

ACORDEI COM *VAMPYROTEUTHIS INFERNALIS*: refletido nas figuras de Edgar Franco

Nadja Carvalho¹

RESUMO: A fábula filosófica *Vampyroteuthis infernalis* (1987), de Vilém Flusser, e os desenhos poéticos e filosóficos em *Aurora biocibertecnológica* (2004), de Edgar Franco, fazem convergir reflexões acerca da existência humana, por essa razão, resolvi convocá-los ao diálogo; não há nada que infrinja as suas integridades ficcionais, filosóficas e poéticas, ou que entrave essa troca de ideias. As obras citadas aqui são recortes, *pars pro toto* (partes pelo todo), expressão de Roman Jakobson (1975, p.14), usada em linguagem de cinema acerca de uma personagem, a qual se pode chamar: “corcunda, narigão, ou então corcunda narigudo”, o uso dos termos depende do enquadramento da pessoa (de costas, de frente, ou de perfil). Assim, a nossa, e minha, leitura irá valorizar um único ator e seu sócia: o humano e o não humano (ou pós-humano), extraídos de esquadros avulsos formulados pelos dois autores, em suas fábulas e monstros, tudo isso sem descolar filigranas de sentidos ou sem-sentidos da vida humana.

Palavras-chaves: Vilém Flusser; Edgar Franco; fábula; desenho; não humano.

ABSTRACT: The philosophical fable *Vampyroteuthis infernalis* (1987), by Vilém Flusser, and the poetic and philosophical drawings in Edgar Franco's *Biocibertecnological dawn* (2004), converge reflections on human existence, so I decided to call them to dialogue; there is nothing that infringes upon its fictional, philosophical and poetic integrity, or that hinders this exchange of ideas. The works cited here are clippings, *pars pro toto* (parts for the whole), Roman Jakobson's expression (1975, p.14), used in cinema language about a character, which can be called: "hunchback, big nose or hunchback nose", the use of these terms depends on the person's framing (back, front, or profile). Thus, our and my reading will value a single actor and his double: the human and the nonhuman (or post-human), extracted from individual squares formulated by the two authors, in their fables and monsters, all without taking off filigrees of senses or nonsenses of human life.

Keywords: Vilém Flusser; Edgar Franco; fable; drawing; not human.

Introdução

É certo que o número de características atribuídas ao homem é grande e a variedade de espécies que possuem semelhanças com ele é ainda maior. Do ponto de partida da natureza até o mundo imaginário, as equivalências entre humano e não humano formam

¹ Nadja de Moura Carvalho, doutorado em Comunicação e Semiótica na PUC-SP. Professora no curso Comunicação em Mídias Digitais (DEMID/UFPB) e mestrado em Comunicação e Culturas Midiáticas (PPGC/UFPB). E-mail: nadja.carvalho.nadja@gmail.com.

um *corpus* imenso de animais, organismos e simulações artísticas sem fim. Por isso, vem de tão longe a indagação: O que teria um primata, bípede, com cognição, em comum com outras espécies? Ele é capaz de pensar, se comunicar, ter consciência. É um ser contraditório, a ponto de negar seus desejos e ao mesmo tempo querer satisfazer suas necessidades, sejam elas fisiológicas, de autoestima, auto realização, as quais regulam a nossa natureza complexa.

Este conjunto múltiplo de características desperta outras três indagações: O que somos? Como nos vemos? Como nos veem? Estas questões surgem de processos de *insight* de autoconhecimento em nossa inteligência abstrata, contudo, quando são indagadas a nós mesmos, dificilmente conduzem a respostas satisfatórias, embora, sejam instigantes ao exame do imaginário existencial na ficção filosófica e artística. A partir dessa fatalidade de incertezas, acerca da vida humana, posicionei o esquadro no lado contraditório do humano, a nosso ver este recorte revela-se como uma mina inesgotável sobre criação em filosofia e arte: a negação da natureza. Reuni textos e desenhos para apresentar esse revés do humano, sob o crivo de algumas inflexões fictícias: 1- A existência humana vista em Vilém Flusser e Edgar Franco; 2- Os seus recursos artísticos articulatórios entre humano e não humano; 3- A negação humana como distinção das espécies. Em outro transvio da minha abordagem, indaguei por bifurcações como: O que ocorre é uma negação deliberada? Ou ela vem da quebra de expectativa? Em razão do humano se impor, existir, independente da nossa vontade, mesmo que a religião, por exemplo, tente camuflar e melhor acomodar os nossos desgostos e estranhezas. Prossigo nos procedimentos metodológicos, encadeando percepções que reagem, na medida em que aguço a atenção, fixada no embate entre humano e não humano (pós-humano), este submerso numa ambiência de negação e camuflagem da natureza. No mundo do *Vampyroteuthis infernalis* não existem boias subaquáticas, o seu habitat narrativo é constituído por arquétipos oceânicos, norteadores aos que apreciam a arte da ficção. É com ele e as criaturas de Edgar Franco que vamos às braçadas na leitura desse mar aberto.

ARREBOL BIOCIBERTECNOLÓGICO

Recordo dois experimentos hipermidiáticos - *Ariadne e Labirinto Pós-humano* e *NeoMaso Prometeu* – aos quais Edgar Franco deu vida ao pós-humano na criação de três espécies de criaturas (Tecnogenéticos, Extropianos e Resistentes), alicerçadas no universo ficcional *Aurora biocibertecnológica* (2004)². A narrativa acolhe avanços tecnológicos sob o crivo de três suportes recolhidos da telemática, robótica, genética; foram feitas pesquisas entre artistas³ como S.A. Stelarc (corpo obsoleto) e Kac (arte transgênica); e seu trabalho também recebeu e ainda recebe influência do movimento Extropianismo (ou filosofia da extropia).

A história contada pelo Ciberpajé Edgar Franco acontece no planeta Terra, de nome *Aurora Biocibertecnológica*, e lá as criações genéticas permitem hibridizações entre humanos, organismos e outros animais. Os Tecnogenéticos, por exemplo, estão subdivididos entre as espécies livre, tradicional e radical, eles possuem características híbridas do homem, animais e vegetais, possíveis pelo avanço da biogenética; as suas mixagens instintivas são infinitas e os radicais ainda podem assumir formas de totens. Na versão “NeoMaso” do mito Prometeu (Fig.1), por exemplo, a criatura exhibe corpo e calda de peixe, além do traço oceânico de meu interesse, este Prometeu arrebatado por ser, ao extremo, um masoquista. Os recursos criativos usados subvertem o mito original e inovam a narrativa, e a navegação do CD-ROM desta HQtrônica.

2 Resultado de sua dissertação defendida em Multimeios pela Unicamp-SP, publicada com o título *HQTrônicas: do suporte papel à rede internet* (2004). O autor enfatiza a hibridização de linguagens, o uso de recursos hipermidiáticos e comunicação telemática.

3 Edgar Franco (2004) pesquisou artistas como: S.A. STELARC produziu a Cyberbodyart em performances, liga-se a próteses biônicas (www.stelarc.va.com.au); M. MORE, fundador do movimento Extropy, crê no transporte da consciência humana para um chip de computador (www.maxmore.com); R. ASCOTT, pioneiro no uso da cibernética, telecomunicação e mídia interativa, pesquisa convergência entre arte, tecnologia e consciência (<http://caiiia-star.newport.plymouth.ac.uk>); N. VITA-MORE, integra o movimento Extropy, autora do manifesto de arte transumana, onde o artista deve entender a transição do humano ao pós-humano com o auxílio das tecnologias (www.natasha.cc); ORLAN faz operações plásticas no corpo, transmitidas como performances pela internet (www.orlan.net); H. R. GIGER criador dos Biomecanóides, pinturas de seres híbridos de máquina e carne, criador do monstro do filme “Alien, o oitavo passageiro” de Ridley Scott (www.giger.com); M. PAULINE, um dos criadores do SRL, realiza performances com monstros robôs teledirigidos (www.srl.org); E. KAC, criador da holopoesia (poesia/holografia), arte biotecnológica, telepresença, arte transgênica, criou a coelha fluorescente Alba (www.ekac.org). Cf. CARVALHO, Nadja (2012, p.31).

O mito é atualizado na perpetuação do sofrimento por pura opção, trata-se de um sofrimento recebido por prazer, ele gosta do suplício provocado pelos robôs Golens de Silício, a ponto de não se importar em comprar novos órgãos artificiais para repor aqueles que vão sendo destruídos pelos Golens; estas criaturas, por sua vez, são inferiores e formam a base inicial da evolução dos Tecnogenéticos e Extropianos, estão subdivididas em Golem Orgânico, Golem de Silício e Digigods, não possuem vínculo genético ou de consciência com o humano.

O “NeoMaso” vem do mito grego do “sofrimento contínuo” e assume o oposto estereótipo do “prazer contínuo”, em um contexto narrativo vinculado ao consumo obsessivo e ao hipnotismo por aparatos tecnológicos. O arquétipo do “princípio do prazer”, atribuído à tecnologia, ganha destaque provocativo. C. G. Jung (1928), em estudo que evidencia a relação da psicologia analítica com a arte poética (*Apud* MCLUHAN; WATSON, 1973, p.34), definiu arquétipo como um “resíduo psíquico” de incontáveis experiências do mesmo tipo; para ele qualquer “imagem primordial” (mitológica) é uma figura, seja ela do humano, não humano, ou um processo, a qual se reproduz no decorrer da história.

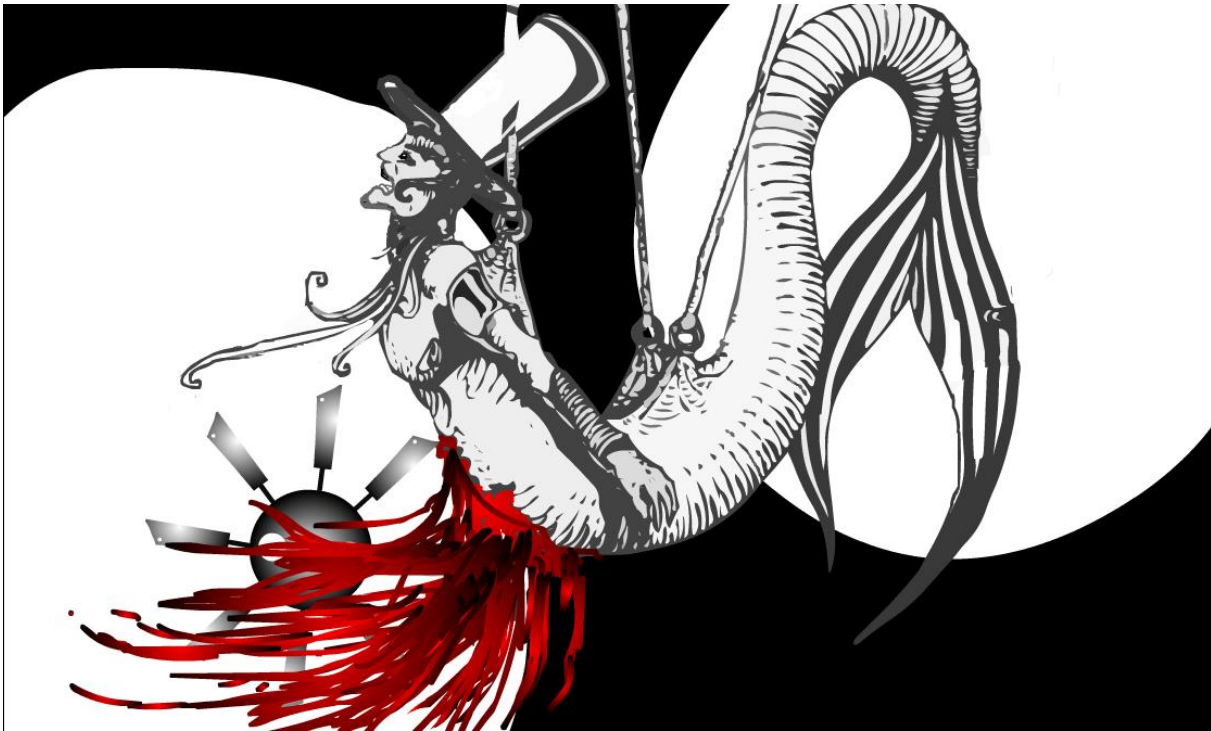


Figura 1- *NeoMaso Prometeu* em seu suplicio de prazer⁴

No que se refere ao fascínio pela tecnologia, promovida em sua grande farra mercadológica, diz Slavoj Žižek (*Apud KUL-WANT*, 2012, p.111), que no capitalismo tardio, esta lógica impõe a ideia de sermos “verdadeiros conosco” em troca do prazer, na sua opinião, esta promessa guarda uma “ideologia da felicidade”, segundo a adaptação ocidental do budista (Dalai Lama), que diz: “o objetivo da vida é ser feliz”. Evidentemente, trata-se de uma noção de felicidade economicista e, desse modo, o consumo não está ligado à *qualidade* do bem ou ao *status* adquirido na compra do bem, o consumo recai em como (e de que modo?) o bem agrega *significado* à vida. Não interessa a *qualidade* ou o *status* do bem (do produto), a felicidade reside na aquisição contínua de “órgãos artificiais” descartáveis. Onde está o prazer? O prazer está preso junto ao “NeoMaso” no Cáucaso do capital.

A *HQ Biocyberdrame* trata da diversidade de suas criaturas e implicações pós-humanas, nesta ambiência narrativa uma questão central motiva Edgar Franco (2004, p.232), ela refere-se ao desmonte da noção do “humano”, em decorrência, torna-se

⁴ Freme da *HQtrônica NeoMaso Prometeu*. In: FRANCO, Edgar (2004, p.247).

imprescindível o apoio da ficção-filosófico científica e das artes tecnológicas para avigorar reflexões acerca da vida humana. A capa desta revista, por exemplo, assume essa direção e exhibe em seu título os termos “drama, biológico e cibernético”, retrata ainda a figura de um híbrido de silício e carne, como resultado de adaptação genética: a criatura fita um monitor erguido, onde pode ser visto o crânio humano; a alusão é feita ao “Ser ou não ser?” em *Hamlet*, de Shakespeare, o gesto da dúvida remonta a condição humana anterior (Fig.2).

Duvidar implica em ser combativo a quaisquer tipos de certezas, e para as artes, assim como para as ciências, não há nada mais primordial; entendo a dúvida como insumo básico para a criação da ficção. Na visão de Slavoj Žižek (*Apud KUL-WANT*, 2012, p.121), portanto, a ficção é vital para estruturarmos a realidade, “se você tirar da realidade as ficções simbólicas que a regulam, você perde a própria realidade”. Ao bem da verdade, se a ficção for extraída perde-se junto, com a realidade, também o próprio sujeito. Vale dizer, segundo Žižek, que temos um final feliz quando o sujeito descobre ser ficcional na realidade: “A cura psicanalítica efetivamente ocorre quando o sujeito assume livremente sua própria não existência” (*Apud KUL-WANT*, 2012, p.122).



Figura 2 – Capa do fanzine *Biocyberdrame*⁵

Por todos os lados destas obras, há estímulos para refletir sobre o transumano. Falei do suplicio do prazer em *NeoMaso*, onde o prazer está preso (imposto) ao Prometeu; e em *Biocyberdrame* onde ocorre o sacrifício do intelecto, portanto, se existir acordo que a pendência com a fé foi superada, vivenciamos agora as incertezas científicas, tecnológicas, transumanas. Vilém Flusser (2011b, p.113-14), ao conjecturar acerca da dúvida, oxigena a questão: “o sacrifício do intelecto em prol do intelecto me parece ser, a suma honestidade intelectual”, ele recomenda que escutemos as fontes e nomes em nossas conversações, desde que, “não nos submetamos cegamente a elas”, vamos duvidar, provoca ele, sem relegá-las ao esquecimento, nem querer dominar e destruir.

⁵Disponível:<http://conscienciasociedades.blogspot.com.br/2014/04/resenha-sobre-biocyberdrama-> Acesso em: 05, ago. de 2017.

Nestas duas e em outras obras⁶, da mesma colecta profunda de Edgar Franco, a quebra do humano carrega suas implicações morais, éticas e culturais, em resposta a formulações extropianas, poético tecnológicas. Ele adota a ruptura de entropia para aliar-se à ideia de extropia⁷, enfileira suas criaturas no destino transumano atribuído à humanidade e, nessa perspectiva ficcional de vida extropiana, desenvolve narrativas numa ambiência biotecnológica, robótica, incluindo nanotecnologia, cibernética e telemática. Estou, em particular, interessada na classe das criaturas Tecnogenéticas, nas suas infinitas possibilidades de misturas vivas, orgânicas, levando em conta que o meu propósito aqui é colocar Vilém Flusser em conversação com Edgar Franco.

Antes disso, Elydio dos Santos (2012, p.20), observou que os Tecnogenéticos “têm templos, fazem discursos, organizam-se, elaboram planos, justificam suas opções...”, isto significa que apesar deles privilegiarem a animalidade, eles não perderam a racionalidade e nem as emoções, apenas as subordinaram ao aspecto animal. O que os Tecnogenéticos fazem, ao se misturarem com animais diversos, está próximo do que Vilém Flusser propôs ao leitor da fábula *Vampyroteuthis infernalis*. Na cena primordial dos Tecnogenéticos, a espécie humana se mistura a uma diversidade de espécies animal e vegetal; e na cena equivalente do *Vampyroteuthis*, diferentes humanos leitores são convocados a se juntarem a um único polvo.

Duas palavrinhas mais, Edgar Franco⁸ adota o termo pós-humano pelo poder da ruptura biológica do corpo baseado no carbono, com características impostas pelo DNA humano, responsáveis por definir os nossos traços físicos e por limitar a nossa percepção do mundo através dos cinco sentidos. Para Lúcia Santaella (2003, p.199), a questão do humano está diretamente ligada às mudanças do corpo, sugerindo uma nova antropomorfia, levando-se em conta que existem tantas e possíveis combinações - vida

6 Pesquisadas em *HQtrônicas...*(2004); *BioCyberDrama Saga* (2013); entre imagens avulsas disponíveis em seu blog Ciberpajé (<http://ciberpaje.blogspot.com.br>). Já havia antes, transitado por este universo, quando publiquei *Edgar Franco e suas criaturas no Banquete de Platão* (2012).

7 Termo usado na literatura acadêmica em assuntos como criogenia, cibernética, transumano, etc. Max More (1988) define como: “a extensão da inteligência, ordem funcional, vitalidade, energia, vida, experiência e capacidade, e motivação por crescimento e melhoramento de um sistema vivo ou organizacional”. Disponível: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Extropia>.

8 O artista discute acerca da noção de pós-humano e apresenta a sua posição. Disponível: <http://www.antropologia.com.br/colu/colab/c33-efranco.pdf>. Acesso: 22, out. 2017.

artificial, robótica, redes neurais, manipulação genética - a ponto de correremos o risco de não haver mais como distinguir a vida natural da vida artificial.

EU SOU VAMPYROTEUTHIS

O protagonista da fábula *Vampyroteuthis infernalis* (1987)⁹, de Vilém Flusser, é um grande polvo que existe de verdade nas profundezas do Mar da China. Pensar acerca do olhar do polvo, propicia planear nosso olhar sobre nós mesmos; o fato de não pertencermos ao seu mundo, ressalta daí o olhar do molusco de fora para dentro, distante do nosso olhar de gênero biológico; a ideia foi fazer com que o nosso olhar para o animal nos permita descobrir olhando o nosso próprio olhar. Nesta ficção, a existência invertebrada do molusco é quem direciona o foco da reflexão; a evolução da nossa espécie vertebrada, de modo irônico, divide-se no enredo em *homem imperfeito* (análogo) e *homem degenerado* (divergente), em contrapartida, os demais mamíferos evoluem se aperfeiçoando na nossa direção, e as espécies de répteis e moluscos, assim como o *Vampyroteuthis*, fazem parte de um processo involutivo.

Vilém Flusser define a espiralidade do molusco como uma marca fundante, a sua existência involutiva é retorcida em si mesma; o animal é capaz de - numa extrema retorção - devorar com sua boca os próprios braços; ele pode chegar a 20 metros, sendo, portanto, difícil de capturá-lo em redes e pelo conhecimento. Outro traço marcante, está na sua existência flexível, mole, viscosa, que quando esmagada nos desperta nojo. O seu habitat oceânico, por exemplo, pode ser visto por ele como: “um jardim que sussurra, brilha e dança” (FLUSSER, 2011a, p.64), já para nós é um “buraco preto e frio [...], habitado por seres viscosos e repugnantes que se entredevoram com alicates e dentes” (FLUSSER, 2011a, p.64-5); estas duas visões de mar são colocadas em suspensão, intercaladas, subvertidas, demonstrando como nos forjamos nossas crenças.

Gustavo Bernardo (*Apud* FLUSSER, 2011a, p.11), em prefácio da fábula, reafirma a ideia central, em fazer com que nos reconheçamos no molusco, assim podemos enxergar a

⁹ A fábula *Vampyroteuthis infernalis* (1987) foi publicada em alemão, também escrita e datilografada em português; a edição da Annablume (2011a) decorre da versão brasileira, o livro compreende 15 lâminas desenhadas pelo artista e biólogo Louis BEC, carimbadas pelo fictício Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste.

nossa odiosa e infernal existência. Já aos olhos do polvo a nossa vida é insípida e somos indigeríveis (de certo, indigestos, ruins, venenosos). Diferentes ângulos sobre a nossa existência podem ser avistados, em seus aspectos político, ideológico, cultural, sujeitos a uma constante revolução simbólica.

A fábula equipara moluscos e homens a “pedrinhas genéticas” de informações, eles estão integrados num mesmo programa de vida terrestre, as duas memórias abrigam dados co-implicados que dão lugar ao nosso auto reconhecimento; somos arrastados, desse modo, por uma descentralização referencial, no ato de nos averiguarmos. Considero possível, portanto, reconhecer o *Vampyroteuthis* (Fig.3) refletido na superfície desenhada de Edgar Franco; estou me referindo à reflexão da ideia, da marca da forma de um corpo em outro. O vejo em formulações Tecnogenéticas, híbridas entre o humano e o oceânico, materializado em tentáculos, extremidades contorcidas, rabos de peixes, corpos de sereias, cavalos marinhos; há ainda entrelaçamentos de sondas similares a tentáculos, com suas extremidades na forma de pênis, cogumelos, cabos conectores, condutores, sinalizadores, etc.

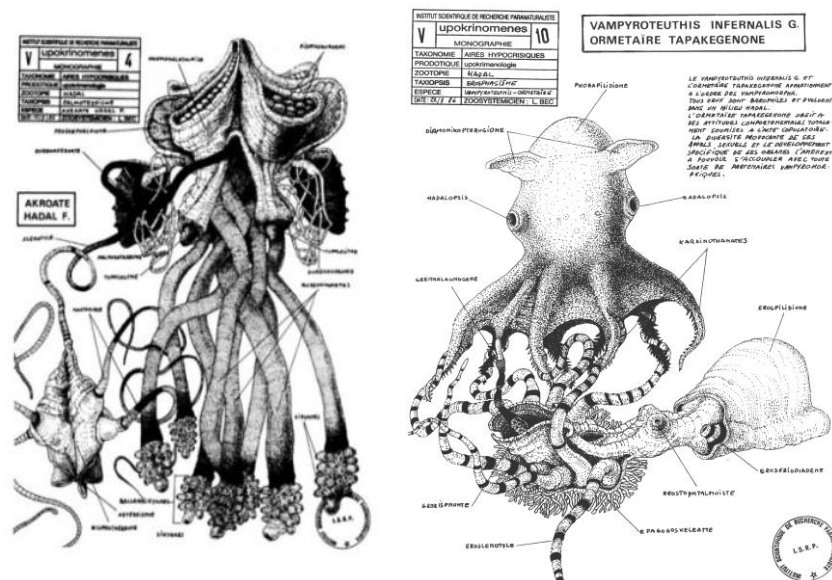


Figura 3 – *Vampyroteuthis Infernalis* na arte de Louis BEC¹⁰

¹⁰ Criação do biólogo e artista Louis BEC (12 out 1987), conhecido por estudar as formas da comunicação zoomórfica entre espécies naturais e artificiais; ele fundou o Instituto de Pesquisa Paranaturalista (1972), com o objetivo de investigar a vida artificial. Cf. Encarte *Vampyroteuthis infernalis em imagens*. In: FLUSSER, Vilém; BEC, Louis. (2011a).

O animal polvo, em geral, possui oito tentáculos, são órgãos de tacto e preensão, e cada tentáculo compõe duas fileiras de ventosas; a liberdade criativa de Edgar Franco atribui 12 tentáculos maiores e 10 menores ao seu Cthulhu (Fig.4), por exemplo. A sua concepção criativa homenageia o fabulário mítico de H.P. Lovecraft¹¹. Em outra obra, uma figura feminina alada, exhibe pernas transmutadas em corpo de sereia ou também pode sugerir uma longa cauda de peixe (Fig.5). As duas criaturas foram concebidas, num enlaçado de linhas volumosas, luminescentes, pelo efeito obtido do branco sobre o preto. Estas obras estão sendo destacadas, em razão da sua arte do não humano de Edgar Franco, conter traços também do mundo oceânico.

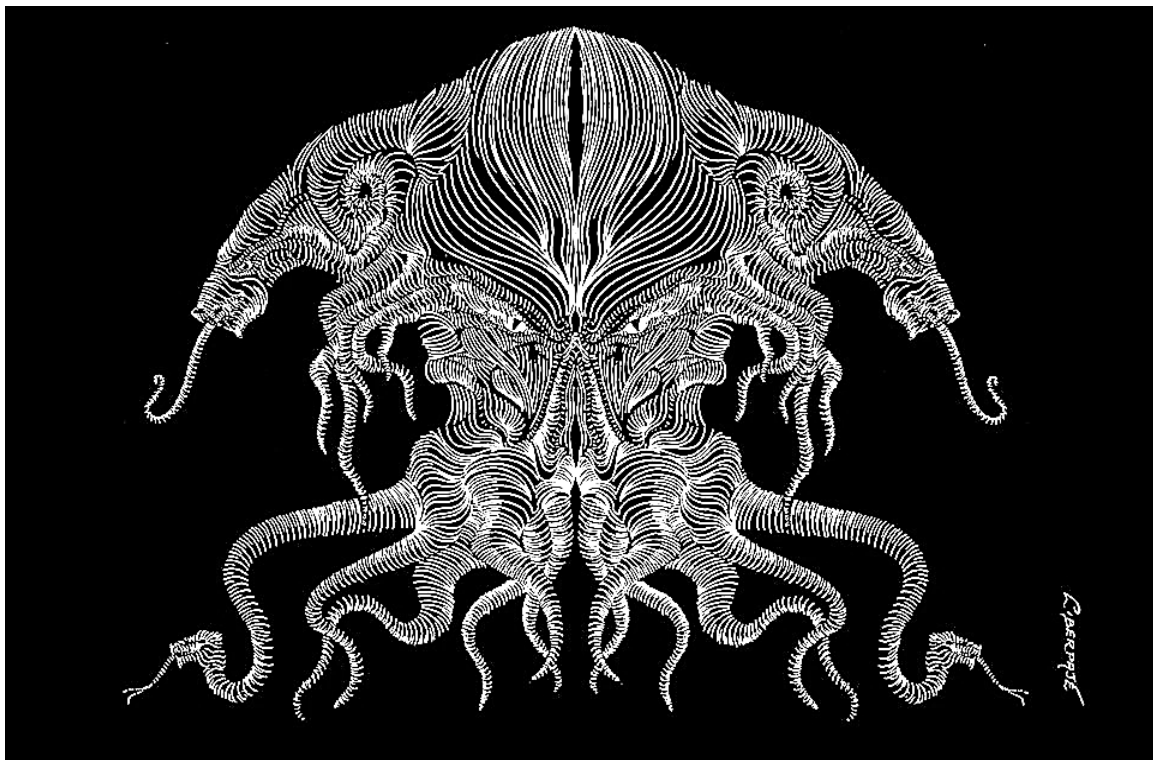


Figura 4 – *Posthuman Cthulhu II*¹²

11 H.P. Lovecraft é referenciado como o grande mestre do terror, criador do famoso monstro Cthulhu. Cf. GARCIA, Yuri. *Deuses, Monstros e Astronautas: Lovecraft e o Pós-Humano* (2017).

12 A arte *Posthuman Cthulhu II* é capa da revista *Cadernos Zygmunt Bauman*, da edição V.6, n.11 (2016), periódico do mestrado em Psicologia da Universidade Federal do Maranhão. Disponível: <http://ciberpaje.blogspot.com.br/2016/07/>. Acesso: 17, out.2017.



F

Figura 5 – Vida híbrida com cauda de sereia e chifre¹³

Acerca da magia do *Posthuman Cthulhu II* (Fig.4), quando o vi pela primeira vez, me percebi fixada nos olhos miúdos da criatura; explorei suas ondulações e tentáculos para enxergar os resíduos da face do humano, estampados neste formato de polvo; daí em diante, veio o impulso de retorno à leitura de *Vampyroteuthis Infernalis*. Esta experiência gerou o título do meu artigo, quando certo dia, acordei com o *Vampyroteuthis* em mente, refletido nas figuras de Edgar Franco. Fiquei curiosa e precisava confirmar a impressão, embora não tivesse a certeza de que conseguiria enxergá-lo novamente.

¹³ EP *Verdades voláteis*, Edgar FRANCO em parceria com Sérgio FERRAZ (PE), lançado pela Lunare Music. Disponível: <https://lunarelabel.bandcamp.com/album/verdades-vol-teis>. Acesso: 17, out. 2017.

Posso falar, então, a partir da imagem objeto (os desenhos), o que fui vendo veio da minha imagem mental e meu repertório imaginário, desse modo, vejo no *Posthuman Cthulhu II*, cobras e lagartos, olhos profundos e nariz, vulva e tentáculos, enfim, desde que qualquer um de nós se disponha a olhar, as figuras surgem. Este desenho tem efeito psicodélico (*in natura*), ele amplia a percepção de aspectos desconhecidos e altera a consciência reflexiva que passa a produzir vários sentidos.

Até aqui, a obra está bem integrada no universo ficcional de Edgar Franco “Aurora Pós-humana” que, em seus alicerces poético-filosófico e científico, propõe antecipações e deslocamentos do “eu” exterior para uma multiplicidade de “eus” subjetivos, movidos por nossa inquietação de já nascermos passando, em busca da tal transcendência desconhecida, que alguns advogam ser o nosso destino inexorável.

Existe uma lógica implícita de “remonte” na obra, ela é meio ameaça, e meio reconhecimento familiar. Os sentidos de “remontagem” que me ocorrem, consiste em “ser” algo diferente para poder ascender; parece que velhos corpos estão sendo recriados, remodelados conforme corpos de proteção: alados, com nadadeiras e tentáculos; línguas de serpente, chifres e cascos; possuem extensões de tomadas e cabos de conexão, são conectores, mas também podem provocar curto-circuito entre espécies, e parecem fingir não pertencer mais ao planeta Terra.

A arte de Edgar Franco, sob vários aspectos, quebra a materialidade do que acreditamos e alcança um mundo trépido (humano, transgênico, extropiano), cheio de criaturas modeláveis, feitas com pedaços umas das outras, as suas projeções de camuflagem do humano são extremamente rica e estão bem conectadas a repertórios, como de Vilém Flusser e H.P. Lovecraft, são ficções distintas, mas que seguem numa mesma direção: o pós-humano.

MOSTRE SEU CTHULHU

Em minha leitura pelágica por Vilém Flusser e Edgar Franco também dediquei atenção aos encontros entre a “Aurora Pós-humana” e os monstros, deuses terríveis, de H. P. Lovecraft, por quem o Ciberpajé tem grande admiração: “Sou fascinado por Lovecraft e

por sua literatura mítica que trata das forças inomináveis e ancestrais que regem o equilíbrio do cosmos”¹⁴.

Desta feita, H. P. Lovecraft recebeu a honra de um *HQforismo* (2017)¹⁵, em 360 graus, com dois Posthuman Cthulhu para compor um dueto de monstros; eles se deslocam sob o ritmo de nossos movimentos, que podem ser feitos com mouse ou com toques sobre display; na medida em que giramos a superfície multidirecional, surgem três frases curtas: “Eu mostro”, “Meu monstro”, “(E) você?”.

Procurei algo que tivesse escapado ao campo de minha visão, e girei o dedo indicador em círculos sobre a tela, daí visualizei um espaço central tubular vazio e, com o olhar nas extremidades dos tentáculos, segui em direção ao centro negro, surgiu então uma flor como se fosse sugada pelo próprio miolo; girei por outro ângulo e percebi os dois monstros, em posição opostas, e eles me pareceram pássaros se fitando (Fig.6). A experiência fez recordar o ritual de declaração do Ciberpajé, em sua 2ª Chave, “viver o agora, deixar florescer o momento: a flor que desabrocha, a borboleta que rompe o casulo, ser como uma borboleta” (SANTOS NETO, 2012, p.101).

¹⁴Disponível: <http://ciberpaje.blogspot.com.br/2014/12/a-aurora-pos-humana-encontra-hplovecraft.html>. Acesso: 17, out.2017.

¹⁵Disponível:<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10155512825781427&set=a.10155509249946427.1073741867.550131426&type=3&theater>. Acesso: 18, out. 2017.

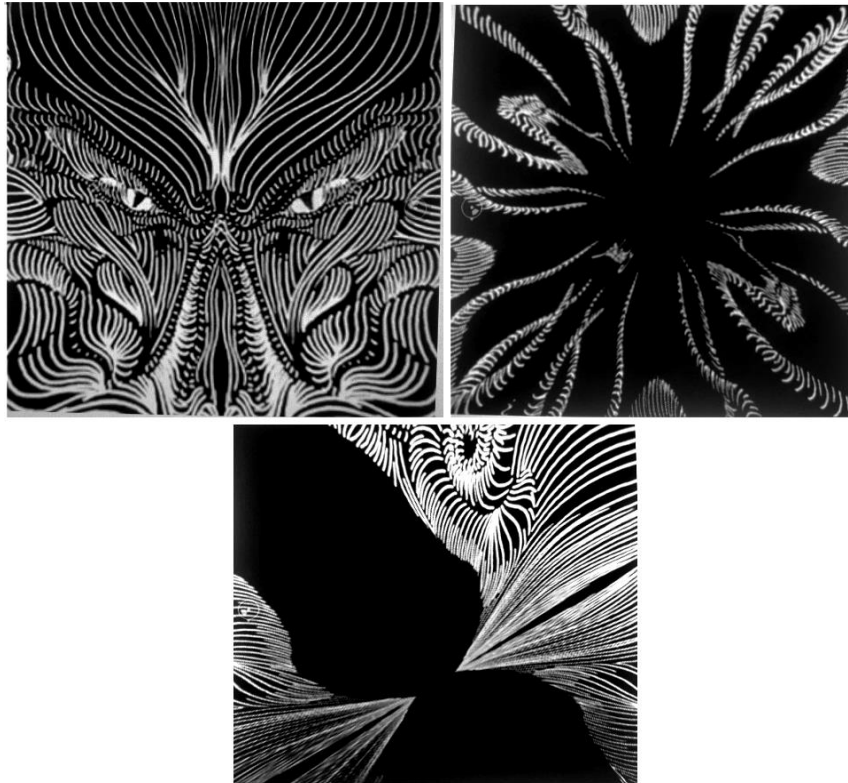


Figura 6 - Posthuman Cthulhus em 360 graus

O *HQforismo* multidirecional, além da poética floral na mandala dos rodopios, exhibe a imagem fixa do monstro, favorecendo umas “encaradas” interativas com os nossos sentidos; a mirada dos olhos miúdos do monstro é severa, ele nos vê e nós o vemos, inevitavelmente, lá estamos entre ser predador ou presa, avaliando se existe ou não perigo. Em situações comuns do cotidiano, dependendo da troca de olhares, a quebra de contato visual pode revelar sinal de vulnerabilidade. Algo similar, nesta direção, acontece com a obra: Vai encarar? Ou prefere girar o Posthuman Cthulhu.

Só para efeito comparativo, a estrutura biológica do *Vampyroteuthis* é exposta num “jogo de reflexão, durante o qual vamos descobrindo nossa própria estrutura existencial de um ponto de vista que nos é muito distante” (FLUSSER, 2011a, p.19). Já o Cthulhu, no *HQforismo*, impõe uma reflexão essencialmente ficcional e, no caso do *Vampyroteuthis*, esta reflexão refere-se a um animal “afastado” de nós, mas que ainda assim está conosco neste mundo.

Os dois pretextos tratam daquilo que se coloca além do humano, mas que, ao mesmo tempo, está contido nele, seja por ter origem na sua criação ou na percepção; mesmo que o monstro Cthulhu não seja um “ser-conosco”, como no caso do polvo *Vampyroteuthis*, que habita de verdade o Mar da China, eles resultam da ação criativa de um artista que o criou e, além disso, promoveu descobertas de leituras entre os seus interatores.

Vilém Flusser (2007a, p.237), nessa direção, diz que: “a existência humana não é posição, mas negação, [...], negação de si mesmo e da circunstância que condiciona”. Vamos ponderar para não entender o natural apenas como matéria modificável, um mundo submisso nas mãos do homem; a natureza também ameaça e há casos em que se regenera, por outro lado, gratifica nos enxergarmos como um animal que nega, em particular, pelo viés de seu lado criativo.

Em sua metáfora de “pedras pontudas”, ele (2007a, p.238) ainda ressalta que, para esculpir dentes em pedra, antes é preciso negar os dentes. O *Vampyroteuthis*, por exemplo, vive orgulhoso de sê-lo; já o homem mesmo quando sente orgulho trás o sinal da negação, ou seja, “para poder negar sua condição é necessário primeiro admiti-la”. Agora, é hora de aguardar que os “três feijõezinhos amarelos”¹⁶ plantados, deem frutos em forma de pepitas de ouro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tratar da abordagem do não humano (e pós-humano) na arte textual e visual, entre propostas de ficção de diferentes autores, implica diversificar diálogos, então, primeiro, observei as diferenças entre o humano, o animal e as criaturas, e depois, procurei olhar para as ficções em suas inspirações abstrata e concreta, para em seguida verificar como o texto e os desenhos foram criados, em suas formulações gerais, nos trabalhos de Edgar Franco e na fábula de Vilém Flusser.

Pensei nos códigos da natureza e das linguagens texto e desenhos, sem esquecer Vilém Flusser (2011c, p.127), “a vista é sentido que nos separa das coisas, e o ouvido sentido que nos mergulha nelas”. Levei em conta, portanto, outras questões externas aos

¹⁶ As duas últimas linhas deste parágrafo são apenas um gracejo afetuoso, referem-se a uma das histórias de infância de Edgar Franco, em entrevista concedida a Elydio dos Santos, em 25 de setembro de 2011. In: *Os quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco...* (2012, p.86).

dois trabalhos em exame, tais como: os animais vivem inseridos e se envolvem com a natureza, já o homem tenta transformá-la; mesmo que seu projeto de mutação e de alternância de funções apresente soluções exacerbadas ou implique na sua própria destruição.

O homem, desse modo, mantém contatos inventivos com a natureza e quando alcança os seus propósitos considera que o mundo tenha sido humanizado, contudo, significa que ao transformá-lo para atender a seus desejos e necessidades, ele altera a si próprio e estabelece relações que modifica o seu pensamento, percepção e sentidos, para ao final chamar os resultados obtidos de cultura.

Enquanto o homem arquiteta a sua autoliberação da natureza, a vida animal procura se harmonizar ou enfrentar as mutações até se readaptar. Entendo que, o homem recorra a disfarces do natural, quando põe em risco a si mesmo e ameaça a segurança de outras espécies, e inviabiliza seu projeto de “liberdade”, de “felicidade”.

O homem, diz Lúcia Santaella (2017), usa o disfarce da naturalidade desde quando programou a tecnologia da fala ao seu corpo. Nessa direção, a fala, a escrita, a linguagem como artifício, observa Vilém Flusser (2007b), vem defasada em seus disfarces do natural, desde a chegada dos códigos pós-textuais, das tecnoimagens, da inteligência artificial, e por aí segue.

Volumosos em complexidade, estamos todos nós; não apenas acerca da noção do pós-humano, mas em níveis de pensamento, de consciência e de formas sociais. Até então, a artificialidade que vem da ficção e a virtualidade conectada têm soprado bons ventos. Fica uma esperança na apreciação de trabalhos artísticos como estes, levando em conta que a transformação do corpo nas artes, desenhos e em outros suportes digitais, ajude a pensar o pós-humano em suas desconstruções de certezas.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Nadja. **Edgar Franco e suas criaturas no Banquete de Platão**. 2^a ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

FLUSSER, Vilém; BEC, Louis. **Vampyroteuthis infernalis**. Prefácio de Gustavo Bernardo. São Paulo: Annablume, 2011a.

_____. **A dúvida.** Apresentação de Gustavo Bernardo. São Paulo: Annablume, 2011b.

_____. **Natural: mente:** vários acessos ao significado de natureza. São Paulo: Annablume, 2011c.

_____. **Bodenlos:** uma autobiografia filosófica. Revisão técnica Gustavo Bernardo. São Paulo: Annablume, 2007a.

_____. **O mundo codificado:** por uma filosofia do design e da comunicação. Organizador Rafael Cardoso. Tradução Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007b.

FRANCO, Edgar; COUTO, Mozart. **BioCyberDrama Saga.** Goiânia: Editora UFG, 2013.

FRANCO, Edgar. **Será o pós-humano?** Ciberarte e perspectivas pós-biológicas. Disponível: <http://www.antropologia.com.br/colu/colab/c33-efranco.pdf>. Acesso: 22, out. 2017.

_____. **HQtrônicas:** do suporte papel à rede internet. São Paulo: Annablume/ Fapesp, 2004.

GARCIA, Yuri. **Deuses, Monstros e Astronautas:** Lovecraft e o Pós-Humano. file:///C:/Users/Nadja/Documents/ARTIGO%20EDGAR%20FRANCO%202017/gtmidiav isual_yuri_garcia.pdf. Acesso: 22, out. 2017.

JAKOBSON, Roman. **Linguística, poética, cinema.** São Paulo: Perspectiva, 1975.

MCLUHAM, Marshall; WATSON, Wilfred. **Do clichê ao arquétipo.** Tradução de Ivan Pedro de Martins. Rio de Janeiro: Record, 1973.

SANTAELLA, Lúcia. **Pós-humano – por quê?** REVISTA USP, São Paulo, n.74, p. 126-137, junho/agosto 2007. Disponível: <http://www.revistas.usp.br/revusp/article/>. Acesso: 22, out. 2017.

_____. **Culturas e artes do pós-humano:** Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS NETO, Elydio dos. **Os quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco:** Textos, HQs e entrevistas. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

KUL-WANT, Chistopher. **Entendendo Slavaj Zizek**. Ilustração de Piero. São Paulo: Leya, 2012.

Apêndice - Edgar Franco em tributo a H. P. Lovecraft (1890-1937)

- CD duplo e DVD "The progeny of the abysses: A dark ambient soundtrack dedicated to H. P. Lovecraft" (2007)¹⁷, gravadora italiana Arte Bistrô; arte da capa do DVD, design gráfico do CD, criação de três cards coloridos; faixa inédita do grupo Posthuman Tantra com a música "The Cthulhu creatures recriated by the occult biotech masters".
- CD "Transbiomorph's Necronomicon" (2009)¹⁸, gravadora inglesa Black Pyramid Records, parceria musical entre o Posthuman Tantra e a escritora e ocultista polonesa Asenath Mason, autora do livro *Necronomicon Gnosis*. Conta com músicas, arte da capa do CD e criação de três cards coloridos.
- CD triplo "H. P. Lovecraft: Opus V - Necronomicon Gnosis" (2009)¹⁹, o Posthuman Tantra fez parceria com a banda francesa Melek-tha, e contou com a participação vocal de Asenath Mason.
- Projeto gráfico de conto ainda sem título (em processo), com publicação prevista para 2018, na revista *Contos do absurdo*²⁰, do escritor e roteirista Alexandre Winck, contará com ilustração de um Pós-Cthulhu.
- Prefácio e ilustrações para o álbum gráfico *Lovenomicon* (2015)²¹, com seis HQs de autores da cidade Natal (RN), dentre elas "O evangelho segundo o sangue", de Marcos Guerra e Leander Moura, parceria entre Loja K-Ótica e a editora Jovens Escribas.

17 Disponível: <http://ciberpaje.blogspot.com.br/2014/12/a-aurora-pos-humana-encontra-hplovecraft.html>. Acesso: 18, out. 2017.

18 Disponível: <https://www.discogs.com/Posthuman-Tantra-Transbiomorphs-Necronomicon/release/2532855>. Acesso: 18, out. 2017.

19 Disponível: <https://www.discogs.com/Melek-Tha-Posthuman-Tantra-HP-Lovecraft-Opus-V-Necronomicon-Gnosis/release/1814671>. Acesso: 18, out. 2017.

20 Disponível: <http://ciberpaje.blogspot.com.br/2014/12/a-aurora-pos-humana-encontra-hplovecraft.html>. Acesso: 19, out. 2017.

21 Disponível: <http://www.tribunadonorte.com.br/noticia/lovenomicom-inspirados-no-terror/308712>. Acesso: 19, out. 2017.