



# ENSAIOS

# ASCENSÃO E OCASO NO UNIVERSO FICCIONAL TRANSMÍDIA DA AURORA *PÓS-HUMANA*

RISE AND FALL IN THE *AURORA PÓS-HUMANA*  
TRANSMEDIA FICTIONAL UNIVERSE

*Edgar Silveira Franco (Ciberpajé)*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Edgar Franco é o Ciberpajé, artista transmídia com pós-doutorados em artes pela Unesp e UnB, doutorado em artes pela USP, e mestrado em multimeios pela Unicamp. Atualmente é professor do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG e coordena o Grupo de Pesquisa CRIA\_CIBER(FAV/UFG), Brasil.

**RESUMO:** O ensaio trata da estrutura geral do universo ficcional transmídia da *Aurora Pós-Humana*, base para todas as criações narrativas em múltiplas mídias e suportes do artista Ciberpajé, também conhecido como Edgar Franco. São apresentadas as fases e subdivisões do universo em uma perspectiva temporal, pontuadas por exemplos de obras artísticas que já foram desenvolvidas nos contextos dessas múltiplas fases. Ao final são detalhados alguns elementos narrativos e do processo criativo da história em quadrinhos Licanarquia, uma das obras mais recentes do universo ficcional que está ambientada na subfase do *Ocaso Pós-Humanista*.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ficção Científica; Narrativas Transmídia; Histórias em quadrinhos; Pós-Humano

**ABSTRACT:** The essay deals with the general structure of the fictional transmedia universe of the *Aurora Pós-Humana*, the basis for all narrative creations in multiple media and supports by the artist Ciberpajé, also known as Edgar Franco. The phases and subdivisions of the universe are presented in a temporal perspective, punctuated by examples of artistic works that have already been developed in the contexts of these multiple phases. At the end, some narrative elements and the creative process of the comic book Licanarquia are detailed, one of the most recent works of the fictional universe that is set in the sub-phase of the *Ocaso Pós-Humanista*.

**KEYWORDS:** Science Fiction; Transmedia Storytelling; Comics; Posthuman

## AS BASES DA AURORA PÓS-HUMANA

A Ficção Científica (FC) em seu caráter trans e interdisciplinar pode significar um ponto de confluência de assuntos de natureza tão diversa como ciência, religião, filosofia e literatura. Para Isaac Asimov: “A FC é uma resposta literária às modificações científicas, resposta esta que pode abarcar a inteira gama da experiência humana. A FC engloba tudo” (apud Tavares, 1992, p.72). Essas constatações corroboram o papel da FC como um dos importantes caminhos para o estabelecimento de uma síntese de conceitos, fruto de campos diferenciados do conhecimento, promovendo não só a interdisciplinaridade como também a transdisciplinaridade - entendida como um complemento da aproximação disciplinar; fazendo emergir da confrontação das disciplinas novos dados que as articulam entre si e que nos dão uma nova visão da natureza e da realidade (FRANCO, 2006).

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

Os autores de FC descrevem, então, mundos virtuais sem renunciar à verossimilhança científica. Os avanços científicos servem de apoio para “materializar” e enunciar mundos virtuais. Isto mostra a preocupação dos autores de ficção científica em sintonizar-se com a ciência de seu tempo para logo projetá-la no futuro próximo ou distante enquanto possibilidade, isto é, tomando cuidado para que suas especulações sejam verossímeis e possam servir para que o público reflita sobre seus alcances, visto que a maior parte do contato das pessoas comuns com a ciência se dá através da mediação do cinema ou da literatura.(QUINTANA, 2004, 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* (FRANCO, 2006).

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, 2020a, 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 foi desenvolvida 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, 2020a, 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 HQ-trônicas - 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.

## AS FASES DA AURORA PÓS-HUMANA

Como salientei, a *Aurora Pós-Humana* é um work in progress, o que significa que em seus 22 anos de existência o universo ficcional tem passado por múltiplas mudanças, ampliações, revisões e transformações. E seguirá assim enquanto eu continuar criando obras no contexto de sua cosmogonia. É importante ressaltar que se trata também de um universo mágico estruturado dentro dos princípios da magia do caos, isso significa que todas as obras desenvolvidas por mim utilizando-o como base têm como princípio fundamental a minha autotransformação, são sigilos mágicos de fixação de minhas buscas rumo à integralidade de ser. A *Aurora Pós-Humana* é estruturada em uma longa era que vai do transumano ao pós-humanismo, sendo demarcada pelo período Pré-Aurora Pós-Humana, chamado de Era Transumana; o período da Aurora Pós-Humana propriamente dito, que é o seu auge e apogeu; e o longo período de decadência que vai do Crepúsculo Pós-Humano ao Ocaso Pós-Humanista. Vários acontecimentos sociais, culturais, científicos, tecnológicos, tecnognósticos, transformações da biosfera e o contato com uma civilização extraprototerrestre demarcam essas fases. Vou rascunhar estas eras aqui e suas fases usando o calendário Cristão. No momento estou preparando um livro em que detalho o estado da arte da *Aurora Pós-Humana* no qual estas fases são muito bem detalhadas com inúmeros acontecimentos marcantes e várias subdivisões internas a cada ciclo. As obras em múltiplas mídias e suportes criados no contexto da *Aurora Pós-Humana* se passam

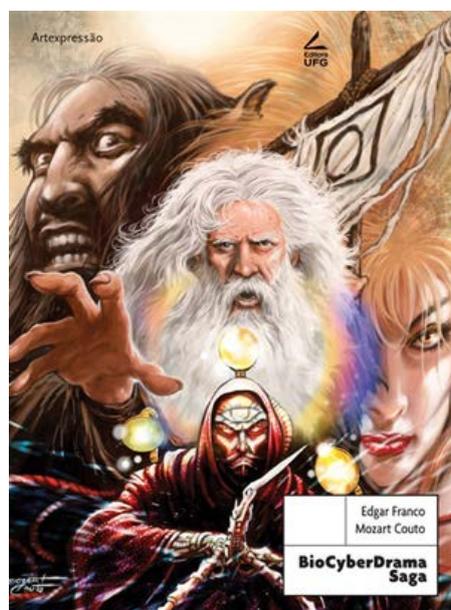
em todas essas distintas fases:

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

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

III – Crepúsculo Pós-humano – Fase 1: Início da invasão extraprototerrena de uma civilização altamente bélica e avançada provinda do Sistema de Sirius. Essa civilização foi desenvolvida por um extropiano avançado que foi lançado ao espaço em 2721, através de sua absorção de informação cosmonáutica ele conseguiu obter conhecimento para criar uma civilização de base sílica e carbônica, mas dependente de alguns metais para sua expansão. A civilização de Kelemath não conhece os princípios morais e éticos que ainda formam boa parte da base de compreensão da realidade dos pós-humanos que habitam a Terra. Kelemath invade a Terra em uma guerra que a princípio busca exterminar toda a vida no planeta e subtrair todos os metais da Terra. Os invasores encontram as espécies em guerra interna no planeta, o que facilita o seu ataque, o período vai de 4021 a 4027. Fase 2: As espécies da Terra finalmente decidem se unir para evitar a sua completa destruição. Suas tecnologias mostram-se ineficazes diante do poderio bélico dos Kelemathianos. Com a guerra

fracassada, os poucos sobreviventes se dispersam e iniciam evasões para locais ermos visando esconderem-se e sobreviverem. Após exaurirem a Terra de quase 90% de todos os seus metais, os Kelemathianos abandonam o planeta, o período vai de 4027 a 4041. Fase 3: Está é a fase final chamada de Ocaso Pós-Humanista, todas as instituições foram extintas, não existe mais poderio tecnológico e bélico, a população de Tecnogenéticos, Extropianos e Resistentes (Humanos) não soma nem 5 milhões em todo o planeta. Eles vivem de forma rudimentar em poucas áreas não afetadas completamente pela radioatividade nuclear, com escassas fontes de alimento e água. Trata-se de um retorno completo à cultura arcaica, com seres vivendo isolados, ou em pequenos grupos, tentando sobreviverem a qualquer custo. Esta também é uma fase importante, pois nela proponho o reencontro com a essência primal da vida, uma reconexão dos seres com Gaia e o cosmos. Neste final frutificarão ou a transcendência e a vitória da vida, do amor e da empatia, ou a extinção completa de humanos, pós-humanos e de toda a vida no planeta. São duas linhas de desenvolvimento narrativos que busco explorar, o período vai de 4042 até 5000. Destaco que essa cronologia está em fase de elaboração, portanto algumas datas e acontecimentos podem mudar até a sua versão final.



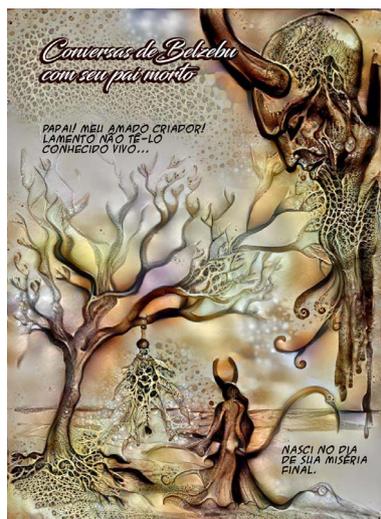
**FIGURA 1** – Capa do álbum BioCyberDrama Saga, de Edgar Franco e Mozart Couto,

Editora UFG, 2016

Para situar os leitores vou dar alguns exemplos de em qual fase se situa cada obra. BioCyberDrama Saga (Figura 1), epopeia em quadrinhos desenvolvida por mim em parceria com Mozart Couto (Editora UFG, 2016) se passa no apogeu da Aurora Pós-Humana entre os anos de 2320 e 2370. Ecos Humanos (Editora Reverso, 2018), álbum de quadrinhos em parceria com Eder Santos, se passa no Ocaso Pós-Humanista, por volta de 4100 (Figura 2). Conversas de Belzebu com seu pai morto (Figura 3), publicada em capítulos na revista Atomic Magazine (Editora Atomic, 2022) desenvolve a possibilidade mais fatalista do extermínio total da vida no planeta e apresenta um personagem mítico no Ocaso Pós-Humanista, por volta do ano 5000. Licanarquia (Editora Atomic, 2022), minha obra em parceria com Toninho Lima, se passa durante o Crepúsculo Pós-Humano, durante a invasão Kelemathiana, entre os anos de 4030 e 4040. A quadrilogia musical Kelemath, composta de 4 boxes com 12 CDs e mais de 12 horas de música, criada por minha banda Posthuman Tantra em parceria com a banda francesa Melek-tha e lançada na França, apresenta o ciclo inicial da invasão Kelemathiana no planeta e sua completa devastação.



**FIGURA 2** - Capa do álbum Ecos Humanos, de Edgar Franco (Ciberpajé) e Eder Santos, Editora Reverso, 2018.



**FIGURA 3** – Página 1 da HQ Conversas de Belzebu com seu pai morto, de Edgar Franco (Ciberpajé), Atomic Magazine #1 (2021).

Os álbuns solo de minha banda Posthuman Tantra apresentam narrativas sonoras em fases múltiplas, como Neocortex Plug-in, que se passa no apogeu da Aurora Pós-humana, e Lúcifer Transgênico, no fim do Ocaso Pós-Humanista. A revista em quadrinhos Artlectos e Pós-Humanos (Editora Marca de Fantasia) apresenta HQs curtas em todas as fases da Aurora Pós-humana (Figura 4). Esses são só alguns exemplos.



**FIGURA 4** – Capa da revista Artlectos e Pós-Humanos #6, de Edgar Franco (Ciberpajé), Editora Marca de Fantasia, 2011

## TRANSMÍDIA E FICÇÃO CIENTÍFICA NA AURORA PÓS-HUMANA

Como já visto, *Aurora Pós-Humana* é um universo ficcional transmídia, ou seja, serve de contextualização para narrativas em múltiplas mídias e suportes. Para ser mais específico eis as linguagens para as quais já foram criadas obras no universo: histórias em quadrinhos (álbuns e HQs curtas), HQtrônicas, HQforismos, HQescultura (MACHADO, 2017), contos, poesias, aforismos, ilustrações, animações, curta metragens, curtaforismos, videoartes, videocliques, gameartes, músicas (singles, Eps e CDs com minha banda Posthuman Tantra e o projeto musical Ciberpajé), performances, esquetes teatrais, web artes, instalações artísticas, e no momento estou escrevendo o primeiro romance. A recente HQ Conversas de Belzebu com seu pai morto (Atomic Magazine 1 e 2, 2021, 2022) surgiu inicialmente do desejo de inserir de forma simbólica e iconográfica o arcano XV do Tarô, o diabo, no contexto de meu universo ficcional transmídia. Na narrativa, após o fim da espécie humana, essa criatura nasce de forma metafórica e onírica no Ocaso Pós-Humanista, em um planeta Terra desolado. A história coloca-o em diálogo – na verdade um monólogo – com seu pai morto, metáfora da humanidade. Mas a motivação mais profunda para a criação da série foi a perda trágica de meu maior interlocutor filosófico e amigo, meu amado pai Dimas Franco. Durante décadas discutimos assuntos metafísicos e reflexões sobre a espécie humana, Gaia e seus destinos. Com seu desaparecimento, ao desejar conversar sobre esses temas sinto profunda vacuidade. A série é composta por 6 HQs de 11 páginas cada uma, somando 66 páginas, e sua criação utiliza princípios mágicos de transmutação e inspiração enteogênica. Também foi criado um EP musical baseado no primeiro capítulo da HQ, pelo meu projeto musical Ciberpajé que tem uma singularidade conceitual, com ele eu convido bandas e musicistas a criarem ambiências musicais para os meus aforismos recitados com a minha voz. Esses parceiros musicais convidados têm liberdade total para criarem as ambiências sonoras para os aforismos. Por isso temos as mais diversas expressões musicais no projeto: rock, heavy metal, doom, black metal, new age, progressivo, noise, sludge, hardcore, dark ambient, dungeon synth, witch house, post rock, entre outros. Escolho os convidados a partir de meus

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

A *Aurora Pós-Humana* não é um espaço de restrição para as minhas criações. Ela tem sido a ambiência de minhas múltiplas obras por permitir-me completa liberdade. Segue relevante para contextualizar minhas reflexões sobre as tensões entre ciência, tecnologia, biosfera, tecnognose e transcendência. Sua complexa e dinâmica estruturação auxilia-me a dar consistência às narrativas, e muitas vezes a ampliação do universo provém de uma narrativa que não se encaixava em alguma das fases ou estruturas pensadas, mas ainda assim guardava uma forte conexão com a Aurora. Então o universo ficcional transmídia alimenta e é constantemente alimentado por minhas criações. É muito prazeroso criar assim, pois coloco a liberdade acima de qualquer outro preceito no processo criativo. Assim a minha *Aurora Pós-Humana* só tem sentido se for tão libertadora e libertária quanto os meus processos criativos. Neste sentido criação é autotransformação, antes de pensar na recepção de minhas obras, estou focado na transformação interior que elas causarão no meu ser, e aí entra o aspecto mágicko da *Aurora Pós-Humana*. Enquanto o universo seguir fazendo sentido para mim e criar nele for um ato de prazer, ele continuará vivo. As criações podem alcançar esferas bem diferentes, ganhei o Prêmio Argos de Literatura Fantástica – o mais tradicional e importante do gênero no Brasil, pela antologia de contos que organizei chamada 2021 (Editora Marca de Fantasia). A antologia (Figura 5) foi pensada a partir da recriação de algumas de minhas artes da *Aurora Pós-Humana* utilizando redes neurais e inteligência artificial. Depois de recriá-las eu convitei 7 notórios autores de ficção científica - Edgar Smaniotta, Fábio Fernandes, Fabio Shiva,

Gazy Andraus, Gian Danton, Nelson de Oliveira e Octavio Aragão - para escreverem contos inspirados nelas, e lhes dei total liberdade. Ou seja, as artes são obras criadas no contexto da *Aurora Pós-Humana*, mas os contos não necessariamente o seriam. No entanto, é possível situá-los sim em alguma das fases do universo ficcional, o que denota a sua abrangência. Quando iniciei as criações para a *Aurora Pós-Humana* nunca pensei que o universo seguiria relevante mais de 20 anos depois, mas ele continua muito atual.



**FIGURA 5** - Capa do livro 2021, por Edgar Franco (Ciberpajé), Editora Marca de Fantasia, 2020

## LICANARQUIA: UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS NO OCASO PÓS-HUMANISTA

Reencontrar o artista Toninho Lima nas redes sociais em 2017, um mestre das HQs que sempre admirei, e ter a chance de estabelecer com ele um contato pessoal e poder chamá-lo de amigo foi algo incrível. O primeiro resultado disso, que nasceu da admiração mútua, foi o mestre transformar-me em um dos personagens de sua série em quadrinhos Tentáculos. Neste processo ele conheceu obras na *Aurora Pós-Humana*, e gostou. Eu já tinha criado uma obra musical utilizando lobisomens tecnogenéticos na *Aurora Pós-Humana*, o CD “Biotech Werewolves” lançado na Inglaterra

pela gravadora 412 Recordings, ele traz uma narrativa poética e musical sobre uma seita agressiva de lobisomens biotecnológicos que ascende ao poder em uma cidade estado no auge da *Aura Pós-Humana*. Como sempre fui um fã do lobisomem urbano criado por Toninho Lima na série de 10 HQs publicada na revista *História Reais de Lobisomem* da extinta editora Bloch, pensei em criar uma HQ curta com o mestre em que ele resgatasse a estética de seu lobisomem, mas dessa vez contextualizado na minha *Aurora Pós-Humana*. O enredo da HQ me veio em um insight, e convidei o mestre para a parceria. Ele aceitou o convite e a HQ curta acabou tornando-se um álbum completo, pois percebemos que a poeticidade da narrativa precisava de mais páginas e fluidez para que alcançássemos os objetivos desejados. Considero a parceria com Toninho algo realmente especial. A densidade da obra que criamos agrada-me muito, pois tem ao mesmo tempo uma grande simplicidade aparente, mas que esconde uma das histórias mais densas e profundas que criei. Tudo ficou ainda mais incrível com a bela quadrinhização de Toninho.

No aspecto narrativo, optei por uma história em boa parte sem diálogos, com as imagens iniciais narrando as peregrinações dos personagens num mundo devastado recentemente. Nesse sentido *Licanarquia* guarda algumas similaridades com o álbum em quadrinhos *Ecos Humanos*. Em *BioCyberDrama Saga* e em algumas de minhas HQs solo da *Aurora Pós-Humana* investi em roteiros repletos de textos densos, muitos diálogos longos e complexos, mas quando revejo as primeiras HQs curtas criadas para o universo ficcional, percebo uma grande síntese nos textos e diálogos. O gênero de quadrinhos poético-filosóficos, nomeado por mim, e do qual sou um dos pioneiros no Brasil, muitas vezes lança mão dessas sequências silenciosas como poeticidade dramática. Após escrever *BioCyberDrama Saga*, uma HQ muito cerebral, mas com respiros poéticos, quando fui pensar uma nova narrativa mais longa no contexto do *Aurora Pós-Humana* lancei-me o desafio de criar uma HQ completamente muda, em que a condução narrativa aconteceria pelas sequências de imagens. Para o desafio convidei o quadrinhista Eder Santos que desenvolveu uma quadrinhização de grande impacto – o que lhe valeu até a indicação ao importante Troféu Angelo Agostini. A recepção a *Ecos Humanos* nos surpreendeu muito e passei a imaginar novas narrativas com essa proposta. No entanto, sem torná-la também algo engessado. Para *Licanar-*

quia percebi que a história poderia ser contada com beleza e fluidez sem textos até o arco final, quando necessitamos de breves diálogos para contextualizar a trama. Os textos poéticos apresentados ao final de dois capítulos foram incluídos depois. Um deles por dar ainda mais densidade à essência da obra, e o final a pedido de Toninho Lima que o leu em uma de minhas redes sociais e percebeu a conexão direta com nossas intenções conceituais para a obra.

Licanarquia (Figura 6) é uma HQ com um arco temporal mais longo mostrando duas fases do personagem no contexto do Crepúsculo Pós-Humano, Ecos Humanos tem um tempo contínuo e se passa no Ocaso Pós-Humanista. O personagem principal de Ecos Humanos vive uma experiência de mudança drástica ao final, já o personagem chave de Licanarquia está maduro desde o início da história, e entende o seu mundo e como deve agir nele, só no arco final entenderemos como ele chegou ali. São duas histórias com forte carga dramática, mas de perspectivas diferentes. Eder Santos já está trabalhando comigo em um novo álbum nos moldes de Ecos Humanos e com uma história que acredito ter grande força também. Já Toninho Lima mostrou-se empolgado em criar outra obra em parceria comigo na *Aurora Pós-Humana*.

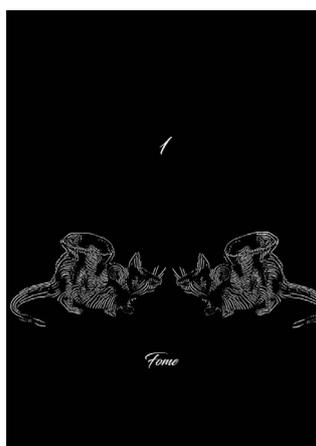


**FIGURA 6** – Capa do álbum Licanarquia, de Edgar Franco (Ciberpajé) e Toninho Lima,

Editora Atomic, 2021

As aberturas de capítulos de Licanarquia foram desenhadas por mim, criadas especialmente para o álbum. A minha ideia era dar pistas simbólicas que contextualizassem a narrativa no Ocaso Pós-Humanista e dialogassem conceitualmente com a essência de cada capítulo. São como ícones vivos que se conectam à história que está sendo contada. Também quis criar uma certa quebra visual em cada capítulo, por isso decidi desenhá-las e não pedi a Toninho que o fizesse, como ele fez na bela sequência de abertura do álbum. Gosto do contraste visual que essas aberturas de capítulo (Figura 7) criam na narrativa e da tentativa de desvendar o seu significado que algumas pessoas que pedi que lessem a HQ relataram-me.

No terceiro capítulo é desvendado o mistério da história do lobisomen pós-humano em Licanarquia, que remete-nos imediatamente ao álbum BioCyberDrama Saga (Tecnogenéticos e Extropianos). Essa história foi narrada pela primeira vez de forma poética e musical na quadrilogia Kelemath, lançada na França, trazendo músicas minhas (Posthuman Tantra) e da notória banda francesa Melek-tha. Este momento não fica esclarecido na HQ, pois parece ser mais uma consequência das contendas constantes entre Tecnogenéticos e Extropianos, mas na verdade trata-se da chegada dos Kelemathianos vindos de Sirius para a guerra total pelos metais terrestres. Tenho já rascunhado um roteiro que trata especificamente desta guerra, e a nova HQ com Eder Santos acontece praticamente no mesmo momento em que Licanarquia. Então esse momento do Crepúsculo Pós-Humano certamente ainda será explorado em muitas novas histórias.



**FIGURA 7** – Abertura do capítulo 1 do álbum Licanarquia, arte de Edgar Franco (Ciberpajé),

Editora Atomic, 2021

A mensagem fundamental de Licanarquia envolve a maturidade essencial do ser, o desapego, a empatia, e o foco no agora. Também sobre não criar expectativas sobre ninguém, ou sobre nenhuma situação, neste sentido trata de um conceito que algumas correntes esotéricas chamam de “A Morte em Marcha”. Obviamente a HQ nasceu de algumas vivências minhas de transmutação pessoal baseadas em experiências com meditação, ingestão de enteógenos (MIKOSZ, 2014), magia ritual, e processo criativo artístico. Também trata da era tanatológica em que a humanidade e a biosfera entraram a partir de 2012 (LOVELOCK, 2010), com sua aceleração global com a pandemia de Covid-19 em 2020. Mas eu creio na concepção de obra aberta, pois cada leitor, fruidor de Licanarquia compreenderá sua mensagem a partir de sua visão pessoal de mundo.

Para mim a criação é um processo de cura rumo à integralidade de ser, e nesse sentido vida é criação. O processo criativo tornou-se a coisa mais alegre e por isso necessária em minha existência. Contar histórias é um ato transformador, e eu divirto-me enormemente, experimento com múltiplas linguagens e suportes para contar minhas histórias, indo desde a poesia, passando pela música e HQ, e chegando às performances artísticas. Estou sempre repleto de ideias, pois encaro a criação como um processo lúdico, uma brincadeira. Quando estou criando deixo de lado todas as amarras do senso crítico, da expectativa do que os outros podem pensar de minhas criações, ajo com pureza de intenções, portanto não existe o temor da folha em branco. Então tenho sempre muitas cartas na manga, ou seja, múltiplos roteiros para HQs, discos, curtas, animações, e vou consolidando cada projeto no seu tempo, muitos em parcerias com artistas e musicistas que admiro.

## REFERÊNCIAS

- DICK, Philip K. *The Shifting Realities of Philip K. Dick – Select Literary and Philosophical Writings* – Edited and with an introduction by Laurence Sutin. New York: Vintage Books, 1995.
- FRANCO, Edgar Silveira. “Arte Transmídia na Aurora Pós-humana: Conexões Criativas entre Quadrinhos, Performance e Videoarte”. *In: Anais do 29 Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*. RODRIGUES, Manoela dos Anjos Afonso; ROCHA, Cleomar (Orgs.). Goiânia: Anpap, 2020a.
- FRANCO, Edgar Silveira. “A sexta extinção massiva de espécies em O Sonho dos Deuses: conexões criativas entre quadrinhos, escultura e performance”. *In: HUB Eventos 2020: VII SIIMI, #19,ART, DAT e 6o Retina. Anais do VII Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas* (19o Encontro Internacional de Arte e Tecnologia; 2o Seminário Design, Art and Technology Journal; 2o Encontro Internacional do Grupo Retina.Internacional SP. VENTURELLI, Suzete; PRADO, Gilberto, FERREIRA, Antenor Correa; ROCHA, Cleomar (Orgs.). Goiânia, São Paulo: Media Lab / BR, PUC-SP, 2020b.
- FRANCO, Edgar Silveira. “Ecos Humanos” e “Lupus Noctis”: conexões e desdobramentos criativos entre história em quadrinhos e performance. *In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS*, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. Anais. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2019. p.131-149
- FRANCO, Edgar Silveira. *Quadrinhos Expandidos: das HQtrônicas aos Plug-ins de Neocortex*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2017.
- FRANCO, Edgar Silveira. *Perspectivas Pós-Humanas nas Ciberartes*. Tese de Doutorado em Artes, ECA/USP, 2006.
- KOLBERT, Elizabeth. *A Sexta Extinção – Uma História Não Natural*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.
- LOVELOCK, James. *Gaia: Alerta Final*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

MACHADO, Fábio Purper. *VideoHQescultura: uma poética narrativa*. Tese de Doutorado, Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual-FAV/UFG, Goiânia, 2017.

MIKOSZ, José Eliézer. *Arte Visionária – Representações visuais nos Estados Não Ordinários de Consciência (ENOC)*. Curitiba: Editora Prismas, 2014.

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

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