

UNIVERSOS FICCIONAIS E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: A AURORA PÓS-HUMANA

Edgar Silveira Franco
oidicius@gmail.com
Faculdade de Artes Visuais - UFG

ISSN 2316-6479

Resumo

O artigo contextualiza brevemente os amplos universos ficcionais existentes nas histórias em quadrinhos ocidentais. Na sequência trata de aspectos relacionados ao processo de criação de um universo ficcional para as histórias em quadrinhos e outras mídias, o universo de ficção científica intitulado *Aurora Pós-humana*. Apresenta a produção de histórias em quadrinhos ambientadas nesse universo: a trilogia de álbuns *BioCyberDrama*, parceria entre Edgar Franco e o quadrinhista Mozart Couto, com o primeiro álbum lançado pela editora *Opera Graphica* e também a revista em quadrinhos *Artlectos e Pós-humanos*, com HQs curtas de Edgar Franco, que já teve 7 números publicados pela editora brasileira *Marca de Fantasia*.

Palavras Chave: Histórias em Quadrinhos, Universos Ficcionalis, Processo Criativo, Ficção Científica, Pós-humano.

Abstract

The paper contextualizes the vast fictional universes existing in the occidental comics. After it speaks about aspects related to the process of creating a fictional universe for comics and other media, the science fiction universe titled “Aurora Pós-humana”, presents the production of comics based in this universe: a trilogy of comic albums “BioCyberDrama”, partnership between Edgar Franco and Mozart Couto, with the first album released by the brazilian publisher “Opera Graphica” and also the comic magazine “Artlectos e Pós-humanos”, with short comics by Edgar Franco, who already had seven numbers published by brazilian publisher “Marca de Fantasia”.

Keywords: Comics, Fictional Universes, Creative Process, Science Fiction, Posthuman.

Breve contextualização: Os Amplos Universos Ficcionalis dos Quadrinhos.

Todo artista, independente da mídia, suporte, gênero ou forma de arte que adote, estará sempre criando um universo à parte. Partindo desse princípio toda arte narrativa envolve a criação de universos ficcionais, uns mais complexos e detalhados como os universos da saga cinematográfica *Guerra nas Estrelas*, outros mais sintéticos, como os universos de algumas tiras em quadrinhos que podem conter apenas uma personagem em monólogo. O pesquisador Ademir Luiz da Silva (2011) ressalta: “Umberto Eco defende que a construção de um romance é um fato cosmológico. Quem escreve um livro cria um universo. Essa observação pode se estender tranquilamente para a produção de HQs” .

As histórias em quadrinhos configuram-se como uma linguagem autônoma com características expressivas peculiares a ela, como destaca Paulo Ramos (2009, p.17):

Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens.

Para os pesquisadores Scott McCloud (1995), Álvaro de Moya (1993) e Roman Gubern (1979), as chamadas histórias em quadrinhos “modernas” estabeleceram-se como linguagem em fins do século XIX. Um dos primeiros trabalhos a explorar de forma dinâmica e ousada as possibilidades ilimitadas da linguagem dos quadrinhos foi *Little Nemo in Slumberland*, um exemplo muito interessante de criação de um universo ficcional de possibilidades ilimitadas, mas com uma premissa simples: um menino que sonha com um mundo onírico todas as noites e acorda do sonho caindo da cama. Essa HQ seriada criada em 1905 pelo ilustrador norte americano Winsor McCay é considerada um dos grandes clássicos dos quadrinhos por pesquisadores e entusiastas das HQs, como Antonio Luiz Cagnin (1975, p.76), Moya (1977, p.39), entre outros. McCay produziu uma obra sem precedentes que até hoje emociona pela exuberância, requinte e vanguarda, o universo ficcional de *Little Nemo* provou ter um caráter atemporal, inclusive em 1989 foi produzido um desenho animado em longa metragem baseado na HQ intitulado: *Little Nemo Adventures - In Slumberland Movie*, uma produção japonesa e estadunidense, dirigida por Masami Hata & William Hurtz, com história do renomado quadrinhista francês Moebius e adaptação para o cinema feita por Ray Bradbury.

O gênero ficção científica chega às HQs estadunidenses na década de 1920. Segundo Moya (1977, p.42):

Em 7 de janeiro de 1929, a *science fiction* aparece nos *comics* com as aventuras de *Buck Rogers*, escritas por Philip Nowlan, desenhadas por Dick Calkins, lapidadas por John F. Dille e orientadas por um cientista, Prof. Selby Maxwell.

Dentre outros trabalhos pioneiros destaca-se pela qualidade plástica e expressiva do traço, *Flash Gordon* (1934), HQ de ficção científica do quadrinhista Alex Raymond. Segundo Edgar Franco (2012, p.9) o trabalho foi deflagrador de uma nova estética no design. O requinte dessa obra envolvia também a criação de um complexo universo de ficção científica, com cosmologia, geografia, mitologia e cultura particulares. Para se ter uma idéia da influência dessa obra de Raymond, as aeronaves desenhadas pelo quadrinhista para a saga intergaláctica

de *Flash Gordon* chegaram a ser utilizadas por técnicos da NASA como base para solucionar problemas de aerodinâmica em seus foguetes. Como destaca Moya (1977, p.47-48) sobre a inventividade e importância da arte de Alex Raymond em *Flash Gordon* e de seu universo ficcional:

Além de ser um Jules Verne nas suas concepções, era dono de uma visão gráfica das coisas que lhe permitia ser um designer. Previu a mini-saia. Toda a moda de Paco Rabanne já está de certo modo antevista no desfile de suas belas mulheres. Desenhou o trem Osaca-Tóquio, com todos os detalhes, em 1938. A Força Aérea Americana solicitou ao KFS (King Features Syndicate) a remessa, para seu departamento de criação, das provas de Flash Gordon, pois os foguetes imaginados pelo artista resolviam difíceis problemas de aerodinâmica, tão somente através da estilística artística, confirmando Einstein: “a imaginação é mais importante que o conhecimento”.

Outra marcante obra estadunidense, também desse período, foi *O Príncipe Valente* (1937), de Hal Foster, considerado um dos maiores ilustradores a retratar a era medieval. Marcou época pelo desenho detalhado e realista, resultado das pesquisas exaustivas sobre mobiliário, indumentária e arquitetura de época, como destaca Franco (2012, p.11). A cosmogonia de seu mundo ficcional baseado na Idade Média foi construída a partir de intensa pesquisa de costumes, cultura e design do período focado. A fidelidade das representações arquitetônicas e de *design* de Foster levou alguns cineastas, seus contemporâneos, a usarem as HQs de *O Príncipe Valente* como base para o desenho de produção de filmes que se passavam na era medieval.

Como destaca Moya (1977, p.62) nos Estados Unidos, a partir do fim da década de 1930 surge o gênero super-herói com *Superman* (1938), de Jerry Siegel e Joe Schuster. Logo aparecem também *Batman* (1939), de Bob Kane, e o revolucionário *The Spirit* (1939), de Will Eisner, trabalho que chegou a influenciar os ângulos de câmera inusitados do notório filme *Cidadão Kane* de Orson Welles. Eisner promove uma profunda experimentação que vai dos letreiros de abertura das HQs até a proposição de enquadramentos não usuais.

O surgimento dos super-heróis deu vazão à criação de complexos universos ficcionais que fundiam especulações sobre avanços científicos e tecnológicos em personagens como *Homem Aranha*, *Hulk* e *Batman*; contato com raças extraterrestres, como em *Superman* e *Surfista Prateado*; inspirações nas diversas mitologias globais, como nos casos de *Thor* e *Shazam*, ou ainda em concepções religiosas, transcendentais ou de mundos oníricos, como no *Motoqueiro Fantasma*, *Hellboy* e *Sandman*. Muitos desses personagens têm gerado produções cinematográficas lucrativas no cinema *mainstream* estadunidense em décadas recentes.

Segundo Franco (2012b, p. 10), nos anos sessenta surge o movimento *underground* nos quadrinhos norte americanos. Inspirado pela contestação dos hippies e beatniks, essa geração de quadrinhistas de vanguarda teve como maior expoente o polêmico artista Robert Crumb e suas criações insólitas e amorais como *Fritz The Cat*. O trabalho de Crumb é baseado em uma distorção deformadora das personagens - com forte influência do grotesco medieval -, e em uma sexualidade depravada e amoral. Como destaca Paulo Gaudêncio (1977, p.136), o quarto número da revista Zap, de Crumb, foi apreendido pela polícia dos Estados Unidos, pois incluía uma HQ acusada de “romper a estrutura da família”. O rico universo ficcional de contestação sarcástica a todos os padrões estabelecidos na sociedade norte americana da época, criado por Crumb, serviu de inspiração para quadrinhistas de outros países, a exemplo dos brasileiros Angeli e Marcatti. Sua arte tornou-se parte do imaginário estético da contracultura, influenciando as gerações que o sucederam, não só nos quadrinhos, como também na ilustração e no design.

Na segunda metade dos anos 1980 os estadunidenses passam a investir nas chamadas “histórias em quadrinhos autorais”, coisa que já acontecia na Europa há algumas décadas. O grande marco dessa nova fase é o álbum em quadrinhos *O Cavaleiro da Trevas*, de Frank Miller, uma revisão obscura do universo ficcional da personagem apresentando um *Batman* envelhecido, inserido numa *Gotham City* caótica e nebulosa, com um traço distorcido e estilizado, fugindo aos padrões estabelecidos pela indústria norte americana dos *comics*. Miller inaugura uma nova tendência nos EUA, permitindo aos autores investirem em sua expressão pessoal, experimentando com técnicas gráficas e narrativas, valorizando também o nome do artista envolvido na criação do trabalho. Outros autores irão surgir impulsionados por essa visão, dentre eles se destacam os roteiristas Alan Moore, Neil Gaiman, e Grant Morrison. Alan Moore, culto e erudito roteirista inglês, irá permear os complexos universos ficcionais de suas histórias com elementos provindos das mais diversas áreas do conhecimento, da Teoria do Caos e dos Fractais da física moderna aos pensamentos ocultistas de autores controversos como Aleister Crowley e John Dee. A intensidade de seus quadrinhos, fruto dessa dedicação quase obsessiva aos mínimos detalhes dos conceitos envolvidos em suas obras, resulta num dos momentos mais marcantes das HQs do século XX: *Watchmen* (1986), parceria com o desenhista Dave Gibbons.

Na Europa, por tradição, os quadrinhos já seguiram uma linha autoral, valorizando muitas vezes mais o autor do que a personagem. *Asterix*, de Goscinny e Uderzo, é um dos exemplos mais interessantes de criação de um mundo ficcional verossímil misturando elementos históricos com pura fantasia. Apresen-

ta uma pesquisa detalhada de época, tratando com riqueza de pormenores o mundo romano e a ambientação rústica das aldeias européias. Esse realismo dos cenários chega a produzir um contraste inusitado com a forma caricatural do desenho das personagens. O belga Hergé também investiu em ambientações detalhadas para as aventuras de seu lendário personagem *Tintin*, contando com uma equipe de desenhistas que investigava a fundo a caracterização arquitetônica, indumentária, costumes e tudo que fosse possível sobre os múltiplos países retratados nos álbuns da personagem.

A partir dos anos 1960, revistas periódicas de quadrinhos europeus como *Linus*, *Pilote* e *L'Echo de Savanes*, abrem espaço para trabalhos ousados e de exploração da linguagem dos quadrinhos, dentre esses autores podemos destacar o arquiteto italiano Guido Crepax, criador de *Valentina* e de uma vasta gama de personagens, com destaques para as mulheres sensuais, suas HQs são marcadas por um desenho anguloso e climas oníricos, onde o enquadramento é explorado com muita liberdade, criando longas sequências de quadrinhos que apresentam pequenos detalhes como pés, olhos, mãos, bocas, e longos requadros com visões mais abrangentes. Na década de 1970 surge o grupo *Os Humanóides Associados*, criador da revista de fantasia e ficção científica *Metal Hurlant*, título estruturado em histórias em quadrinhos de vanguarda que revolucionam a linguagem das HQs e exercem forte influência sobre o cinema de FC até os dias atuais, consagrando definitivamente quadrinhistas como os franceses Moebius, Phillipe Druillet, Caza, o iugoslavo Enki Bilal, o norte americano Richard Corben, entre outros.

Um bom exemplo de trabalhos nesse contexto vanguardista é o do quadrinhista francês Moebius, que em parceria com o roteirista chileno Alejandro Jodorowsky, criou a fascinante obra de ficção científica *O Incal* (7 álbuns, 1983-1990). Um intrincado universo ficcional com profundas implicações filosóficas, transcendentais e míticas. O artista multimídia Jodorowsky, uniu sua experiência como diretor de filmes iconoclastas e surreais como *A Montanha Sagrada* e *El Topo*, seu conhecimento dos arquétipos junguianos e do tarô e sua singular visão transcendente para desenvolver um trabalho sem precedentes nas HQs que tem exercido forte influencia desde sua criação. O complexo e rico universo ficcional desenvolvido na série resultou em um sequência de séries de álbuns ambientadas nele como: *Antes do Incal* (6 álbuns - 1988-1995), *Depois do Incal* (2000), *Incal Final* (2008), *A Casta dos Metabarões* (10 álbuns – 1992-2008), *Os Técnico-pais* (8 álbuns - 1998-2006) e *Megalex* (3 álbuns, 1999- 2008).

Como destaca Waldomiro Vergueiro (2011, p.15), o Brasil inicialmente sofreu forte influência da produção de quadrinhos estadunidense, principalmente

pela publicação massiva de material importado daquele país, desde a primeira revista periódica publicada por aqui, *O Tico-Tico*, que surgiu em 1905, tendo continuado sua publicação até 1957. Durante sua existência ajudou a popularizar no país personagens dos quadrinhos estrangeiros como *Little Nemo*, *Reco-Reco*, *Bolão e Azeitona*, *Carrapicho*, *Brocoió* (Popeye), *Gato Felix*, *o Ratinho Curioso* (Mickey Mouse) e *Gato Maluco* (Krazy Kat). Também abriu espaço para geniais artistas que criavam suas obras no Brasil para veiculação em *O Tico-Tico* como J. Carlos, Ângelo Agostini, Max Yantock, Alfredo e Oswaldo Storni, Luiz Sá e Paulo Affonso, entre outros. Os artistas dos quadrinhos brasileiros sempre sofreram forte concorrência das HQs importadas, principalmente dos super-heróis que começaram a ser publicados no país ainda na década de 1940, como *Batman*, *Fantasma*, *Mandrake* e *Flash Gordon*. A partir de fins da década de 1990 outro tipo quadrinhos importados, os chamados mangás - de origem japonesa - começaram a vender muito bem no Brasil.

Apesar disso muitos quadrinhistas talentosos e criativos surgiram no país, desde os primeiros anos até a força dos quadrinhos autorais brasileiros que irão frutificar a partir de fins da década de 1980, sendo publicados em fanzines e revistas alternativas, revelando nomes importantes e um cenário prolífico de criadores de quadrinhos de arte. Uma produção criativa e inovadora que infelizmente tem ficado restrita a edições de tiragens limitadas e que merece ser conhecida por mais pessoas e pelos estudiosos da nona arte no Brasil.

Um bom exemplo dessas HQs autorais brasileiras, surgido nesse contexto das publicações alternativas dos anos 1980 e 90 é quadrinhista piauiense Antônio Amaral. Um dos artistas que mais explora os limites da linguagem quadrinhística, produzindo uma obra sem precedentes, onde funde seu traço com influências da escrita automática dos surrealistas, a certa dose de abstracionismo, dadaísmo e ainda a figuras baseadas em lendas e mitos regionais do norte do Brasil. Ele desenvolveu uma cosmogonia singular, um universo ficcional sem precedentes no quadrinho mundial unindo seu inusitado traço a textos que fazem referências à física quântica, à química orgânica e também a expressões de cunho regionalista, mixando-as num saboroso caldo pós-moderno. Sua obra é, ao mesmo tempo, genuinamente nacional e universal.

Os álbuns da série *Hipocampo*, publicados por Amaral de forma independente, são exemplos máximos da capacidade de invenção e inovação na criação de universos ficcionais que podem ser exploradas nas HQs. A obra de Amaral se enquadra no gênero de quadrinhos chamado de poético-filosóficos. Segundo pesquisa de pós-doutorado em artes na UNESP de Elydio dos Santos Neto (2009, p.90), as características básicas desse gênero de quadrinhos genuinamente brasi-

leiro são: intencionalidade poética e/ou filosófica, experimentalismo de linguagem e narrativas curtas que exigem uma leitura diferente da convencional. As obras em quadrinhos do universo ficcional da “Aurora Pós-humana” de Edgar Franco, segundo Santos Neto (2009), se enquadram no gênero “poético filosófico”, sendo esse artista um dos principais representantes desses quadrinhos no país.

A “Aurora Pós-humana”: Processo Criativo de um Universo Ficcional para os Quadrinhos e Outras Mídias.

Apresentei brevemente um panorama das possibilidades de criação de universos ficcionais para as histórias em quadrinhos, visando destacar alguns exemplos e jamais esgotar a ampla gama de criações nessa linguagem. Agora tratarei de alguns aspectos relacionados ao processo de criação de um universo ficcional para as histórias em quadrinhos e outras mídias, nesse caso a experiência de criação de meu universo ficcional da *Aurora Pós-humana*.

Há dez anos senti a necessidade de estruturar esse mundo que chamei posteriormente de *Aurora Pós-humana*, ele foi aprimorado durante o meu doutorado em artes na ECA/USP e posteriormente ampliado em meu pós-doutorado em arte e tecnociência na UnB. Trata-se de um mundo em processo emergente, expandindo-se e agregando novas características de acordo com minhas experiências. A *Aurora Pós-humana* é um universo de ficção científica criado com o objetivo de servir como ambientação a trabalhos artísticos em múltiplas mídias. Está em constante expansão, e tem como base de inspiração os fenômenos recentes no campo da tecnociência, das poéticas ciberartísticas e movimentos transumanos & pós-humanistas.

Em meu universo, os pós-humanos podem ser criaturas mutantes, que possuem corpos híbridos de humano e/ou animal e/ou vegetal e/ou silício. Também têm suas consciências expandidas por novos dispositivos perceptivos criados pelo avanço da biotecnologia, robótica ou telemática. Outra categoria pós-humana corresponde aos seres que abandonaram seus corpos de base carbônica e passaram a habitar um corpo robótico, ou ainda que existem apenas como blocos de informação circulando por uma rede telemática avançada, uma espécie de Internet/Inconsciente coletivo presente nesse mundo ficcional futuro.

Minha poética surgiu do desejo de vislumbrar um novo planeta Terra inspirado em perspectivas pós-humanas. Um mundo futuro onde as proposições de cientistas, ciberartistas e transumanistas tornaram-se realidade, no qual a raça humana, como a conhecemos, está em processo de extinção. O corpo e a mente estão reconfigurados e em constante mutação. Limites entre animal, vegetal e mineral estão se dissipando, a morte não é mais algo inevitável e novas formas

de misticismo e transcendência tecnológica, a “tecnognose” (Erik Davis, 1998), substituíram quase por completo as religiões ancestrais.

A idéia de propor um universo ficcional amplo e não apenas uma narrativa restrita, surgiu pela abertura que ele promove para a realização de múltiplas obras de arte em diversos suportes. A estruturação de um mundo ficcional me permite como artista, não só discutir conceitos que me instigam e inspiram, como também realizar trabalhos em múltiplas mídias. *A Aurora Pós-humana* é um universo em expansão, já que constantemente estou agregando dados e detalhando novas características que regem essa futura sociedade pós-humana. Meu desejo, ao criá-la, não foi apenas refletir sobre o que os avanços tecnológicos futuros poderão significar para a espécie humana e para o planeta, mas também produzir uma ambientação que gere o “deslocamento conceitual” descrito por Philip K. Dick (Apud QUINTANA, 2004) e assim criar obras que discutam a implicação dessas tecnologias no panorama contemporâneo, ou seja, problematizar o presente por meio de narrativas e obras deslocadas para um futuro ficcional hipotético.

Este universo tem sido aos poucos detalhado com dezenas de parâmetros, trata-se de um *work in progress* que toma como base as prospecções da ciência, tecnologia e das artes de ponta. A partir dele já foram desenvolvidos uma série de trabalhos artísticos em diversas mídias e suportes e atualmente outras obras estão em andamento. A base bibliográfica desse universo ficcional envolve o estudo das obras e artigos de artistas envolvidos com a criação e reflexão sobre as novas tecnologias como Stelarc, Roy Ascott, Mark Pauline, Orlan, H.R. Giger; e de filósofos e pesquisadores da consciência como Max More, Ray Kurzweil, Hans Moravec, Rupert Sheldrake, Vernon Vinge, Lovelock, Stanislav Grof, Erik Davis, Terence MacKenna, Ken Wilber, Steven Johnson, Jodorowsky, entre outros.

Ainda no ano de 2000, surgiu o germe do universo 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, animais e vegetais, 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 hegemô-

nicas 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, 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. A última espécie presente nesse contexto é a dos “Resistentes”, seres humanos no “sentido tradicional”. Está em extinção, correspondendo a menos de 5% da população do planeta.

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 o computador, convergindo linguagens artísticas diversas, das HQtrônicas, passando pela música eletrônica de base digital, por um site de web arte baseado em vida artificial e algoritmos evolucionários e chegando a performances multimídia com o meu projeto musical performático Posthuman Tantra.

A produção de histórias em quadrinhos ambientadas na *Aurora Pós-humana* tem sido explorada em dois contextos, a trilogia de álbuns *BioCyberDrama*, parceria com o lendário quadrinhista Mozart Couto. Com o primeiro álbum lançado pela editora Opera Graphica em 2003, e também a revista em quadrinhos anual *Artlectos e Pós-humanos*, que já teve 7 números publicados pela editora *Marca de Fantasia (UFPB)*. Sendo o sétimo número editado em março de 2013.

O primeiro álbum da trilogia *BioCyberdrama*, já lançado, narra o dilema de Antônio Euclides, um jovem “resistente” que aos poucos é seduzido pelas promessas de vida eterna ou plena oferecidas pelas culturas predominantes desse universo futurista: os tecnogenéticos e extropianos. Antônio se depara com a grande questão de sua vida, ele deve optar entre tornar-se extropiano, tecnogenético ou continuar resistente. A história se passa em uma das grandes cidades-estado chamada *Thule*, contando com cerca de 500 mil habitantes, localizada próxima a uma floresta preservada nas cercanias do antigo Planalto Central Brasileiro. Local dominado por um dos grupos extropianos mais fortes do planeta. Esse domínio resulta em uma crescente tensão entre extropianos e tecnogenéticos. Esses últimos chefiados por Rosen, um tecnogenético radical extremamente agressivo e adepto de uma política violenta contra o domínio extropiano. Isso resultou na criação de uma guerrilha urbana, baseada em táticas de terror, mantendo a

cidade em um constante clima de tensão - devido aos atentados quase diários sempre objetivando alvos extropianos, mas com resultados imprevisíveis, tirando também vidas de tecnogenéticos e resistentes. Nos dois números subsequentes apresentamos o desfecho para os dilemas pós-humanos de Antônio, em sua maturidade e velhice. Está no prelo o álbum contendo toda a série e intitulado “BioCyderDrama Saga”, a ser publicado pela Editora da UFG.



Figura 1 – Página do álbum *BioCyberDrama Saga*, de Edgar Franco & Mozart Couto.

Já a série de revistas em quadrinhos *Artlectos e Pós-humanos*, com roteiro e arte de minha autoria, inclui histórias curtas - tendo entre 1 e 8 páginas, apresentam o universo da *Aurora Pós-humana* como base para sua ambientação. Cada HQ envolve novas personagens. À medida que tomo contato com leituras dentro do amplo espectro da arte-tecnologia e da ciência de ponta, sinto-me inspirado a produzir novos trabalhos para essa série.



Figura 2 – Capa de Artlectos e Pós-humanos # 6, de Edgar Franco.

O neologismo „Artlectos“, que compõe parte do título da série, se refere à junção dos termos „Artificial „ & „Intelectos“. Até o momento foram publicados 7 números de 32 páginas, somando mais de 200 páginas de quadrinhos. Nesses 7 números *Artlectos* ultrapassou as expectativas que eu tinha, pois foi pensada simplesmente como um laboratório criativo de HQs poético-filosóficas, baseadas em meu universo ficcional da *Aurora Pós-humana*, mas sem nenhum compromisso com o mercado dos quadrinhos. No entanto a revista recebeu, em seu terceiro número, o troféu nacional „Bigorna“ como melhor publicação de quadrinhos de FC e Fantasia, e foi escolhida pelo respeitado crítico Dr. Edgar Smaniotto como uma das 10 mais importantes histórias em quadrinhos de todos os tempos. Além disso, algumas das HQs presentes na revista serviram de base analítica e reflexiva para dois pesquisadores escreverem livros sobre minha obra: Professor Dr. Elydio dos Santos Neto, que escreveu „Os Quadrinhos Poético-filosóficos de Edgar Franco“; e a Dra. Nadja Carvalho, autora de „Edgar Franco e Suas Criaturas no Banquete de Platão“, ambos publicados pela editora Marca de Fantasia (UFPB), em 2012.



Figura 3 – Página de HQ - Artlectos e Pós-humanos # 7, de Edgar Franco.

ESTUDOS DE MOZART COUTO PARA PERSONAGENS CRIADAS POR EDGAR FRANCO



Figura 4 – Estudos para *BioCyberDrama Saga*, de Edgar Franco e Mozart Couto.

Finalizo esse artigo enfatizando as implicações que a criação de um universo ficcional representou para a minha formação enquanto indivíduo. Quando criamos um mundo, uma cosmogonia, temos que usar empatia, temos que nos colocar no lugar do outro, pensar como ele poderia estar pensando naquela situação. Isso nos torna menos dogmáticos, mais receptivos à visão de mundo dos outros, mais solidários, menos autocentrados. Na trilogia em quadrinhos *BioCyberDrama*, roteirizada por mim e desenhada por Mozart Couto, eu criei cerca de 100 personagens, e eu tive que imaginar cada um deles, a sua visão dentro da situação que experienciavam, como se portariam segundo seu histórico de vida, suas personalidades, sua forma física. Tive que interiorizar esses quase 100 papéis - fui um pouco de todos eles.

A cada nova criação me sinto mais tolerante para com as pessoas em geral. A minha empatia cresce no mundo real à medida que surgem novas personagens em meu mundo ficcional. Por esse motivo sugiro aos educadores uma disciplina chamada “Criação de Universos Fictionais” para ser ministrada nas séries dos ensinos fundamental e médio.

Referências Bibliográficas:

CAGNIN, Antônio Luiz. *Os Quadrinhos*, São Paulo: Ática, 1975.

DAVIS, Erik. *Techgnosis - Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*. New York: Harmony Books, 1998.

- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*, São Paulo: Perspectiva, 1970.
- 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.
- _____. *Artlectos e Pós-humanos nº5*, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2011.
- _____. *Artlectos e Pós-humanos nº6*, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.
- _____. *Artlectos e Pós-humanos nº7*, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013.
- _____. *História em Quadrinhos e Arquitetura*, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2ª Ed, 2012b.
- _____. *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet*, São Paulo: Annablume & Fapesp, 2ª Ed, 2008b.
- _____. “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.
- FRANCO, Edgar & COUTO, Mozart. *BioCyderDrama*, São Paulo: Opera Graphica, 2003.
- GAUDÊNCIO, Paulo. “Elementar, meu caro Freud”, in MOYA, Álvaro de (Org.). *SHAZAM!*, São Paulo: Editora Perspectiva, 3ª Ed., 1977, pp.121-136.
- GUBERN, Roman. *El Lenguaje de Los Comic*. Barcelona: Ediciones Península, 1979.
- GUIMARÃES, Edgard (org.) *O Que é História em Quadrinhos Brasileira*, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*, São Paulo: Makron Books, 1995.
- MOYA, Álvaro de. “Era uma vez um menino amarelo”, in MOYA, Álvaro de (Org.). *SHAZAM!*, São Paulo: Editora Perspectiva, 3ª Ed., 1977, pp.15-96.
- MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 2ªEd, 1993.

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.

RAMOS, Paulo. *A Leitura dos Quadrinhos*, São Paulo: Editora Contexto, 2009.

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.

SILVA, Ademir Luiz. “*Um Artista Pós-humano: Entrevista a Edgar Franco*”, in *Jornal Opção, Caderno Opção Cultural*, Goiânia, 1 a 7 de maio de 2007, pp.A4 a A6.

VERGUEIRO, Waldomiro. “Desenvolvimento e tendências de mercado de quadrinhos no Brasil”, in VERGUEIRO, Waldomiro & ELÍSIO DOS SANTOS, Roberto (Orgs). *A História em Quadrinhos no Brasil: Análise, Evolução, Mercado*, São Paulo: Editora Laços, 2011, pp. 13-56.

Minicurrículo

Edgar Franco é Ciberpajé, artista multimídia, quadrinhista premiado com o troféu Bigorna 2009, pós-doutor em Arte e Tecnociência pela UnB/Brasil, doutor em Artes pela USP/Brasil, mestre em multimeios pela UNICAMP/Brasil, professor permanente do Programa de Pós-graduação – mestrado e doutorado – em Arte e Cultura Visual da UFG - Universidade Federal de Goiás/Brasil. Autor dos livros *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet* (Annablume/Fapesp, 2008) e *Histórias em Quadrinhos e Arquitetura* (Marca de Fantasia, 2012)