POSTHUMAN TANTRA: FIGURINOS E ESTÉTICA CIBERGÓTICA

POSTHUMAN TANTRA: COSTUMES AND CYBERGOTHIC AESTHETICS

Edgar Franco
UFG, Brasil
ciberpaje@gmail.com

Luiz Carlos Ferreira da Silva
UFG, Brasil
luizcafers@hotmail.com

Resumo
A "Aurora Pós-humana" é um universo de ficção científica transmídia estruturado no conceito de "deslocamento conceitual" do escritor norte americano P. K. Dick (FRANCO, 2011), nele o artista discute problemáticas da atualidade em uma cosmogonia futurista, onde se deslocam para o futuro a gnose e a tecnologia. As performances do grupo musical Posthuman Tantra são contextualizadas na "Aurora Pós-humana" e pretendem ser um casamento constante entre as múltiplas narrativas visuais criadas nesse universo ficcional, o universo da música eletrônica e das performances multimídia. Elas caracterizam-se por seu caráter multimídia e transmídia. O Posthuman Tantra em suas apresentações envolve fortes aspectos tecnognósticos e propõe aproximações entre transcendência e hipertecnologia através de uma contextualização baseada na ficção científica. Desde 2011 o grupo conta com figurinos exclusivamente criados para suas performances, desenvolvidos como parte de sua poética. Esses figurinos buscam inspiração em um dos subgêneros do cyberpunk, chamado de "cibergótico". Enquanto o cyberpunk opta pela imposição e resistência, o cibergótico está ligado a possíveis sobreviventes de um iminente apocalipse hipertecnológico. Os cibergóticos seriam os pós-cyberpunks, readaptados ao pós-apocalipse, recomeçando a partir do reaproveitamentos dos dejetos tecnológicos, mas mantendo um certo niilismo do punk evidenciado nos tons escuros, e em elementos que remetem à dor como "spikes", pregos, e partes metálicas. Essa estética aproxima-se do universo conceitual do Posthuman Tantra, buscando a tensão entre as inevitáveis integrações com as hipertecnologias, mas também seus aspectos nocivos à biosfera e sua evidente destruição do meio ambiente. Esse artigo desvela as relações da estética cibergótica no processo criativo da poética artística dos figurinos desenvolvidos para as performances do Posthuman Tantra; para tanto consideramos que poética define os propósitos do artista com a sua obra e está relacionada ao paradigma estético da época, nesse caso à estética cibergótica.

Palavras-chave: poéticas visuais; performance; figurino; cibergótico.

Abstract
The "Post-Human Dawn" is a transmedia universe of science fiction structured in the concept of "conceptual displacement" of the American writer PK Dick (FRANCO, 2011), in which the artist discusses current issues in a futuristic cosmogony, where they move to the future the gnosis and technology. The performances of the Posthuman Tantra's musical group are contextualized in the "Post-Human Aurora" and aim to be a constant marriage between the multiple visual narratives created in this fictional universe, the universe of electronic music and multimedia performances. They are characterized by their multimedia and transmydial character. Posthuman Tantra in its presentations involves strong technognostic aspects and proposes approximations between transcendence and hypertechnology through a contextualization based on science fiction. Since 2011 the group has exclusively created costumes for their performances, developed as part

FRANCO, E. ; SILVA, L. C. F. Posthuman Tantra: figurinos e estética cibergótica. In: II Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, 2018, Goiânia. **Anais do Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual.** Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2018. p. 510 - 522.

of their poetics. These costumes seek inspiration in one of the subgenres of cyberpunk, called cybergothic. While the cyberpunk opts for imposition and resistance, the cybergothic is linked to possible survivors of an imminent hypertechnological apocalypse. Cybergothics would be the post-cyberpunks, readapted to the post-apocalypse, starting again from the reuse of technological waste, but maintaining a certain punk nihilism evidenced in dark tones, and elements that refer to pain as spikes, nails, and metal parts. This aesthetic approaches the conceptual universe of Posthuman Tantra, seeking the tension between the inevitable integrations with hypertechnologies, but also its harmful aspects to the biosphere and its evident destruction of the environment. This paper unveils the relationships of cybernetic aesthetics in the creative process of artistic poetry of the costumes developed for the performances of Posthuman Tantra; for that we consider that poetic defines the artist's intentions with his work and is related to the aesthetic paradigm of the time, in this case to cybergothic aesthetics.

Keywords: visual arts; performance; costume design; cybergothic.

Posthuman Tantra: Ciberpunk & Cibergótico

O universo ficcional do Posthuman Tantra, a Aurora Pós-humana, não pretende ser apenas a reflexão de um futuro possível, as suas narrativas de ficção cientifica apresentam problemáticas do presente, amplificando as poéticas em uma ação de "deslocamento conceitual" (DICK APUD FRANCO, 2011), ora distópica, ora utópica - apresentando certo romantismo pós-humano. Chamo de "romantismo pós-humano" algumas reflexões otimistas sobre revolução tecnológica e suas possíveis consequências. No cibergótico, ao contrário do ciberpunk, observa-se um certo otimismo. Enquanto o ciberpunk opta apenas pela imposição e resistências, o cibergótico está integrado à uma condição de sobreviventes de um possível apocalipse tecnológico. Como na identificação do *pós-punk, os cibergóticos* seriam algo como os pós-ciberpunks, readaptados, recomeçando a partir de reaproveitamentos dos dejetos da falência tecnológica e cultural da sociedade que o antecedeu. Uma reflexão que se aproxima mais do universo do Posthuman Tantra, onde o ser esta integrado no tecnológico, apesar de não deixar de questioná-lo. Encontra-se nas performances do Posthuman Tantra narrativas de morte, violência, sexo hipertecnológico, reflexões sobre a destruição da biosfera, definindo o seu imaginário crítico, discutindo problemáticas atuais, em alguns momentos mostrando-se avesso a certos aspectos das hipertecnologias, noutros adotando-os como formas legítimas de expansão das capacidades físicas e cognitivas de nossa espécie. Assim sua inserção na cibercultura subcultural deixa bem claro a presença de aspectos de movimentos como o ciberpunk, e o cibergótico, em sua imersão nas culturas híbridas da contemporaneidade.

Quando se trata da chamada "estética futurista", o estereótipo mais evidente na contemporaneidade é o do ciberpunk, isto se torna mais evidente em uma investigação de caráter subcultural. A composição estética que defina a imagem ciberpunk, pode se classificar como uma expressão estética recorrente, explorando personagens que de tão utilizados em diversas linguagens narrativas, tornaram-se certos clichês visuais de futuros tecnológicos apocalípticos.

Por ser uma composição desgastada, sua interpretação promove um diálogo recorrente com os signos identificados. Segundo Leote (2008, p. 2062), a estética observa aquilo que é recorrente das especificidades da arte que existe e que pode ser aplicado para uma generalidade de observação da obra. A estética se modifica de acordo com os valores de cada época e esses valores são alterados de acordo com a poética que os artistas vão criando. A estética materializa-se num exame sobre o que já foi proposto, sobre o que já foi colocado, em termos de experiência, pelo artista. Conforme Leote defende (2008, p. 2063), "a estética tem um caráter filosófico, enquanto a poética tem um caráter programático não como uma regra ou lei imposta". Refere-se ao programa do próprio artista ou da corrente artística à qual esse artista se filia. A poética define, então, quais seriam os propósitos do artista com a sua obra. Ela está vinculada à intenção de produção do artista, como seu propósito, seu ideal, o que lhe move a produzir de determinado modo. A poética ainda poderia ser associada a uma espécie de caligrafia que o artista usa para realizar a sua obra e está relacionada ao paradigma estético da época. No caso desse artigo a estética contemporânea predominante que traduz os conceitos do Posthuman Tantra é o cibergótico.

Historicamente a maioria dos pesquisadores defende o fato de que o punk surgiu na Inglaterra na década de 70. Devido fundamentalmente à condição política conservadora da época uma crise econômica teria provocado o desemprego e afetado, sobretudo, os jovens de classes baixas. Segundo Gallo (2008, p. 750) "As barreiras de classe, o conservadorismo, a discriminação e a falta de liberdade fomentaram a desesperança, seguida por uma atitude rebelde". A rebeldia atribuída aos movimentos subculturais é senso comum. Continuando com Gallo a rebeldia desses grupos contribuiu para a falta de perspectivas emergindo as várias linguagens expressivas que identificavam esses grupos; como a música e as indumentárias. Assim afirma Gallo:

> Desse universo dos miseráveis, dos marginais, emergiu uma estética própria que aparecia à sociedade como francamente ameaçadora. De fato, a sociedade inglesa escandalizou-se com a atitude irreverente dos jovens que saíam em bandos pelas ruas em trajes estranhos, calças justas, rasgadas e remendadas por alfinetes, presas por cintos de arrebites. A esse visual assustador aliava-se uma conduta crítica e transgressiva, pois ignorando completamente as determinações sociais aqueles jovens criaram um modo próprio de vida, uma cultura própria (Gallo, 2008, p. 750).

O termo "punk" é controverso, com inúmeros significados dependendo dos autores; a palavra aparece na comédia "Medida por Medida" de Shakespeare (1500, p. 78): "Casar com um punk, meu senhor, é apressar a morte" (*Marrying a punke my Lord, is pressing to death*). Outra referência do termo está numa cena do filme "Juventude Transviada (1955)", quando James Dean refere-se aos inimigos como punks (Gallo, 2008, p. 751). Segundo Gallo (2008, p. 751), outros significados referem-se aos substantivos atribuídos a, "vagabundo de pouca idade", "capanga" ou ainda, em inglês arcaico, "prostituta"; sempre relacionado à classe marginalizada como uma visão preconceituosa, uma escória social e gangues que a mídia associou à violência e à desordem. Sempre refletindo suas origens, recusando vínculos partidários, doutrinários, de imposição à moral, e a cultura de massa, em posição de críticos, rebeldes com causa. Posicionamento social

bem retratado nos visuais dos punks ingleses, expressado pelos moicanos, jaquetas de couro com aplicações de rebites, correntes, metal e símbolos estampados remetendo ao posicionamento anarquista dos seus integrantes.

No final dos anos 1970, a atitude punk foi massificada depois de ter sido alterada pela mídia e isso abalou as estruturas desses grupos que viram as suas propostas serem esvaziadas do seu sentido original subversivo e entrarem no sistema das mercadorias como mais um produto disponível ao consumo. Houve um refluxo dos grupos punks e a mídia declarava a morte deles, quando nos anos 1980 surgem vários movimentos subculturais com novas formas subversivas de crítica ao status quo, com novas ideologias e expressões estéticas influenciadas pelo punk. Assim os punks se posicionaram na cultura de renúncia à mídia e ao mercado, estabelecendo um sistema de comunicação próprio com a confecção artesanal de *flyers, fanzines*, a customização de suas próprias roupas, no contexto da cultura chamada "*underground*".

Na cultura de massados anos 1980 ocorria a introdução dos computadores pessoais no mercado doméstico, as perspectivas de sentido entre o espectador e televisor ganhou novos hábitos interativos e bidirecional que é exigido pelo computador. Segundo Santaella (2003, p. 81), temos assim o surgimento da cibercultura; a cultura da velocidade, das interfaces e redes que trouxe consigo a necessidade de simultaneamente acelerar e humanizar a interação com as máquinas. Assim o ciberpunk reconhece esse espaço público em que as pessoas são tecnologizadas e reprimidas ao mesmo tempo, mostrando a tecnologia no âmbito do pessimismo. Segundo Amaral (2006, p. 31), com o Ciberpunk reprimindo a automação social com as reflexões críticas às "pessoas tecnologizadas", temos a relocação do indivíduo rebelde punk, dotado do censo crítico onde a tecnologia é vista como a mediadora de nossas vidas sociais. Um ponto de vista pessimista atribuído à hipertecnologia do quotidiano colabora com a identificação que se observa, através da ficção, o híbrido humano ciborguizado (AMARAL, 2006, p. 33). A figura do não-humano, seja ele inteligência ou vida artificial ou ciborgue e androide, torna-se decisiva e recorrente no cyberpunk. Para Grunkel (2001), o ciborgue constitui uma reconfiguração do sujeito que não apenas destrói o conceito de subjetividade humana, mas ameaça e promete transformar a mesma questão do sujeito de estudo da comunicação humana. Isso porque o conceito de ciborgue extrapola e excede o conceito de humano que temos na tradição humanista, que possui uma história ideológica definida.

> Para Springer (1997), o conceito de ciborgue aparece ligado às dicotomias como mente e corpo, humano e não-humano, analógico e digital: "o ciborgue destrói o conceito de 'humano'. O status do ciborgue não é nem humano nem artificial, mas um híbrido de ambos, radicalmente alterando a subjetividade humana no processo" (Springer, 1997, p. 33). Nesse processo de subjetivação, o ciborgue aparece inserido no contexto dos estudos de comunicação, muito em função de uma influência tecnicista e mecanicista presente nas primeiras teorias da comunicação (Amaral, 2006, p.33 e 34).

Por esta razão, a imagem de qualquer universo de conotação ciberpunk, caminha para a representação estética onde o corpo aparece como uma figura importante, através de modificações, implantes ou extensões tecnológicas.

Vários movimentos subculturais com formas subversivas de crítica social, ideologias e expressões estéticas surgem nos anos 1980, um deles foram os chamados Góticos; apresentando características que os distinguiam das inúmeras tribos, basicamente algumas tendências ligadas ao sombrio, intimidador, obscuro e *dark*. Segundo Amaral (2006, p. 64), as influências do *punkrock* ou *pós-punk* originaram nos anos 1980 uma subcultura juvenil diretamente ligada ao chamado "Rock Gótico". A subcultura Gótica se manifestou com distintas aparências, algumas delas com influências do que chama de neovitoriano, neogrotesco, gothiclolitas, crustgoths, e a mais recente os cibergóticos, também conhecidos como *cybergoth*, cada um possuindo sua individualidade visual, se ramificando em várias vertentes, conservando em comum as temáticas introspectivas, líricas, existencialistas e românticas, além do uso de roupas e acessórios em que predomina a cor preta. Outra característica marcante é o apreço pelas artes obscuras em suas mais variadas facetas como as artes plásticas, literatura, cinema, música e outras linguagens.

Vários autores relacionam o termo "gótico" aos Godos, povo que confrontava-se com a Roma antiga em 410. Apesar da palavra não existir entre os antigos povos germânicos (visigodos e ostrogodos), o termo possui fortes conotações pejorativas, designando uma estética digna de bárbaros e vândalos (Epdra.pt, 2008, p. 2). As investigações estéticas sobre o gótico, quase sempre relacionam-se à história da arquitetura.

> O gótico designa uma fase da história da arte ocidental, identificável por características muito próprias de contexto social, político e religioso em conjugação com valores estéticos e filosóficos e que surge como resposta à austeridade do estilo românico. Este movimento cultural e artístico desenvolve-se durante a Idade Média, no contexto do Renascimento do Século XII e estende-se ao momento do advento do Renascimento Italiano em Florença, quando a inspiração clássica quebra a linguagem artística até então difundida (Epdra.pt, 2008, p. 1).

O uso do termo gótico surgiu na França, como base de designação de uma arte moderna (*opus modernum*). Durante o Renascimento toma o lugar na linguagem de seus contemporâneos, a arte da Idade Média, especialmente no campo da arquitetura, atribuído ao intimidador, obscuro e negativo. Durante o Romantismo, nas primeiras décadas do século XIX, o termo ganha espaço na filosofia estética do gótico, dando origem ao Neo-gótico que define e explora as composições dos estereótipos obscuros, determinado pela estética gótica.

Apesar dos estereótipos e preconceitos disseminados na mídia em relação à esta subcultura - que os apresentam como satanistas, violadores de túmulos, violentos e outras imagens negativas - o gótico não abre mão da estética das artes obscuras, tendo-a como um dos traços definidores dessa subcultura.

A Estética Cibergótica

O cibergótico (Figura 1) é um estilo e linguagem que mescla ficção científica à teoria social e à filosofia, nos apresentando uma versão gótica do futuro. Segundo Amaral (2006, p. 171), este movimento cibercultural une elementos arcaicos e tecnológicos em sua configuração contemporânea , reconfigurando o horror gótico da época vitoriana para o horror dos códigos binários, do ciberespaço, de um presente cada dia mais tecnificado, descrevendo o lado obscuro da digitalização narrando um contexto ficcional de tecnoesquizofrenia, morte do corpo biológico e reposição maquínica, também a destruição das corporações. Tanto a subcultura ciberpunk quanto a cibergótica destacam aspectos de um devir humano-maquínico que será a próxima etapa do processo de digitalização. Em relação às indumentárias, que se tornaram símbolos de identificação do Cibergótico, elas são caracterizadas basicamente por aplicações nos cabelos em materiais diversos, como os dreadsfalls (*confeccionados* com cabelo sintético e lã e elásticos para prender), cyberlox (*confeccionados com* tubular crin) e Foam Falls (*confeccionados* com tubos, fios, cabos.) ; roupas predominantemente pretas com contrastes de cores em materiais que realçam a luz, como vinil, látex ou PVC e botas com plataformas altas e Fluffies (confeccionados em pelúcia) sobre as botas. Também, incluem - geralmente sempre customizados - os goggles (óculos de aviador, soldador, metalúrgico) usados na cabeça ou pescoço e máscaras de proteção ou de gás. Outros símbolos que remetem à expressão do futuro apocalíptico dos cibergóticos, são os logos/símbolos "biohazard" (perigo biológico), "Danger Radiation" (perigo de radiação) e o "666" referente à besta bíblica, além de logos autorais de seus pseudônimos ou termos que remetem a conceitos futuristas, dando a ideia de logotipos empresariais.

A arte que problematiza é um dos importantes instrumentos de reflexão sobre esse momento tecnológico e assim como a arte, a identidade estética também tem seu valor expressivo. Para Santaella (2003, p.27), "a arte tem sido o território privilegiado para os exercícios da ousadia do pensamento que não teme abraçar sínteses, fazendo face a enigmas e desafios do emergencial, um território privilegiado". Para dar margem à imaginação que ausculta o presente, nele pressentindo o futuro. É nesse contexto de potencial artístico em face da contemporaneidade que essa pesquisa e criação artística se inserem.

Amaral (2006, p. 166) afirma que, após o surgimento do cibergótico com referências do gótico, e da subcultura industrial, devido à sua força nos anos 1990 em consequência da disseminação das tecnologias de comunicação, uniu-se o passado com sua nostalgia obscura com as características do pessimismo distópico em relação ao futuro, incorporando o ciberpunk com entusiasmo, graças principalmente aos paralelos entre os dois estilos, em particular o interesse pelo lado mais sombrio da vida compartilhado por ambos.

O Posthuman Tantra e seu Contexto Poético: A Aurora Pós-humana

A "Aurora Pós-humana" de Edgar Franco é um universo de ficção científica que utiliza-se do conceito de "deslocamento conceitual" do escritor norte americano P. K. Dick, pois o autor discute problemáticas da atualidade em uma cosmologia futurista, onde se desloca o tempo, a gnose e a tecnologia para um futuro hiopotético buscam amplificar questionamentos da contemporaneidade.

O ponto chave do artista para utilizar a ficção científica é refletir sobre as ações humanas impactantes sobre a biosfera e sobre uma concepção futura de gnose e transcendência que ainda estará viva e forte nesses contextos pós-humanos. Franco e Fortuna (2015, p. 151) destacam que a "Aurora Pós-humana" foi inspirada em cientistas e filósofos que refletem sobre o impacto das novas tecnologias: bioengenharia, nanotecnologia, robótica, telemática e realidade virtual sobre a espécie humana:

> Para sua criação, o autor também inspirou-se 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, crêem na clonagem como possibilidade de acesso à vida eterna, nos alimentos transgênicos como responsáveis futuros pelo fim da fome no planeta, e na nanotecnologia e robótica como panaceia que eliminará o trabalho humano. Dentre essas polêmicas, previsões e vivências, que surgiu, ainda no ano de 2000, a semente desse universo poético-ficcional, a "Aurora Biocybertecnológica", que foi posteriormente batizado de "Aurora Pós-humana" (FRANCO & FORTUNA, 2015, p. 151).

Ao analisar o universo da "Aurora Pós-humana", percebe-se que Franco apresenta-nos um mundo futurista onde é possível a transferência da consciência humana para chips de computador, fazendo milhares de pessoas abandonarem seus corpos orgânicos por novas interfaces robóticas. Enfatizo aqui o que é mais importante em minha poética de mestrado, a metáfora da bioengenharia avançada aliada à robótica, mixando humanos, animais e máquinas.

Processos Criativos de Figurinos para o Posthuman Tantra

O processo técnico para desenvolver um figurino passa por várias etapas, deste o desenvolvimento de modelagens a partir do corpo do autor, explorado tridimensionalmente, como medidas a partir de fitas métricas, desenvolvendo formas e curvas que o corpo do modelo tem a oferecer. Com a noção das medidas do corpo, a modelagem parte para um processo bidimensional, geralmente desenhado em um papel kraft obedecendo técnicas geométricas. A modelagem sobre o tecido se risca acompanhando as formas compostas pelos descontos de costuras, recortes e a porcentagem de encolhimento após a lavagem do figurino.

No caso dos figurinos criados para o Posthuman Tantra o acabamento é executado a partir da proposta estética específica de cada figurino, como aplicação de ilhós, rebites, botões,

fivelas, borrachas, plugs, velcros ou tingimentos e até estamparia; muitas das vezes de forma artesanal, executada com pincéis. Também outros materiais alternativos são explorados, como placas de circuitos, engrenagens e peças de aparelhos eletrônicos, fios e outros. Criando um diálogo com mídias digitais computacionais. Importante também relatar que máscaras e calçados foram executados, segundo as necessidades de cada figurino. Esses figurinos começaram a ser desenvolvidos em 2011, e seguem sendo desenvolvidos ao longo de 7 anos em um dinâmico work-in-progress, realizados no contexto do grupo de pesquisa Cria_Ciber (FAV/UFG), em uma parceria criativo entre os autores desse artigo.

Integrada à problematização teórica do universo do Poshuman Tantra; interessado em desenvolver poéticas autorais desconectadas de uma obsessão mercadológica e consumista, a confecção artística promoveu pesquisas de materiais adequados e reaproveitáveis, com proposta de customização inicial. Propondo a consolidação de uma tendência ecológica nos projetos do figurino para dar suporte às ações de conscientização diante da obsolescência programada dos produtos. A partir de roupas usadas, couro vegetal, reaproveitamento de materiais como: retalhos, roupas desgastadas recebendo tingimentos, pinturas, aplicações, customizações, entre outras técnicas para desenvolver novas indumentárias.Com base nesta argumentação entre costumes e consciência, citamos Mara Rúbia Sant'Anna (2009, p. 96), que destaca propostas com essas vertentes por problematizarem questões prementes na contemporaneidade relacionadas ao consumo consciente e preservação ambiental no contexto geral, e mais especificamente a relação entre moda e ambiente. Destacaremos brevemente a criação dos figurinos dos três integrantes fixos do grupo performático Posthuman Tantra, sendo eles o Ciberpajé (Edgar franco), a I Sacerdotisa (Rose Franco) e Luiz Fers (Luiz Carlos Ferreira da Silva)

O figurino do Ciberpajé (codinome de Edgar Franco), exigiu uma preocupação com a proposta de interação com o performer; já que, através de webcams ou outros recursos como sensores e *face detection*, o personagem poderia estabelecer uma relação entre as mídias computacionais. Assim, os figurinos criados levaram em conta essas interações tecnológicas, permitindo sua integração com cenários virtuais e corpos presenciais, corpos virtuais e outras dinâmicas que a imaginação do Ciberpajé consegue fruir dos dispositivos tecnológicos.

Para confeccionar um figurino é importante que o figurinistas se preocupem, com as referências preestabelecidas pela direção de um projeto. O Ciberpajé foi cuidadoso em exigir figurinos predominantemente com tecidos pretos, como uma cor que de oposição à assepsia publicitária, e detalhes verdes que expressam uma referência direta à busca de reconexão do homem com a natureza. Também foi pensada a introdução de plugues P10, assim poderia corresponder à ideia de reconexão, que não nega a tecnologia, mas sim os aspectos monetaristas que atravancam o avanço de tecnologias como as energias limpas e renováveis.

A busca de referências estéticas cibergóticas pra executar os figurinos, inicialmente destacou o predomínio da cor preta e detalhes em cores - verdes, com uma característica ideológica, além de um ícone - plugues P10, expressão simbólica com referência clara à cibercultura. A primeira indumentária criada foi a customização de uma calça cargo, própria do estilo habitual do Ciberpajé vestir-se, com a qual ele se apresentou no 9#ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, no Museu Nacional da República de Brasília em 2010. A camiseta do cotidiano do Ciberpajé foi substituída por um colete confeccionado em lona, detalhes em courino, correias de nalhos e plugues P10 frontais. Usando com o colete e a calça, as indumentárias básicas na estética do Ciberpajé que conhecemos hoje, foram apresentadas pela primeira vez no 16# Goiânia Noise Festival, em 2010. Sempre permanecendo com a cartola, que tornou-se um símbolo da identidade do Ciberpajé.

A Cartola é um dos modelos de chapéus mais clássicos que existe. Segundo Nery (2003, p.145), a Revolução Francesa mudou a situação política e a econômica, o que refletiu até nas indumentárias, que se tornou mais confortável e prática, generalizando-se por todas as classes sociais. Na moda masculina durante o século XVIII, as roupas perderam suas cores, dando lugar a tons escuros e o uso dos chapéus de copa baixa (de aproximadamente 10 cm e unissex), que mais tarde viria a influenciar a moda por toda a Europa. A cartola Inglesa clássica, com 15cm de copa e estrutura rígida surgiu na Inglaterra no final do século XVIII. Nery (2003, p.154) afirma que o desejo de libertação da França napoleônica repercutia na moda dos homens que optavam pela moda inglesa. Já no romantismo no século XIX, cheio de contradições, os trajes de luxo foram trocados por um traje sóbrio, a cartola era essencial para compor o estilo de qualquer cidadão.

No 1° Encontro de Quadrinhos da Universidade Estadual de Goiás (UEG), em Anápolis 2011, foram introduzidas no figurino caneleiras com correias de nalho e plugues P10 e um sobretudo longo com detalhes em correias de nalho verde frontal e tiras de velcro atrás para fixação de marcador pra interação tecnológica. Já as botas de plataformas alta, foram o item de indumentária de maior repercussão confeccionado para o Ciberpajé - naturalmente habituado ao uso de coturnos no cotidiano. As botas foram confeccionadas artesanalmente, usando courino, correias de nalho preto e verde, plugues P10 na frente e borracha EVA sobrepostas para uma proposta de plataforma de 20 cm. O Ciberpajé subiu aos palcos com as botas pela primeira vez no I festival de Arte Alternativa do Tejuco, na Universidade Federal de Uberlândia (UFU), em Ituiutaba 2012 (Figura 1).

Figura 1: Três dos figurinos criados para o Ciberpajé, fotos de arquivo dos autores do artigo, 2018.

Além destas indumentárias que caracterizam o estereótipo estético, mais comum do Ciberpajé, a outras, que raramente foram usadas nas performances, porém podemos conferir nas vídeoartes e videoclipes do Poshuman Tantra. Para a gravação do vídeoclipe "Amálgama Sagrado" em 2013, foi confeccionado uma túnica em tecido brim preto, com detalhes em correias de nalho preto e verde, tendo em destaque a modelagem das golas e ombreiras, excessivamente estendidas, armadas com entretelas e arames (Figura 1).

Figura 2: Figurinos criados para a I Sacerdotisa & Luiz Fers, fotos de arquivo dos autores, 2018.

Temos também o personagem inusitado que abre os shows da banda, vestindo um braço confeccionado com brim e placas de circuito rebitado em toda a sua extensão e uma máscara feita em papel modelado com cola, massa de modelagem e tinta acrílica (Figura 1).

Nas performances da banda, Franco conta com o auxílio inestimável de sua esposa Rose Franco que integra o projeto como a personagem "I Sacerdotisa da Aurora Pós-humana",

além de VJs e performers convidados, ela foi incluída na proposta de produção de figurinos como uma das criaturas que atua nas performances além de executar os teclados e controladores midi em algumas músicas. O figurino da I Sacerdotisa também segue a mesma linguajem estética cibergótica do Ciberpajé, marcado pela presença dos tons negros em tecido brim e correias de nalho preto e verde, eventualmente, uma saia de corte rodada, detalhes laterais de cortes triangular embutido no cós anatômicos com aplicações de plugues P10. Na parte de cima, a I Sacerdotisa usa um corpete de brim, com barbatanas de aço, plugues P10 frontal, com ajuste em cordões com ilhós atrás e blusa de arrastão (Figura 2).

Com a introdução do figurino da I Sacerdotisa nas performances e os apliques de plugues P10 nas indumentárias, favorecemos o conceito de "conexão". Como o universo ficcional da "Aurora Pós-humana" e o nome "Posthuman Tantra", apresentam esse paradoxo poético curioso, relacionado à questão das dinâmicas energético-sexuais tântricas das criaturas híbridas pós-humanas, a poética ficou ainda mais explícita depois dos figurinos. Os figurinos da I Sacerdotisa contribuíram muito para as performances ao insinuar as relações do ser pós-humano com as possibilidades de estender seus sentidos em funções tecnológicas, dialogando com plugues e cabos de conexões compostos nas indumentárias, expressando o devir máquina integrado ao ser humano.

O figurino de Luiz Fers, que além de figurinista principal também é performer no Posthuman Tantra, teve como intenção contribuir para criar uma atmosfera visual para o espectador reforçando os aspectos culturais, conceituais e estéticos que são a base poética das performances. Nesse caso o figurino tem uma importância tão grande como a palavra, o cenário e a música, porque é a transmissão de uma imagem completa do personagem ao ser integrada à imaginação do público e para que isto aconteça. Em 2012 ocorreu o evento anual "Tubo de Ensaio", promovido pela Universidade de Brasília (UnB), no qual Luiz foi convidado para participar pela primeira vez não só como figurinista, mas também como performer do Poshuman Tantra, posição que ocupa desde então. Assim, foi necessário incluir-se na proposta de produção de figurinos, como uma das criaturas que atua nas performances, optando pela customização de uma calça tradicional em jeans. A calça, comprada em um brechó comunitário por apenas um real, foi tingida de preto, e nela foram aplicadas correias de nalhos pretos e verdes em volta das pernas e sobre detalhes de courino na frente, além de apliques de plugues P10. Foi também customizado um sobretudo de brim com correias de nalhos pretos e verdes, tira de courino preso com cadarços e ilhós na extensão do braço, botas militares customizadas com correias de courino afiveladas e finalmente foi confeccionada uma camiseta de cirré com detalhes em tiras de nalhos preto e verde e reforço de borracha E.V.A. no peito (Figura 2).

Figura 3: Figurinos criados para o Posthuman Tantra, foto de arquivo dos autores, 2018.

Para a integração de um universo repleto de entidades híbridas, que constitui a aurora pós-humana do Posthuman Tantra, o Ciberpajé conta com o auxílio, não só de equipes técnicas, mas também de outros performers convidados. Assim como a I Sacerdotisa, Luiz Fers e outros performers, e os VJs foram vestidos segundo as características estéticas do Ciberpajé e a proposta cibergótica pós-humana do Posthuman Tantra. No "Tubo de Ensaios" de 2012 na Universidade de Brasília (UnB), o espaço performático contou com cinco personagens vestindo as cores do Ciberpajé. Desde então performers convidados incorporam as entidades híbridas pós-humanas evocadas pelo Ciberpajé, aproximando-os do ideário estético criado para o universo das aurora pós-humana se manifestar nos palcos em uma ciberpajelança tecnofetichista (Figura 3). O processo criativo de indumentárias cibergóticas segue com entusiasmo, e no momento estamos criando um figurino tecnológico interativo para ser usado pelo Ciberpajé ao final da performance transformando-o em um lobisomem hipertecnológico.

Referências

AMARAL, Adriana. **Visões perigosas:** uma arque-genealogia do cyberpunk - comunicação e cibercultura. Sulina/ Porto Alegre, 2006.

EPDRA.pt. **"Estilo Gótico".** Escola Profissional de Desenvolvimento Rural de Abrantes, História e Cultura das Artes, 2007. Disponível em: <https://www.yumpu.com/user/epdra.pt>. Acesso em 19/04/2018.

FRANCO, Edgar; FORTUNA, Danielle Barros. "Transmídia e Criação Autoral: A Aurora Pós-humana". **Art&Sensorium** - Revista Interdisciplinar Internacional de Artes Visuais da Unespar/Embap - Vol.02 - N°01, 2015, p.148-160. Disponível em: <http://periodicos.unespar.edu.br/index.php/sensorium/article/viewFile/397/402>. Acesso em: 31/07/2018.

FRANCO, Edgar. "Cyberpajelança: Uma Performance Multimídia do Posthuman Tantra". **Anais da ANPAP: Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas,** Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/cpa/edgar_silveira_franco.pdf>. Acesso em : 31/07/2018.

GALLO, Ivone Cecília D'Ávila. "Punk: Cultura e Arte". **Varia História,** Belo Horizonte, vol. 24, nº 40: p.747-770, jul/dez 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/vh/v24n40/24.pdf> . Acesso em: 21/04/2018.

LEOTE, Rosangella. "A identidade da obra de arte como corpo expandido nas estéticas tecnológicas". **Anais do 17° Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas - ANPAP**, UDESC: Florianópolis, 2008, p.2061-2075. Disponível em: <http://anpap.org.br/anais/2008/artigos/187.pdf>. Acesso em: 31/07/2018.

LEOTE, Rosangella. "Manual da Paixão - Uma Receita para Realização de Performance em Rede". **Anais do 20º Encontro Nacional - ANPAP,** UERJ:Rio de Janeiro, 2011, p. 4421 -4429. Disponível em: < http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/cpa/rosangela_da_silva_leote.pdf>. Acesso em: 31/07/2018.

NERY, Marie Louise. **A evolução da indumentária, subsídios para criação de figurino.** Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2004.

SANT'ANNA, Mara Rúbia. **Moda em Santa Catarina:** História, crítica e perspectiva. Barueri: Estação das letras, 2009.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e Artes do Pós-humano:** da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SILVA, L. C. F.; FRANCO, Edgar Silveira. "Os Figurinos Cibergóticos para as Performances do Posthuman Tantra". **Anais do 12 # ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia** - UnB. Brasília: UnB, 2013. Disponível em: <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/Luiz_Edgar.pdf>. Acesso em 07/05/2018.

Minicurrículos

Edgar Franco
Ciberpajé, artista transmídia, pós-doutor em arte e tecnociência pela UnB, doutor em artes pela USP, mestre em multimeios pela Unicamp, e professor permanente do Programa de Pós-graduação - mestrado e doutorado - em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG.

Luiz Carlos Ferreira da Silva
Artista multimídia, figurinista, bacharel em artes visuais pela FAV/UFG e mestrando do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG.