

# Histórias em Quadrinhos Poético-filosóficas inspiradas por perspectivas pós-humanas



Prof. Dr. Edgar Franco  
Universidade Federal de Goiás

**RESUMO:** Este artigo trata do processo de criação de algumas histórias em quadrinhos (HQs) do gênero poético-filosófico, publicadas nos quatro primeiros números da revista em quadrinhos *Artlectos e Pós-humanos*, de Edgar Franco. Em cada número selecionei uma das HQs que considero mais relevantes para destacar brevemente os referenciais teóricos e midiáticos que serviram de base para sua criação, além de minhas intenções poéticas e estéticas. As HQs selecionadas - *Upgrade*, *brinGuedoTeCA*, *Gênesis Revisto* e *Híbrido Ícaro* - estão contextualizadas no universo ficcional transmídia da "Aurora Pós-humana", mundo de ficção científica inspirado pelos avanços tecnológicos em campos como biotecnologia, nanorrobótica e realidade virtual, assim como às manifestações tecnocráticas que vêm atreladas ao desenvolvimento tecnocientífico.

**PALAVRAS - CHAVE:** Histórias em Quadrinhos; Processo Criativo; Pós-humano.

**ABSTRACT:** This article deals with the creative process of some poetic-philosophical comics which have been published in the first issues of the magazine *Artlectos e Pós-humanos*, by Edgar Franco. The chosen comics are considered to be the most relevant for they briefly underline the theoretical and medial references that were used as basis for their creation, and also for its poetic and aesthetic intentions. The selected comics - *Upgrade*, *brinGuedoTeCA*, *Gênesis Revisto* and *Híbrido Ícaro* - take place within the fictional transmedia universe known as "Posthuman Dawn", which is a science fiction world inspired by the technological advances in the fields of biotechnology, nanorobotics and virtual reality, and also by the technocratic manifestations that come attached to the technoscientific development.

**KEY WORDS:** Comics, Creative Process, Posthuman.

Quadrinhos Poético-filosóficos e Aurora  
Pós-humana: Contextualização

As quatro histórias em quadrinhos (HQs) enfocadas nesse artigo estão inseridas no contexto da produção de vanguarda dos quadrinhos brasileiros, enquadrando-se em um gênero de quadrinhos autorais com características muito peculiares que é denominado de

gênero "poético-filosófico". Segundo Santos Neto (2009, p. 71), entre os principais representantes deste grupo de artistas estão: Flávio Calazans, Edgar Franco, Gazy Andraus, Henry e Maria Jaepelt e Antonio Amaral.

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-me a criar o termo “quadrinhos poético-filosóficos” (FRANCO, 1997:54), 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. Santos Neto (2009:90) resume 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.

As histórias em quadrinhos poético-filosóficas analisadas aqui foram contextualizadas no meu universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-humana”. Trata-se de um *work-in-progress* inspirado pelos avanços tecnocientíficos e seus desdobramentos sócio-culturais. Eu tomo como base as prospecções da tecnociência e das artes de ponta para reestruturar constantemente as características desse universo, a partir dele já foram desenvolvidos uma série

de trabalhos artísticos em diversas mídias e suportes – como HQs, HQtrônicas, web arte, instalações interativas, ilustrações híbridas, performances multimídia e música eletrônica – atualmente outras obras estão em andamento.

A *Aurora Pós-humana* situa a Terra em um futuro não muito distante, no qual a maioria das proposições tecnológicas de ponta são uma realidade trivial, e a raça humana já passa por uma ruptura brusca de valores morais e éticos, de forma física e cognitiva. Nesse futuro a transferência da consciência humana para chips de computador é algo comum. Milhões de pessoas abandonaram seus corpos orgânicos por novas interfaces robóticas. A bioengenharia avançou tanto que permite a hibridização genética entre humanos, animais e vegetais, gerando infinitas possibilidades de mixagem antropomórfica. Além disso, criaturas abiológicas como andróides e redes computacionais proto-inteligentes baseadas em vida artificial convivem cotidianamente com os seres pós-humanos, eles são os “artlectos<sup>1</sup>” do título da revista em quadrinhos *Artlectos e Pós-humanos*. Finalmente imaginei que estas “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.

A Revista em Quadrinhos *Artlectos e Pós-humanos*

*Artlectos e Pós-humanos* é um título autoral de quadrinhos com periodicidade anual. A revista se propõe a editar HQs desenvolvidas por Edgar Franco no contexto do universo

<sup>1</sup>Artlectos é um neologismo formado pela junção das palavras “artificial” e “intelectos”, ou seja, refere-se aos “intelectos artificiais” presentes na série.

ficional da *Aurora Pós-humana*. Ela tem um formato próximo ao meio-ofício lembrando os gibis tradicionais e apresenta capa colorida e miolo preto e branco, somando 32 páginas a cada número. Até o momento a revista teve 4 edições publicadas, as duas primeiras pela editora paulista SM e os dois números recentes pela editora paraibana Marca de Fantasia. 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. A seguir trataremos brevemente do conteúdo de cada número da revista e nos deteremos no relato do processo criativo das HQs selecionadas por representarem bem o contexto geral da edição em que foram publicadas.

Artlectos & Pós-humanos n.º. 1 e a HQ Upgrade

O primeiro número da revista, publicado em 2006 pela editora SM, trouxe 6 HQs curtas: *Intransgenia* – um elogio da humanidade em um contexto hipertecnológico; *Upgrade* – sobre próstética, selecionada para o breve relato do processo de criação; *Anunciação* – uma versão pós-humana para a imaculada concepção; *Igualdade* – sobre o remodelamento de estruturas religiosas em um contexto futuro; *Fé* – dúvidas existenciais de criaturas de vida artificial e *Clonaidis* – distópica reflexão inspirada pelo filósofo francês Baudrillard (1991).

A HQ de 7 páginas *Upgrade* foi desenvolvida em meados de 2005, inspirada por reflexões sobre a tecnociência e pela poética do “corpo obsoleto” que engendra toda a obra do ciberartista australiano Stelarc (2001). A HQ conta a história de dois irmãos que disputam o amor da mesma

mulher. Um deles nasceu sem os braços, mas no desenrolar da história ganha braços robóticos de desempenho superior aos humanos, justamente depois disso a jovem por quem ele e seu irmão são apaixonados decide ficar com ele. Em um ato infantil e desesperador – acreditando que o amor da jovem teria sido despertado pelos novos braços robóticos do irmão – o irmão decide amputar seus dois braços e instala 6 braços robóticos numa tentativa ridícula e falocrática de reconquistar a amada através desse *upgrade* corporal.

O trabalho teve certo caráter antecipatório, pois antecedeu a polémica envolvendo o corredor paraatleta sul-africano Oscar Pistorius em 2008. As próteses de fibra de carbono – *Cheetah Flex-Foot* – utilizadas por Pistorius, segundo a *Federação Internacional de Atletismo (IAAF)*, dariam a ele uma vantagem competitiva diante de atletas sem deficiência. A luta pelo direito de concorrer ao lado de atletas “normais” colocou-o entre as cem pessoas mais influentes do mundo em 2008, segundo lista da revista norte americana *Time*. Lembrei-me imediatamente de minha HQ *Upgrade* ao ver a pergunta – instigada pelo caso Pistorius – que circulou no site do *Instituto de Ética e Tecnologias Emergentes, Connecticut/EUA*, se, dada à natureza acirrada da competição – caso se aceite a obtenção de “vantagens tecnológicas” –, atletas fariam algo tão radical quanto substituir seus membros naturais saudáveis por artificiais.

Artlectos & Pós-humanos n.º. 2 e a HQ brinGuedoTeCA

O segundo número de *Artlectos e Pós-humanos* publicou 5 novas histórias: *Parto* – fala de futuros eletrodomésticos e de suas consequên-



cias; *Pesadelo Pós-humano* - trata de delírios saudosistas do futuro; *Fuzono* - questiona os limites de nossa atual condição humana; *Estranhas Entranhas* - vislumbra os meandros de certos paradoxos entre desejo e natureza. Finalmente a última, selecionada para a breve análise, *brinGuedoTeCA* - simula um playground pós-humano e possui inclusive uma versão em HQtrônica, a faixa multimídia do CD musical *Neocortex Plug-in* (2007) da minha banda *Posthuman Tantra*.

O título da HQ de 4 páginas, destacada nesse número, é um trocadilho/neologismo - utilizando o

termo "brinquedoteca" e trocando o "Q" pelo "G", criando *brinGuedoTeCA*, onde as letras "G, T, C & A" fazem referência explícita às bases de nucleotídeos do DNA, guanina, timina, citosina e adenina. Já o 2.0 refere-se a essa nova versão de uma brinquedoteca infantil - um playground pós-humano. No trabalho as criaturas híbridas "humanimais" e os andróides são apresentados como produtos, objetos vivos patenteados para servirem como brinquedos para as crianças desse contexto futuro. As brincadeiras desse novo playground são sádicas e cruéis, envolvendo

sofrimento e dor das criaturas vivas – meros objetos de diversão para seus interlocutores – eles metaforizam os brinquedos tecnológicos contemporâneos, sobretudo o universo dos games de computador tão repleto de violência sanguinolenta coreografada.

A destruição sádica dos avatares inimigos nos games é substituída na HQ *brinGuedoTeCA* pela vivissecação dos novos brinquedos biotecnológicos patenteados pelas multinacionais. As antigas coreografias virtuais tornam-se novas experiências de crueldade divertida para essas

crianças de moralidade reestruturada pelos processos tecnológicos. O trabalho reflete sobre a aceleração da coisificação da vida através dos processos de criação e patenteamento de seres híbridos, trata também de possíveis reestruturações na ordem moral e ética humana a partir dos ditos avanços tecnológicos. Um dos principais autores que me influenciou na criação dessa HQ, sobretudo por suas reflexões a respeito da necessidade de humanização das novas tecnologias, foi o sociólogo Laymert Garcia dos Santos (2003).



Ilustração 2 - Página da HQ *brinGuedoTeCA*, de Edgar Franco.

O terceiro número da revista marcou a mudança para a editora Marca de Fantasia e recebeu o Troféu Bigorna como melhor revista de aventura publicada no Brasil no ano de 2009. Ele incluiu 7 novas HQs curtas e destacou especialmente histórias que tratam de tecnognose, tecnoxamanismo e transcendência, sendo elas: *Redesign* – sobre a puberdade num contexto pós-biológico; *Tecnognose 2.0* – que discute resquícios míticos do passado; *Gênesis Revisto* – destacada aqui na análise do processo de criação, uma HQ sobre a relação entre tecnologia e reconexão cósmica; *Arbítrio* – breve vislumbre sobre livre arbítrio na aurora pós-humana; *Ninfa 2.0* – resquícios da geração tradicional na era da ectogênese; *Nanquim, Terra e 333* – sobre o desejo de vida eterna e *Oração do Transbiomorfo* – relacionada à finitude e transcendência.

A criação da HQ *Gênesis Revisto* sofreu forte influência da leitura dos livros “O Pão dos Deuses (2004)” e “Alucinações Reais (1993)” do etnobotânico norte americano Terence McKenna, um estudioso dos enteógenos de base xamânica e de seu potencial de expansão da consciência e transcendência dos níveis ordinários de realidade. À leitura dos referidos textos somou-se também a revisão do pensamento do ciberartista e pesquisador inglês Roy Ascott (2003), sobretudo sua teoria das três RVs: A Realidade Validada – nossa experiência cotidiana do real; a Realidade Vegetal – o acesso a outros níveis de consciência através das ancestrais tecnologias vegetais, a ingestão de enteógenos como Ayahuasca ou o cogumelo *Psilocibe Cubensis*; e finalmente a Realidade Virtual – a

expansão da consciência através da imersão e criação de cosmogonias virtuais em ambientes simulados.

O argumento da história surgiu de minha percepção de que os processos tecnológicos – o avanço da tecnociência e da vida em sociedades cosmopolitas – afastou gradativamente a espécie humana de sua compreensão intrínseca de que ela é parte da natureza e está conectada diretamente aos fluxos dinâmicos complexos da vida no sistema simbiótico do planeta Terra, chamado de “Gaia” pelo biólogo inglês James Lovelock (2010). Essa desconexão gradativa alcançou o seu auge no século XX, difundida pelo avanço do cartesianismo e de uma visão do planeta como espaço de exploração para atender aos desejos do ego humano, uma visão presente inclusive em alguns dos tomos sagrados mais importantes do mundo ocidental, como no livro do Gênesis bíblico, no qual podemos ler um trecho que reforça o domínio do homem sobre todas as outras criaturas vivas.

Em “Gênesis Revisto” trago um vislumbre de possibilidades de regeneração do homem diante da catástrofe anunciada a tempo de garantir sua existência antes da fúria final do sistema sinérgico vivo chamado Gaia. Na história resalto o surgimento de novos canais transcendentais através de processos tecnognósticos, a tecnologia finalmente auxiliando o homem a perceber a importância de reconectar-se à sua natureza terrestre e cósmica. O encontro das tecnologias ancestrais vegetais que promovem essa visão holística do homem e da natureza com as novas tecnologias de ligação em rede que expandem as possibilidades informacionais e afastam o homem gradativamente das mídias alienantes, alimentadoras do consumo e do individualismo que vicejaram no

século passado. Para esclarecer a presença dessa mensagem no contexto da HQ que tem uma simbologia aparentemente hermética, tratarei brevemente do conteúdo visual e textual de cada uma de suas 4 páginas.

Na página 1 a figura do “universo” - o princípio criador - é representada na forma de um bufão mítico que coça um cogumelo em sua cabeça. Ele gera a espécie humana como uma das suas criações mais complexas, pois lhe dá a consciência de questionar sua origem. O homem mantém apenas um cordão “umbiliuniversal” que continua ligando-o à sua origem cósmica. Essa informação é representada por um feto como marionete, com seus cordões controladores cortados, e apenas o cordão umbilical permanece intacto. Na página 2 apresento o avanço tecnológico na forma de bebês-fetos pós-humanos que possuem um terceiro braço nas costas e as cabeças conectadas a dispositivos de recepção remota. Eles já não têm o cordão umbilical – a tecnologia os afastou da natureza, desligou-os completamente dela. Ao centro da composição a figura de um rosto pós-humano composto por apenas uma vagina na testa e 9 pênis eretos ejaculando ao redor da cabeça representa o poder falocrático masculino, individualista, cartesiano, de cérebro esquerdo que dominou a cultura humana nos últimos milênios e oprimiu a visão feminina, maternal, intuitiva, coletivista, de cérebro direito.

Já na página 3 também trabalho uma composição simétrica como na anterior, aqui a figura feminina começa a reaparecer no contexto hipertecnológico, é uma mudança positiva, mas ainda muito sutil, pois o princípio feminino ainda está contaminado pelo desejo de poder egóico da falacrosia, as criaturas femininas pós-humanas têm canhões

como braços e lâminas como pernas. O texto destaca o avanço biotecnológico que permite ao homem recriar-se a partir da manipulação do DNA. Finalmente na página 4 apresento dois fetos-bebês pós-humanos que têm como cordão umbilical grandes cogumelos – uma alusão simbólica ao reencontro com a visão transcendente e a reconexão com a natureza. Nas costas dos fetos pós-humanos grandes asas de borboleta representam essa mutação positiva. O texto ressalta a transmutação das realidades virtuais em realidades vegetais, ou seja, o momento em que a hipertecnologia nos ajudará a reconectarmo-nos à nossa essência univérsica.

Artlectos & Pós-humanos n°. 4 e a HQ

Híbrido Ícaro

O número 4 da revista apresentou 7 HQs.: *A Caverna* - inspirada no Mito da Caverna de Platão, agora num contexto pós-humano, parceria com o roteirista Gian Danton; a HQ de contornos transcendentais *Dilema da Despedida* - arte-finalizada por Omar Viñole; a versão em quadrinhos da HQtrônica *Neomaso Prometeu*; *Híbrido Ícaro* - uma reflexão a respeito do chamado “Salto Quântico”, escolhida para análise; *O ideal transumano* - lúdico e irônico delírio transumanista; *Ancestral desejo* - sobre alguns impulsos animais pré-históricos num contexto hipertecnológico; e *Em Louvor aos Biociberxamãs*, breve manifesto anticartesiano.

*Híbrido Ícaro*, uma HQ de 5 páginas, surgiu a partir de um sonho e de uma imagem recorrente em minha arte: criaturas que vislumbram o abismo. A imagem do salto de um ser híbrido sereiforme foi o final de um sonho do qual acordei meio maravilhado. Essa imagem – dádiva de

meu inconsciente univérsico – perseguiu-me por alguns dias e foi pensando nela que o argumento geral da história nasceu, um salto que representasse a reconexão com a totalidade. Mostrar um “Ícaro” diferente, que subverte o mito, sobrevive e completa-se. As páginas 1, 2, 3 & 5 surgiram muito rapidamente. Durante uma espécie de transe artístico, em que foram rascunhadas,

permiti que a intuição guiasse o processo, entretanto alguns aspectos narrativos racionais atuaram também. O principal deles foi o desejo de ir revelando gradativamente as características físicas da personagem principal e seu posicionamento.

Nas páginas 1 e 2 não é possível perceber que trata-se de uma criatura sereiforme, também não revelo a sua posição. Isso só acontece na página

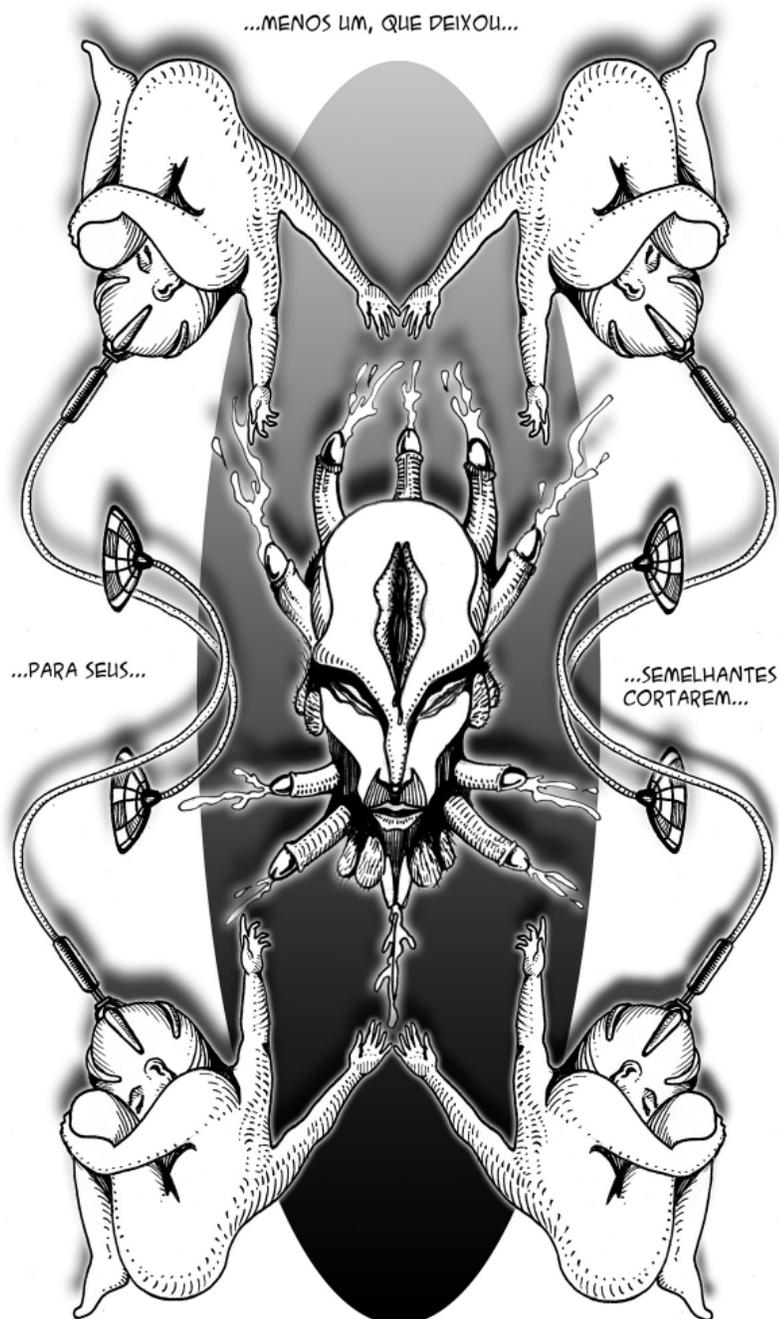


Ilustração 3 – Página da HQ *Gênese* Revisto, de Edgar Franco.



3, na qual finalmente percebemos a grande altura em que o diálogo é travado e as características físicas de nosso Icaro Pós-humano. A página 4 – a mais simbólica da HQ – só foi desenhada alguns dias depois, quando eu estava fazendo a arte final do trabalho. Na verdade eu preferi maturar mais sua forma, queria representar delicadamente a imagem do meu sonho nessa página. Outro aspecto importante da narrativa é a inexistência dos tradicionais requadros, nesse caso a seqüência de imagens concatena-se pela fluidez do traço em projeções deliberadamente desenhadas para conduzir a leitura.

No diálogo inicial percebemos o panorama biotecnológico quando a personagem diz “não ter sido projetada para o vôo”. Isso implica que nesse futuro hipertecnológico, ainda existirão conceitos alienantes como o da “super especialização” – o furor cartesiano industrial refletido na engenharia genética. “Borbofante” é também uma personagem híbrida, uma quimera pós-humana. Os aspectos simbólicos que engendram, o trabalhos situam-no como uma HQ tecnognóstica, na qual as buscas pela transcendência e expansão da consciência são as principais

Ilustração 4 – Página da HQ Híbrido Icaro, de Edgar Franco.

motivações nesse futuro hiperbólico. A personagem principal possui características humanóides e de ser aquático (terra & água), mas lhe falta a instância do voo (ar). Ela sente-se incompleta, na verdade está presa na individualidade, acorrentada pelo seu ego, desconectada da natureza de seu planeta e do Universo. “Borbofante” nada mais é do que uma manifestação de sua consciência transcendente, a consciência da totalidade que por vezes toca-nos, mas insistimos em rejeitá-la e continuamos a jogar os jogos do ego. Repare que Borbofante é completo, ele envolve as 4 instâncias – tem asas de borboleta (ar), cabeça de elefante (terra) e corpo de cavalo marinho (água), a quarta instância é o chifre de unicórnio, representando o fogo e o espírito transcendente.

O diálogo que está sendo travado é o da busca interna de transcender os anseios do ego para compreender que somos todos um único ser, somos o tecido que compõe o Universo e o próprio Universo simultaneamente! Vários outros símbolos explícitos da tradição alquímica e mágica enriquecem a arte da HQ, deixo aos leitores o interesse por pesquisá-los. No final, o voo, revela-se na verdade um mergulho, um salto quântico objetivando a reconexão com o cosmos e o ser que vemos desenhado no útero de Gaia é uma criatura quimérica representativa da totalidade.

#### Referências:

- ASCOTT, Roy. “Quando a Onça se Deita com a Ovelha: a Arte com Mídias Úmidas e a Cultura Pós-biológica”, in DOMINGUES, D. (Org.) *Arte e Vida no Século XXI – Tecnologia, Ciência e Criatividade*, São Paulo: Editora Unesp, 2003, pp.273-284.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*, Lisboa: Relógio D’água, 1991.
- FRANCO, Edgar. *Artlectos e Pós-humanos nº1*, Jaú: SM Editora, 2006.
- \_\_\_\_\_. *Artlectos e Pós-humanos nº2*, Jaú: SM Editora, 2007.
- \_\_\_\_\_. *Artlectos e Pós-humanos nº3*, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2009.
- \_\_\_\_\_. *Artlectos e Pós-humanos nº4*, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.
- \_\_\_\_\_. “Panorama dos Quadrinhos subterrâneos no Brasil.” In. CALAZANS, F. M. A. (Org.) *As histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática*. São Paulo: Intercom/Unesp/Proex, 1997, p. 51-65.
- LOVELOCK, James. *Gaia: Alerta Final*, Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.
- McKENNA, Terence. *O Pão dos Deuses*, Lisboa: Via Óptima, 2008.
- \_\_\_\_\_. *Alucinações Reais*, Rio de Janeiro: Record, 1993.
- SANTOS, Laymert Garcia dos. *Politizar as Novas Tecnologias: O Impacto Sócio Técnico da Informação Digital e Genética*, São Paulo: Editora 34, 2003.
- SANTOS NETO, Elydio dos. “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, 2009, p.68-95.
- STELARC. “Arte na Fronteira da Tecnologia - o humano «ampliado» no século XXI” – Entrevista para o site português *Janela na Web*, janeiro de 2001, Url: <http://www.janelanaweb.com/digitai>, acessado em 22/12/2001. ☛