tantra, led by the multimedia artist Edgar Franco. It underlines the fictional transmedia universe known as Posthuman Dawn that is the background context for creation of this performance and was inspired by possible future advances of technoscience, the possible transhuman rise and technognostic aspects of such hypothetical future. Finally, it also details aesthetic aspects and technological developments present within that performance, which uses traditional multimedia resources and other contemporary ones such as videos and the use of augmented reality (AR).*

**Key words:** Performance, Art and Technology, Posthuman, Science Fiction, Electronic Music.

### O Posthuman Tantra

O Posthuman Tantra é um projeto musical transmídia, com músicas eletrônicas e digitais que sofrem influências de gêneros musicais como o psicodélico, o sci-fi, o dark, o industrial e o ambient. O projeto foi criado por Edgar Franco em 2004. No princípio a música do Posthuman Tantra surgiu para funcionar como trilha sonora do universo ficcional transmidiático da "Aurora Pós-Humana" – admirável mundo novo baseado na fusão entre DNA & Silício, com novas criaturas que mixam humano, animal, vegetal e máquinas. A música e os conceitos que engendram os aspectos estéticos e ficcionais do projeto são influenciados pelas idéias de pensadores como Robert Anton Wilson, Terence MacKenna, Buckminster

Fuller, Teilhard de Chardin, Aldous Huxley, Madame Blavatsky, John C. Lilly, Timothy Leary, Giordano Bruno, John Dee, Rupert Sheldrake, Ken Wilber, P.K.Dick, Crowley, Stanislav Grof, Ray Kurzweil, Hans Moravec, Vernon Vinge e também pelas criações de artistas envolvidos com novas tecnologias e reflexões sobre o pós-humano: Orlan, H. R. Giger, Mark Pauline, Natasha Vita More, Stelarc, Roy Ascott, Diana Domingues, Eduardo Kac, David Cronenberg, Enki Bilal. Reflexões tecnognósticas e a busca de aspectos transcendentais em um contexto hipertecnológico também compõem o espectro conceitual das músicas e performances da banda, o que envolve investigações sobre movimentos como *The Extropy, Transhumanism & Immortalism*. Edgar Franco - o criador do projeto, é arquiteto pela UnB, mestre em multimeios pela Unicamp e doutor em artes pela ECA/USP; ele estuda as perspectivas pós-humanas nas ciberartes - uma pesquisa sobre artistas controversos como os já citados Kac, Orlan e Pauline, entre outros. Franco é também artista multimídia com várias criações que vão de histórias em quadrinhos, ilustrações para revistas e capas de CDs, poesia visual, música, chegando a trabalhos de web arte como "NeoMaso Prometeu" - que recebeu menção honrosa no 13º Videobrasil - Festival Internacional de Arte Eletrônica. 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 3 continentes e lançou álbuns em parceria com a banda francesa MELEK-THA, além do álbum de estréia "Pissing Nanorobots" (2004) e dos dois álbuns oficiais, "Neocortex-Plug-in"(2007) e "Transhuman Reconnection Ecstasy (2010), lançados pela gravadora Suíça Legatus Records, com quem a banda tem um contrato para o lançamento de mais 2 álbuns.

A banda tem recebido resenhas positivas em importantes veículos da área de música eletrônica como a revista *Judas Kiss* da Inglaterra, o site bielorusso *The Machinist* (em que "Pissing Nanorobots" recebeu nota 9) e na revista brasileira *Rock Hard Valhalla* (a qual incluiu entrevista e resenha de "Neocortex Plug-in" – também com nota 9). Em 2010 o Posthuman Tantra lançou por sua gravadora, A Legatus Recs (Suíça) seu segundo full-length "Transhuman Reconnection Ecstasy", com excelente repercussão na mídia especializada, também em 2010 a banda iniciou suas performances multimídia ao vivo, estreando nos palcos em junho durante o Woodgothic Festival II, em São Thomé das Letras (MG), o festival é considerado um

dos mais importantes da cena gótica brasileira e reuniu também atrações internacionais. A recepção à apresentação do Posthuman Tantra foi muito calorosa pelo público presente que destacou o aspecto inusitado do show multimídia apresentado. Logo depois, ainda em junho, a banda se apresentou no III Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual da UFG, a apresentação, que lotou o auditório da FAV - Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, além dos vídeos e efeitos em realidade aumentada contou com a participação exclusiva da performer Aline Bueno.

Em novembro de 2010 o Posthuman Tantra se apresentou no Museu Nacional, em Brasília, durante o 9º ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. O público da apresentação foi pequeno, mas seletivo, pois incluía alguns dos mais importantes artistas e pesquisadores da arte tecnologia no Brasil. A apresentação contou com os integrantes do Grupo de Pesquisa Criação e Ciberarte da UFG, e foi selecionada pela curadoria da exposição EmMeio#2 para integrar o evento.

Também em novembro o Posthuman Tantra se apresentou no 16º Goiânia Noise Festival, um dos festivais independentes mais importantes do país que em 2010 contou com atrações do calibre de John Ulhoa (Pato Fu), Musica Diablo (banda de Derrick Green do Sepultura), Otto, Cólera, Krisiun, The Mummies, Macaco Bong & Gilberto Gil. Além dos habituais vídeos e efeitos em realidade aumentada coordenados pelos VJs Gabriel Lyra Chaves e Luciana Hidemi Nomura, a apresentação do Posthuman Tantra contou com a participação de dois performers convidados, Thaís Oliveira e Flávio Takeshi, que criaram uma performance exclusiva para o evento.

Em dezembro o Posthuman Tantra se apresentou no evento 10 Dimensões da Arte e Tecnologia na Universidade Federal da Paraíba, em João Pessoa. Evento acadêmico organizado pelas universidades UFRN, UFPB e IFRN, com patrocínio da CAPES e MINC - Programa Pró-cultura. Em janeiro de 2011 o Posthuman Tantra se apresentou pela primeira vez em Ituiutaba, Minas Gerais, cidade natal de Edgar Franco, a apresentação aconteceu durante o evento Rock Fest 5 e contou com a participação especial da performer Julie Zombieraven. Em abril de 2011 o Posthuman Tantra apresentou-se na Universidade Estadual de Goiás, em Anápolis, durante o evento 1º Encontro de Quadrinhos da UEG. Com essas apresentações o Posthuman Tantra reafirma a singularidade de sua proposta através de seu trânsito

entre o universo da música independente - se apresentando em festivais alternativos, e o mundo acadêmico - marcando presença em eventos organizados por universidades e programas de pós-graduação em arte.

### **A Aurora Pós-Humana: Universo ficcional Transmídia.**

A criação de universos ficcionais amplos com possibilidades de geração de obras em múltiplos formatos audiovisuais ganhou maior visibilidade a partir do surgimento 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.

A conceituação de Jenkins é abrangente, no entanto o autor está muito preocupado em tratar o fenômeno das narrativas transmídia como algo ligado ao mercado e ao consumo de produtos de entretenimento. Sua visão passa longe das chamadas perspectivas autorais da arte e como outros investigadores do fenômeno está ligada à ideia de franquia e indústria cultural mesmo numa perspectiva de convergência midiática. Sobre produtos transmidiáticos o autor emenda:

Cada acesso à franquia deve ser autônomo para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio

de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. (JENKINS, 2009, p.138).

Mais adiante Jenkins apresenta seu ponto de vista de que estamos “numa época em que poucos artistas ficam igualmente à vontade em todas as mídias” (2009, p.139), reafirmando sua crença no caráter compartimentado da geração de produtos de entretenimento da indústria cultural mesmo no contexto da chamada cultura da convergência. A questão importante para mim, enquanto artista interessado em desenvolver poéticas autorais desconectadas de uma obsessão mercadológica e consumista, é burlar essa perspectiva compartimentada das narrativas transmidiáticas no contexto da indústria cultural e tentar produzir trabalhos artísticos que utilizem as mesmas estratégias transmídia, mas com objetivos poéticos e de auto-expressão. O universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-humana” - um *work-in-progress* desenvolvido por mim desde o ano 2000, e para o qual já realizei obras artísticas em múltiplos suportes - é o meu esforço pessoal de levar as narrativas transmidiáticas para o contexto da arte.

Atualmente minha obra nas múltiplas mídias toma como base um universo de ficção científica 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 (apud QUINTANA, 2004), pois desloco o tempo, a gnose e a tecnologia para um futuro hipotético para, na verdade, tratar de questões contemporâneas. A “Aurora Pós-humana” é um universo ficcional futurista criado por mim inspirado por artistas, cientistas e filósofos que refletem sobre o impacto das novas tecnologias: bioengenharia, nanotecnologia, robótica, telemática e realidade virtual sobre a espécie humana. Para sua criação também me inspirei no reflexo desses questionamentos na cultura pop, com o surgimento de filmes - eXistenZ, Matrix, 13º Andar, Gattaca, Avatar - e de seitas como as dos Imortalistas, Prometeístas, Transtopianos e Raelianos. Esses últimos, por exemplo, 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, liderados pelo pseudo-guru Raël, um hedonista que constrói todo seu discurso a partir das previsões mais otimistas da ciência, baseando seu pensamento em afirmações messiânicas controversas.

Mergulhado no estudo e investigação dessas polêmicas envolvendo os avanços tecnocientíficos, previsões e vivências, surgiu, ainda no ano de 2000, o

germe desse universo poético-ficcional que posteriormente batizei de "Aurora Pós-humana". A idéia inicial foi imaginar um futuro, não muito distante, onde a maioria das proposições da ciência & tecnologia de ponta fossem uma realidade trivial, e a raça humana já tivesse passado por uma ruptura brusca de valores, de forma - física - e conteúdo - ideológico/religioso/social/cultural. Imaginei um futuro em que a transferência da consciência humana para chips de computador seja algo possível e cotidiano, onde milhares de pessoas abandonarão seus corpos orgânicos por novas interfaces robóticas; imaginei também que neste futuro hipotético a bioengenharia tenha avançado tanto que permita a hibridização genética entre humanos e animais, gerando infinitas possibilidades de mixagem antropomórfica, seres que em suas características físicas remetem-nos imediatamente às quimeras mitológicas. Finalmente imaginei que estas 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 deles 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.

### **CyberPajelança: Performance Multimídia do Posthuman Tantra**

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 CriaCiber – Criação e Ciberarte. Com relação aos efeitos computacionais

em realidade aumentada (RA), o Posthuman Tantra foi uma das primeiras bandas do mundo a usar esse recurso no palco. Nas performances da banda, além de VJs e performers convidados, Franco conta com o auxílio inestimável de sua esposa Rose Franco que toca teclados e controladores em algumas músicas.

Na performance multimídia híbrida CyberPajelança, o Posthuman Tantra leva para os palcos o universo ficcional da “Aurora Pós-humana”, somando à ambientação sonora digital múltiplos recursos audiovisuais com a intenção de simular um contexto pós-humano em que o performer Edgar Franco e seus convidados passam por rituais hipertecnológicos de transmutação em criaturas híbridas. CyberPajelança envolve fortes aspectos tecnognósticos e propõe aproximações entre transcendência e hipertecnologia, ao mesmo tempo que repudia a assepsia das imagens publicitárias que induzem ao consumo e à destruição da biosfera perpetrada pelas multinacionais auxiliadas pelas grandes agências publicitárias globais. O set básico da performance CyberPajelança é composto por 7 atos, estruturados sobre as músicas digitais que lhes dão nome e abarcam seus conceitos principais, a duração da apresentação tem variado de 35 a 50 minutos. A seguir descrevo aspectos estéticos e conceituais de cada ato.

**Ato I: The Omega Neocortex** – Nessa música, acompanhada de um vídeo exclusivo, trato do possível surgimento de uma consciência planetária transcendente, uma hiperconsciência emergente formada a partir da conexão entre todas as consciências humanas, animais e vegetais, conexão a ser criada pelos avanços tecnológicos nos campos das redes telemáticas, nanorobótica e biogenética. Quando essa conexão global se completar surgirá então essa grande mente ômega, o neocortex ômega da Terra viva, Gaia. O conceito remete à ideia de Noosfera e Ponto Ômega de Theilhard de Chardin (1994, p.300). O vídeo investe em imagens simbólicas de base alquímica que metaforizam a emergência dessa hiperconsciência. Além disso, acontece uma performance simples em que Edgar Franco, que chega ao palco de terno e gravata – uniforme global dos líderes de multinacionais e de seus asseclas promotores de tecnologias ultrapassadas com o único objetivo de lucrar – vai aos poucos tirando a gravata, depois o paletó do terno e finalmente a camisa, revelando por baixo dele sua indumentária característica marcada pela presença dos tons negros – oposição à assepsia publicitária, e verde – referencia direta à busca de reconexão do homem com a natureza, assim como de

plugues P10 ícones dessa reconexão que não nega a tecnologia mas sim os aspectos monetaristas que atravancam o avanço de tecnologias como as energias limpas e renováveis.



O performer Edgar Franco durante o Ato I – *The Omega Neocortex* – Foto de Anésio Neto.

**Ato II: Little Bob's New Toy - Sexual initiation with a multifunctional robot –**

Essa faixa fala de sexualidades emergentes e polêmicas no contexto pós-humano, ela traz a história de um mentor que compra para o seu pupilo um robô multifuncional para realizar sua iniciação sexual. Nesse caso um ciborgue substitui um humano nesse papel, reconfigurando o prazer e os desejos do jovem, gerando nele taras tecnofetichistas. Trata da indústria do entretenimento investindo maciçamente no sexo pós-biológico, na busca de prazeres instantâneos. O vídeo exclusivo criado para a performance é baseado em servomecanismos sexuais maquinico-orgânicos e conclui com a metáfora de sangue cobrindo a tela, representando a violência incontida do ato. Durante a música, Edgar Franco performatiza com gestos obscenos a penetração em um robô multifuncional, essa é um dos momentos mais polêmicos da apresentação e que já resultou em pessoas abandonando a sala de espetáculo. Adiante tratarei detidamente desse assunto.



O performer Edgar Franco durante o Ato II – Foto de Arth Silva.

**Ato III: Os Mistérios Insondáveis** – O conceito que engendra música e vídeo é o da dimensão inescrutável do homem e da existência, tudo aquilo que nós não compreendemos apesar de todos os avanços tecnológicos. Nesse caso o destaque é dado pelas coincidências, e o performer recita a letra de forma ritualística, ela diz “Ao mesmo tempo mil borboletas azuis pousaram sobre a testa de mil garotas virgens nos mais distantes pontos da Terra e ninguém percebeu. Os mistérios insondáveis das falsas coincidências.”

**Ato IV: Penetrating The Virgin Bioport** – Este ato é inspirado pelo filme eXistenZ, do cineasta canadense David Cronenberg, no filme a bioporta é um novo orifício hipertecnológico, aberto na base da coluna vertebral no qual se conecta o console

de um jogo de realidade virtual que é vivo, feito de partes de anfíbios transgênicos e alimentado pelo sangue do corpo do usuário. A performance enfatiza a erotização desse novo orifício, durante sua execução uma performer tem uma bioporta aberta em suas costas com o auxílio de um plugue P10, numa simulação que envolve um vídeo exclusivo, efeitos de mágica eletrônica e sangue artificial.



Duas performances diferentes para o Ato IV. A primeira no 16º Goiânia Noise Festival, com a participação de Flávio Takeshi e Thaís Oliveira e a segunda no Rock Fest 5 com a participação de Julie Zombieraven. Fotos de Veramar Martins e Anésio Neto.

**Ato V: CyberPajelança** – Este ato seria o ápice da performance, trata-se de uma música que evoca um clima xamânico, de ritual de incorporação de totem ou uma pajelança. Nesse caso a faixa propõe conceitualmente um mix das realidades vegetais - o acesso a níveis transcendentais de consciência através do uso de tecnologias avançadíssimas ancestrais, os enteógenos, também chamados plantas de poder, como a Ayahuasca e o Psilocibe Cubensis – com as realidades virtuais, a criação de cosmogonias e mundos digitais visando também novas formas de expansão da consciência. Edgar Franco, com seu alter ego Oidicius, adota a figura de um cyberpajé que une as realidades vegetais às realidades virtuais na busca da transcendência. O performer incorpora um totem tecnomístico, pois durante a performance, na imagem do telão, através do uso de um efeito de realidade

aumentada (RA), em tempo real, surgem serpentes que saem das costas do músico, tornando-o uma criatura híbrida pós-humana. O Posthuman Tantra é uma das primeiras bandas do mundo a utilizar efeitos de RA.



Edgar Franco durante a performance do Ato V – Foto de Veramar Martins.

**Ato VI: Transhuman Werewolf's Mutation** – Esse ato propõe a reconexão do homem com a natureza através da incorporação de genética animal no organismo humano. Ao longo do desenvolvimento tecnológico dos dois últimos séculos o homem foi se afastando de sua percepção de que é um ente natural, apartando-se da natureza e das criaturas. A performance propõe a hipertecnologia da manipulação do código genético como um ouroboros, o processo de reversão pelo qual o homem voltará a reencontrar sua dimensão natural, pois ao incorporar a genética de um lobo que ainda vive de forma integrada com a natureza ele voltará a compreender sua conexão natural e cósmica. Na performance fazemos uso de efeito computacional de realidade aumentada e *face detecting* para transformar - ao vivo - o rosto de Edgar Franco (Oidicius) em uma de suas criaturas pós-humanas - um lobisomem transgênico - o efeito é visto no telão durante o tempo em que Oidicius canta a faixa "Transhuman Werewolf's Mutation".



Aline Bueno, Edgar Franco e Rose Franco durante o Ato VI – Foto de Guilherme Silveira.

**Ato VII:** Tênuê Esfera Azul – É o ato final dedicado a uma reflexão sobre as razões da mortalidade no contexto cósmico e as buscas obsessivas da hipertecnologia por formas de extensão da vida ou por uma imortalidade baseada em avanços tecnocientíficos. A performance conta com um vídeo exclusivo com o qual o performer Edgar Franco interage e também com efeitos de mágica eletrônica.



O performer Edgar Franco durante o Ato VII – Foto de Fernanda Machado.

As apresentações contam, eventualmente, com a participação especial de performers em ações exclusivas inspiradas no contexto da “Aurora Pós-humana”.

Entre os performers especialmente convidados já estiveram nos palcos com o Posthuman Tantra: Aline Bueno, Flávio Takeshi, Thaís Oliveira e a performer Julie Zombieraven. Como exemplo de uma dessas performances, Julie, durante a música "Penetrating the Virgin Bioport" teve uma "bioporta" perfurada em pleno palco por Edgar Franco, a simulação de um novo orifício tecnoerótico aberto na base da coluna vertebral. O Posthuman Tantra também já contou com a participação de todos os integrantes da banda de death metal mineira Lycanthropy durante a execução de uma música inserida como um adendo aos 7 atos chamada "Biotech Antenna" que ganhou um novo arranjo.

### **Cyberpajelança: uma singela insurreição contra a assepsia publicitária e as multinacionais.**

Em entrevista conduzida pelo professor Dr. Ademir Luiz ao jornal Erudito Pelo Não Dito da UEG – Universidade Estadual de Goiás, fui questionado sobre as reações adversas do público acadêmico que assistiu há uma das performances do Posthuman Tantra em que o entrevistador esteve presente. Enquanto algumas pessoas aplaudiam em cena aberta, outras se retiraram indignadas com as insinuações sexuais e de violência. O entrevistador ainda questionou-me a respeito dos motivos de tal atitude conservadora por parte de membros da comunidade acadêmica. Pra responder essa questão resgatei o pensamento de um dos maiores artistas contemporâneos em minha opinião, o quadrinhista inglês Alan Moore, que, como eu, se declarou mago: um manipulador de símbolos visando a mudança da percepção de mundo. Moore ressalta que o verdadeiro artista dá às pessoas “o que elas precisam” e não “o que elas desejam”.

A arte foi engolida pelo entretenimento no Século XX, e o senso comum passou a considerar o entretenimento vazio produzido pelo mundo da mídia de massa como arte. Veja que até as nulidades que participam de *reality shows* são consideradas “artistas”. A publicidade, um mundo repleto de “magos negros”, atua no *status quo* manipulando símbolos simplesmente para induzir ao consumo. A publicidade é limpa, polida, bela, com rostos jovens, famílias bem nutridas, tudo é asséptico, quase hospitalar, nesse mundo idealizado da indução ao consumo. A linguagem visual da publicidade é a linguagem dominante do mundo globalizado, ela dita regras para os outros sistemas imagéticos, ela contamina todos os meios áudio-visuais, então como artista eu me insurjo contra essa assepsia dissimulada, uma

pseudo-limpeza que encobre a sujeira da destruição do planeta e das outras espécies em detrimento do lucro de alguns.

As pessoas que saíram da sala de espetáculo durante a nossa apresentação me deixam orgulhoso, pois tenho certeza de que meu objetivo artístico está alcançando resultados. Não existe arte verdadeira que não provoque e não incomode! Além disso, as insinuações sexuais de nossa performance não são nem um pouco mais agressivas do que dançarinas praticamente nuas insinuando sexo anal em danças grotescas nas TVs aos domingos, no entanto a embalagem que envolve essas dançarinas é a da assepsia publicitária, então isso é aceito e louvado pelas mentes subjugadas pelo controle mágico das multinacionais. Nossa performance nega essa assepsia e recontextualiza a manipulação simbólica e conceitual desses elementos, no caso da insinuação sexual fazemos uma reflexão sobre o tecnofetichismo emergente. Também temos muito de doce e sutil em nossa narrativa multimidiática, se você abrir sua percepção sem preconceitos poderá perceber isso ao assistir nossa apresentação. O Posthuman Tantra tem se apresentado em eventos acadêmicos em vários locais do país, a proposta tem chamado a atenção do mundo acadêmico por ser inusitada e algo iconoclasta e a recepção geral é sempre essa: amor ou ódio, poucos ficam indiferentes diante da performance. O Posthuman Tantra é para mim um espaço artístico-ritual, nas apresentações assumo de fato o meu papel de “cyberpajé”, manipulando símbolos e sigilos objetivando a modificação da realidade! Sei das dificuldades de nos insurgirmos contra o império das multinacionais e seu conglomerado de “magos negros” - as grandes e “premiadas” agências publicitárias globais, mas de forma quixotesca eu aceito o desafio, pois para mim não existe verdadeira arte senão aquela que busca transformar o mundo. A penetração de minha obra é muito restrita, mas quem sabe através da ressonância morfogenética alguns dos memes presentes em minha arte não sobrevivam e perpetuem-se no seio da cultura.

Pra concluir é importante observar que a academia ainda é um espaço de dinossauros morais. Na minha modesta opinião, certos setores da academia são tão arcaicos, estéreis e autocentrados que simplesmente esqueceram que existe um mundo em ebulição à sua volta. A cultura está vivendo uma das revoluções mais dramáticas, para o bem ou para o mal, nesse exato momento e eles não conseguem enxergar além de seus pés ou de suas teorias herméticas importadas. É da academia, local que pretensamente agrega as grandes mentes pensantes de nossa

época, que deveria vir a revolução, ali deveriam surgir as idéias criativas que poderiam mudar o mundo, transformá-lo, mas de modo geral a academia é um espaço estanque, salvo raras exceções o que temos é um espaço de elevação de egos intelectuais pequeno burgueses. Eu amo estar na academia pelo contato com as mentes jovens, em ebulição, conviver com elas antes de serem envenenadas pelos “túneis de realidade teórica” desses acadêmicos acorrentados é uma dádiva. Eu me surpreendo com a experiência e capacidade criativa das mentes de muitos estudantes que me cercam, com idéias genuínas e cheias de amor pela espécie e pelo planeta. Eu dialogo com eles, é por eles e pra eles que permaneço na academia. É claro que tenho alguns colegas acadêmicos admiráveis que fogem a esse estereótipo e que lutam de mãos dadas comigo por uma mudança basal naquilo que entendemos por academia.

### **Referências:**

CHARDIN, Teilhard. *O Fenômeno Humano*, São Paulo: Cultrix, 1994.

FRANCO, Edgar Silveira (Org.). *Desenredos: Poéticas Visuais e Processos de Criação*. 6. ed. Goiânia: UFG/FAV; FUNAPE, 2010.

\_\_\_\_\_. “Processos de Criação Artística: Uma perspectiva transmidiática.” In: Edgar Franco. (Org.). *Desenredos: poéticas visuais e processos de criação*, Goiânia: UFG/FAV; FUNAPE, 2010, p. 107-130.

FULLER, R. Buckminster. *Manual de Instruções para a Nave Espacial Terra*, Via Optima: Lisboa, 1998.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*, São Paulo: Aleph, 2009.

QUINTANA, Haenz Gutiérrez. “Os Discursos da Ciência na Ficção”, in: *Revista On-line Com Ciência* (Tema: Ficção e Ciência, nº 59, outubro), Url: <http://www.comciencia.br/reportage.shtml>, 2004.

### **Edgar Franco**

É artista multimídia, mestre em multimeios pela Unicamp, doutor em artes pela USP, pós-doutorando em arte e tecnologia pelo LART – Gama/ UnB com bolsa PDJ CNPq e professor permanente do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da UFG – Universidade Federal de Goiás.