

**entrevista**

## ARTE, TECNOLOGIA E CIÊNCIAS HUMANAS: ENTREVISTA COM EDGAR FRANCO

Giuliano Tosin<sup>1</sup>

Samira Feldman Marzochi<sup>2</sup>

O desenhista Edgar Franco, doutorando em Artes Plásticas pela ECA-USP, já acumulou uma vasta produção intelectual e artística, em que mescla discussões sobre o desenvolvimento de tecnologias dos vários campos científicos a um traço particular, que se repete em todas as suas obras. É autor de diversos artigos publicados e do livro “HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet” (FAPESP/Annablume, 2004), onde explora o conceito “HQtrônicas”, sobre histórias em quadrinhos digitais. Como artista gráfico e multimídia, possui produção internacional envolvendo ilustrações para livros, revistas, quadrinhos, encartes de CDs e websites, publicados em diversos países. Professor da PUC-MG (Poços de Caldas) e mestre em Múltiplos Meios (LA-UNICAMP), Edgar pesquisa o pós-humano na cyberarte e a produção de artistas controversos que trabalham com arte, tecnologia e sociedade. O projeto se complementa com uma série de criações artísticas inspiradas nas possibilidades de misturar corpo humano, silicone, biotecnologia, nanorobôs e realidade virtual. Nesta entrevista, discute os conceitos de pós-humano, interdisciplinaridade, hibridismo, cyborgs, cultura/natureza, e explicita o universo de referências que compõem suas obras.

SFM: Você desenha “híbridos”: seres mesclados a materiais inorgânicos e modificados geneticamente, às vezes conectados, que podem colocar em questão a idéia de indi-

---

<sup>1</sup> Doutorando em Artes (Unicamp), professor da Pós-Graduação em Publicidade da USP (Lato Sensu) e de Comunicação Social na PUC/Campinas.

<sup>2</sup> Doutoranda em Sociologia pelo IFCH/Unicamp.

*vidualidade, de sujeito transcendental, platonismos, kantismos etc. Quem são estes seres? Que ambiente eles habitam?*

De uma maneira inexplicável eu sempre fui perseguido pela imagem de criaturas híbridas, desde os meus primeiros desenhos um impulso incontável por mixar partes animais às personagens que eu criava já existia, então permiti que essas imagens fluíssem sem questioná-las e aos poucos fui estruturando um universo para elas. Humanóides com características “humanimais” são fascinantes, acho que essa conexão com o mundo das outras formas animais sempre existiu, é um arquétipo do inconsciente coletivo, em muitos rituais xamânicos ancestrais se incorporava o animal. O Totemismo dos nativos norte-americanos é uma prova disso, a religião Hinduísta estruturada na idéia de reencarnação crê num processo evolutivo transcendente que passa por diversas formas animais, inclusive as vacas são sagradas por acreditarem tratar-se de um espírito mais evoluído reencarnado naquele animal. De uma certa maneira até a filosofia ocidental discute essa questão do animal no homem, desse lado dos instintos que foi tão rechaçado pela moral judaico-cristã, na minha interpretação. Nietzsche dizia que um dos fatores imprescindíveis para o surgimento do super-homem seria uma reavaliação desse animal no homem, deixá-lo aflorar novamente e rechaçar a castradora moral judaico-cristã.

Ainda não tratei a questão da conexão e da hibridização de meus seres com o mundo inorgânico, com o silício, a pseudopetra-filosofal da alquimia telemática, ou como eu prefiro dizer “telemática” – pois assim como o teórico norte-americano Erik Davis, autor do livro *Technognosis* - acredito que o universo das redes não tem nada de agnóstico é um novo mundo mágico, mítico e místico onde estão se reconfigurando lentamente as noções de transcendência.

Antes vou falar sobre minha visão do panorama tecnológico contemporâneo. Não sou sociólogo, mas para mim, paradoxalmente ao que possa parecer, essa conectividade em rede na atualidade não tem promovido uma dissolução do sujeito, pelo contrário, ela faz aflorar ainda mais o individualismo, fomenta um narcisismo onanista onde milhões de pessoas sem nada pra dizer criam blogs, flogs, websites, infinitos diários de

nulidades, o culto ao ego parece crescer a cada dia. Nesse sentido a visão utópica da conectividade restaurando a solidariedade de teóricos como Pierre Lévy parece não estar se concretizando. Mesmo alguns movimentos filosóficos surgidos no cerne da cibercultura, como *The Extropy*, pregam a persistência do indivíduo através de uma nova transcendência tecnológica, baseada na transbiomorfose – transferência da consciência humana para um chip de silício e vida eterna através da substituição de nosso “ultrapassado hardware de carbono” por um novo hardware com melhor desempenho – nesse processo a permanência do ego individual é o princípio fundamental, mas o discurso que existe por trás dessas novas crenças é poético, lírico e indiscutivelmente repleto de retóricas místicas-gnósticas, num certo sentido me faz lembrar até Pentecostais e Evangélicos.

Já há algum tempo venho estruturando um universo que batizei de “Aurora Pós-humana”, um mundo ficcional onde habitam minhas criaturas híbridas. Situo o planeta Terra num futuro distante, possuindo uma população total da ordem de apenas 100 milhões de habitantes espalhados por todo o globo em cidades-estado de porte médio, próximas a florestas preservadas ou em regiões de farta energia solar. Apesar do alto nível de tecnologia ainda não foi feito contato interplanetário, ao menos no nível físico. Dentro dessa sociedade planetária convivem três instâncias básicas de seres: Os *Tecnogenéticos* - frutos de hibridização entre humanos e/ou animais e vegetais permitidas pelo avanço tecnológico (entre eles seres que possuem mais membros, ou são hermafroditas, etc); os *Extropianos* - organismos pós-humanos abiológicos, resultado do transplante (*upload*) da consciência humana para máquinas/chips de computador (eles conseguem perpetuar infinitamente sua “vida” através desse mecanismo); e finalmente os *Resistentes* - em menor número e em extinção, são os poucos que ainda resistem à hibridização ou ao extropianismo, são seres humanos no sentido tradicional.

Ao contrário do que possa parecer, esse universo não é uma apologia das benesses tecnológicas do futuro, nem uma distopia apocalíptica. Ele tem sido usado por mim para discutir de forma poética algumas das previsões de tecnólogos e cientistas sobre o futuro das tecnologias

genética, nanoengenharia e telemática e de suas implicações sócio-culturais e comportamentais sobre os indivíduos e o corpo-social. Para mim é um divertido laboratório artístico, onde experimento novos corpos, ausência de corpos, novos comportamentos morais se chocando com a moral contemporânea – muitas vezes, discuto de forma metafórica a nossa relação hoje com os processos tecnológicos.

Sou suspeito para falar, mas a despeito da maioria dos filósofos de tradição Grega, eu acredito que a arte (e aí se insere a metáfora-poética) é a mais avançada forma de conhecimento. Para mim foi uma surpresa e felicidade, quando há alguns anos atrás, ao cursar uma disciplina do sociólogo Laymert Garcia no IFCH da Unicamp, ele estruturou todo o curso a partir de filmes de ficção científica como *Gattaca* e *Solaris*, e também nos fez ler textos de Phillip K. Dick. Para mim a ficção científica é um dos gêneros da cultura pop mais injustiçados pela academia, sou um dos defensores ferrenhos da FC como substrato fundamental prospectivo da cultura humana, um universo amplo e irrestrito para reflexões e aprimoramento de nossa visão de mundo.

*SFM: O que é o “pós-humano”?*

Esse é mais um termo que irá gerar polêmicas infinitas, milhares de teses burocráticas serão escritas para tentar analisá-lo, dissecá-lo, reinventá-lo, e como sempre pouquíssimos serão os trabalhos sagazes a respeito dele. Como eu o utilizo em minha pesquisa de doutorado, para batizar meu universo ficcional-poético, já fui colocado na parede por alguns teóricos-engessados que ficam preocupados com detalhes semânticos, envolvidos com seus atos onanistas de eterna e enfadonha conceituação. Na verdade o termo, como nos relata Jair Ferreira dos Santos, foi inventado pelo intelectual norte americano de ascendência egípcia Ihab Hassan em um ensaio publicado em 1977, na *Georgia Review*, intitulado “*Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture*”. O autor acreditava que esse neologismo poderia ser usado como mais uma “imagem do recorrente ódio do homem por si mesmo”. O termo hibernou durante algumas décadas e voltou fortalecido nos anos 90, desta vez adotado por filósofos, cientistas e artistas ligados ao avanço tecnológico e às proposições de híbridi-

zação entre homem e máquina, carne e silício, no sentido de transposição da ontologia tradicional. Alguns outros teóricos usam termos semelhantes também com essa mesma intenção, como o diretor do laboratório de robótica da Universidade Carnegie Mellon, Hans Moravec, que adotou a palavra “ex-human”, ou ainda o artista e teórico inglês das redes telemáticas Roy Ascott que fala de uma “era pós-biológica” vislumbrada por ele através dessa fusão entre carne e silício e da expansão da consciência pela conexão em rede. O artista australiano Stelarc usa-o para conceituar suas obras estruturadas a partir da conexão com próteses robóticas/biológicas e dispositivos telemáticos de expansão da percepção. Poderia citar pelo menos mais umas dez definições do termo e de seus sinônimos, menos ou mais abrangentes que essas.

Como artista eu o adotei em minha obra como termo representativo dessa ruptura com a noção biológica de vida e de corpo baseado no carbono, das limitações impostas pelas características do DNA humano que definem nossa configuração física, e de consciência pelos limites impostos por nossa percepção do mundo estruturada sobre os cinco sentidos. Assim na minha “aurora” os pós-humanos são criaturas que possuem corpos híbridos de humano e/ou animal e/ou vegetal e/ ou silício, com consciências expandidas por novos dispositivos de percepção promovidos pelo avanço da biotecnologia, robótica ou telemática. Ou que abandonaram seus corpos de base carbônica e passaram a habitar um corpo robótico, ou ainda que existem apenas como blocos de informação que circulam por uma rede telemática avançada, uma espécie de Internet/Inconsciente coletivo que conecta todos os Extropianos.

*SFM: Como o conceito de pós-humano pode acrescentar à compreensão antropológica do humano?*

Vou responder como artista, pois não sou antropólogo e talvez minha visão não tenha a amplitude de alguém que conheça as teorias antropológicas mais a fundo. Atualmente tenho lido muito a obra de alguns cientistas-filósofos controversos que são tidos por boa parte da academia como mistificadores baratos, mas aos poucos seu trabalho tem sido reavaliado.

Esses teóricos tem questionado a nossa relação histórica com a noção de humano, Erik Davis, por exemplo, fala-nos que quando constatamos as possibilidades atuais de destruímos todo o planeta, nos clonarmos, considerarmos seriamente a eugenia genética, erradicarmos doenças comuns, alterarmos o clima, dizimarmos milhões de espécies, criarmos proto-inteligência com máquinas, forçarmos fótons a “diminuírem a sua velocidade”; a verdadeira questão se torna: será que o ser que pode fazer e contemplar tudo isto está realmente ligado ao milênio que a tudo precedeu? Com certeza existe uma grande ruptura que precisa ser avaliada, analisada.

Outros como Ray Kurzweil crêem na possibilidade de uma tomada de consciência por parte das máquinas que resultará numa reconfiguração planetária, talvez até no surgimento da nova espécie que irá nos substituir na dominação da Terra, como o homem evoluiu do australopithecus ao homo-sapiens biologicamente, desta vez estamos literalmente construindo a nova criatura que irá nos substituir nessa escala evolutiva algo como o humanimal-roboticus. Teríamos então uma antropologia do pós-humano?

O já citado Hans Moravec, escritor de *Robot: Mere Machine to Transcendent Mind*, é autor de uma teoria segundo a qual as máquinas evoluirão para a autoconsciência a partir do surgimento dos primeiros robôs multifuncionais. Para ele o processo biológico que levou milhões de anos para produzir o homem levará apenas 30 anos para produzir a primeira máquina autoconsciente, e olha que os robôs multifuncionais já começaram a pulular pelo mundo afora, principalmente no Japão, esses robôs repletos de dispositivos sensoriais que começaram a ser vendidos no ano 2000 como brinquedos – o exemplo maior são os cãezinhos AIBO. É importante também citar a teoria da singularidade do matemático Vernon Vinge, para ele existem três hipóteses para a “singularidade”, na primeira delas a tecnologia produzirá computadores avançados com uma inteligência sobre-humana, na segunda, as interfaces entre homem e máquina tornar-se-ão tão íntimas que vamos nos considerar superinteligentes, já na terceira hipótese, a biotecnologia proporcionará a expansão de nosso intelecto humano.

São visões interessantes e controversas, com certeza muitas delas nunca chegarão a se concretizar, mas acho importante que antropólogos e sociólogos incluam em sua pauta de reflexões estas teorias.

*SFM: Acredita que há muitas barreiras disciplinares (“artes”, “ciências humanas”, “ciências exatas”) para que cheguemos a uma compreensão integral de processos sociais recentes que atingem diretamente a “natureza” humana?*

Essa compartimentação do conhecimento é um cacoete arcaico, herdado do pensamento cartesiano e da revolução industrial, quando surgiu a necessidade de formação de especialistas para cuidar de aspectos específicos das máquinas na linha de produção. O termo “universidade” foi esquecido, desvirtuado, na verdade 90% dos cursos universitários formam técnicos, quase ninguém está apto a pensar de forma holística, a ver o fenômeno humano como um todo. A maioria dos acadêmicos continua ligado a esse ranço corporativista, defesa de sua classe, de sua visão fragmentada de conhecimento, antropólogos não se dão com sociólogos que muitas vezes boicotam filósofos, arquitetos criticam engenheiros, psiquiatras discordam de psicólogos e cada um fica defendendo seu dogma, igrejinhas tão absurdas quanto quaisquer outras.

Para não ser paradoxal, não vou defender a arte como uma classe, pois existe também muita visão retrógrada no universo das artes – sou um outsider, deslocado entre meus colegas – mas entre todos os campos do conhecimento, talvez o único que ainda consiga manter um diálogo amplo entre campos aparentemente antagônicos seja a arte.

Minha poética, por exemplo, é influenciada por movimentos filosóficos como *The Extropy*, *Transumanism & Prometheism*, sociólogos como Laymert Garcia, filósofos como Baudrillard & Nietzsche, ao mesmo tempo eu incluo referências a teorias da física contemporânea como o Caos, os Fractais, a teorias controversas da psicologia como a teoria do “Inconsciente Univérsico” de Stanislav Grof, a teoria dos “Campos Morfogenéticos” de Rupert Sheldrake, a teoria do conhecimento de Maturana e Varela, passando por influências de movimentos da cultura pop como Raelianismo, à FC de Phillip K. Dick, William Gibson, Bruce Sterling, David Cronenberg, e artistas como Orlan, Mark Pauline, Stelarc, H.R. Giger etc.

Tente imaginar um outro campo onde uma tese com referências tão discrepantes pudesse ser defendida? É difícil, só as artes permitem tal abrangência. Acredito que as propostas de trans & interdisciplinaridade devem deixar de ser um simples discurso pomposo e começar a tornar-se uma realidade, mas para que isso aconteça o corporativismo por trás da maioria das instituições de pesquisa do globo precisa cair, e isso demandará um trabalho árduo e gradativo.

*SFM: O que você acha do termo “cyborg”? Faz sentido? E o conceito de “pós-modernidade”, ainda tem sua importância?*

Acredito que o “Manifesto Cyborg” de Haraway ainda seja um marco de todo essa reflexão a respeito de uma pós-humanidade, apesar de achar que ela exagera um pouco ao avaliar seus contemporâneos já como cyborgs. Acho que o termo é interessante para nomear uma das possibilidades tecnológicas pós-humanas, existem outras que estão sendo batizadas através de outros neologismos.

Max More, filósofo mentor do movimento *The Extropy*, utiliza uma série de termos para definir as criaturas do mundo pós-humano que estarão surgindo ao longo do período que estamos vivenciando, o período do “transhomo-sapiens”, momento de transição entre humano e pós-humano, seres produto dos avanços da biotecnologia, clonagem, criogenia, inteligência artificial. Dentre essas criaturas ele inclui os *cyborgs*, que nada mais são do que “cérebros humanos encapsulados em corpos robóticos”. Outras dessas criaturas são os *xoxes* - cópias atômicas de seres humanos, clones instantâneos com idêntica estrutura cerebral e mesmas memórias; os *corpsicles* - corpos mantidos por criogenia na esperança de uma reanimação futura; os *Androids* - robôs humanóides com cérebros artificiais; os *Uplifts* - animais com o nível de inteligência do homo sapiens devido a mudanças promovidas pela engenharia genética; os *HEC - Human Equivalent Computers* - computadores equivalentes a humanos; e finalmente os *HINTs - Hyper Intelligent Nanotech Transhumans* - humanos que usarão a nanotecnologia para a expansão de sua memória, velocidade de processamento e poder cerebral.

Já no meu universo ficcional eu preferi batizar essas criaturas de forma diferente, os híbridos de humano, animal e ou vegetal chamei de Tecnogenéticos, os corpos robóticos com consciência humana transplantada para um chip – ao invés de chamar de cyborgs – nomeei de Extropianos, uma homenagem ao *The Extropy*. Já os humanoides com cérebros artificiais eu chamo de Golens de Silício, e os animais modificados geneticamente para se assemelharem aos humanos chamei de Golens Orgânicos. Acho que como pesquisadores devemos aceitar o desafio de criar neologismos para batizar esses fenômenos, mesmo sendo a maioria deles apenas vislumbrados.

Sobre a pós-modernidade, já vi defensores de sua abrangência dizerem que o pós-humano é só mais um fenômeno pós-moderno, mas o termo pós-moderno já foi tão utilizado e de maneiras tão diversas que está totalmente desgastado.

*GT: Poderia falar um pouco sobre seu livro “HQtrônicas, do suporte papel à rede Internet”, lançado recentemente?*

Ele é uma atualização da minha pioneira dissertação de mestrado em multimeios defendida na Unicamp e tem como objetivo traçar um panorama da relação entre as histórias em quadrinhos (HQs) e o computador, desde a criação das primeiras imagens de síntese da história dos quadrinhos, passando pela mudança para o suporte digital, a veiculação em CD-ROMs e chegando às HQs criadas para a rede Internet. Propõe também o estudo das inovações introduzidas na estrutura das histórias em quadrinhos, a partir da mudança de suporte e veiculação na web, visando analisar de que forma os novos recursos de hipermídia influenciam na sua criação. Categoriza os sites dedicados às histórias em quadrinhos na Internet e enumera os novos elementos agregados à linguagem tradicional das HQs pela hibridização hipermidiática, dividindo-os em: animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade, detalhando cada um e fazendo um paralelo entre eles e os códigos tradicionais das HQs em suporte papel.

O trabalho toma como base uma pesquisa exploratória de HQs impressas criadas com o auxílio do computador, CD-ROMs de quadrinhos e, sobretudo, páginas de HQs virtuais da web. A pesquisa teórica foi acompanhada do desenvolvimento de um CD-ROM (incluído no livro) que visou explorar e avaliar as inovações proporcionadas pela hipermídia no processo de criação e leitura das histórias em quadrinhos, desenvolvendo HQtrônicas – histórias em quadrinhos eletrônicas - que efetivamente utilizam essas inovações. O CD-ROM inclui a HQtrônica “NeoMaso Prometeu”, menção honrosa no 13º Videobrasil e ainda a longa e inédita “Ariadne e o Labirinto Pós-humano”, que foi apresentada em 7 Sescs da capital paulista durante a Mostra de Artes Sesc SP-2005. Esses trabalhos são narrativas hipermidiáticas que utilizam o universo da “Aurora Pós-humana” como base. O livro foi publicado pela editora Annablume e contou com o apoio financeiro da FAPESP – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo.

*GT: Como vê o fato de muitos artistas, como você, transitarem entre diferentes modos de expressão e variados meios de realização, utilizando o computador como gerenciador das formas verbais, acústicas e visuais? Estaríamos nos encaminhando para a indistinção das formas tradicionais de arte e partindo para poéticas unificadoras?*

Esta é uma questão muito interessante. Para a filosofia oriental “quem domina uma arte, domina todas as artes”. Musashi, o samurai mais lendário do Japão, motivo de centenas de biografias, era um exímio espadachim, desenhava divinamente e emocionava as pessoas com sua música. Acho que o cartesianismo também empobreceu o campo de atuação dos artistas, criou as compartimentações que acabaram impedindo um fluxo livre da expressão humana, mas as vanguardas artísticas do século XX, como o grupo Fluxus, iniciaram um processo de reavaliação dessa compartimentação, a arte conceitual foi importante para isso e o desenvolvimento tecnológico aos poucos está permitindo essa reintegração.

Veja bem, eu sou filho de classe média, nasci em uma cidade do interior das Minas Gerais, meu pai, um amante da literatura e do cinema apresentou-me a esses universos muito cedo, então me tornei fascinado pelas artes narrativas em geral: literatura, cinema e histórias em quadri-

nhos. Para um menino brasileiro do interior, de classe média, durante os anos 80 era muito difícil sonhar em fazer cinema – uma câmera era algo impensável. Não deixei de gostar de cinema, mas comecei a criar com as possibilidades que tinha, escrever contos e logo depois ilustrá-los, aos poucos fui ficando fascinado pela narrativa quadrinhística e comecei a unir a habilidade para o desenho com minha verve para contar histórias e papel e nanquim eram coisas baratas.

Nesse sentido, o computador é uma máquina maravilhosa, multifuncional, ele ampliou o acesso aos meios de produção e tornou-se um eletrodoméstico encontrado na maioria das casas de classe média. É um estúdio completo, onde você pode criar arte utilizando ferramentas que são utilizadas por grandes e pequenos. Quando eu era criança, fazer um desenho animado, por exemplo, era algo quase impossível, hoje basta termos interesse, pois as ferramentas estão disponíveis. Com o computador é possível dominar todo o processo de criação e produção em diversas mídias, meu encontro recente com as possibilidades da música eletrônica é um exemplo disso, comecei como curioso e atualmente tenho me fascinado cada vez mais com o processo criativo sonoro utilizando softwares de interface amigável. Um novo universo de possibilidades ilimitadas se abre para aqueles que quiserem explorá-lo e centenas de novas “línguas intermídia”, para usar um termo do saudoso professor Julio Plaza, estão surgindo nesse processo, implodindo o cartesianismo no universo artístico e gerando até crises de identidade. Eu me considero um artista multimídia, e diante do universo de possibilidades a explorar sinto-me como um adolescente depois do primeiro beijo, cheio de excitação!

*GT: Os quadrinhos sempre se caracterizaram como uma linguagem híbrida, que promove o trânsito de fundamentos de diferentes áreas, como o dinamismo do desenho, os enquadramentos cinematográficos, a diversidade tipográfica etc. Como avalia os impactos das tecnologias recentes sobre estas características das HQ?*

Muitos artistas criadores de quadrinhos, devido a essa característica híbrida no cerne da linguagem, estão abertos a experimentar com as possibilidades hipermidiáticas, fazendo a conexão dos códigos tradicionais das

HQS em suporte papel com os recursos computacionais e telemáticos. Dessa interação está surgindo esse novo fenômeno intermídia que não é mais só HQ, uma linguagem nova, com nova sintaxe e em estágio inicial de consolidação, eu batizei essa linguagem com o neologismo HQtrônicas. Não quero dizer que ela é melhor ou pior que a linguagem tradicional das HQs em suporte papel, ela é apenas diferente, eu continuo gostando muito das HQs impressas e criando para essa linguagem, mas também estou abrindo o meu processo criativo para investigar as novas possibilidades das hipermídias. Uma linguagem não irá superar ou ameaçar a outra, elas conviverão pacificamente, como acontece com o teatro, o cinema, o vídeo e os games.

*GT: Diante da função produtivista à qual os aparatos tecnológicos são fabricados e destinados, como vê a capacidade artística de revelar uma outra face, ociosa, auto-reflexiva e metalingüística destes meios?*

Esse é um dos temas mais caros da teoria sobre arte e novas tecnologias. O filósofo Vilém Flusser, em minha opinião, é quem melhor conseguiu estruturar um pensamento sobre esse assunto em seu livro “Filosofia da Caixa Preta”.

Será que o artista consegue perverter a programação sem dominá-la? Será que é possível criar arte usando dispositivos pensados por tecnólogos? A discussão é pertinente, mas ela torna-se estante se não levarmos em conta que tradicionalmente, em qualquer processo artístico, é importante um certo nível de conhecimento técnico. Para pintar é preciso conhecer algo sobre pincéis e tintas, mas nem todo bom pintor sabe quais são exatamente os produtos químicos utilizados para a produção da tinta que ele utiliza.

Existem artistas que têm utilizado programas simples, sem criar nenhuma mudança em sua estrutura de programação e conseguido gerar poéticas de subversão, como as obras metalingüísticas de web-arte do brasileiro Fábio Oliveira e do alemão Holger Frieze. Por outro lado tenho visto muitas obras pífias que utilizam grandes aparatos tecnológicos e programação complexa para resultados burocráticos.

Em meu trabalho tenho lançado mão das duas estratégias, “Neo-Maso Prometeu”, por exemplo, que ganhou menção honrosa na categoria novas mídias do 13º Videobrasil, foi totalmente desenvolvida no software Flash. Para gerar a poética pensada para o trabalho, não houve nenhuma necessidade de adentrar-me pelos meandros da “caixa preta”. Já um dos novos projetos artísticos que estou desenvolvendo, intitulado “O Mito Ômega”, que envolve um ambiente de vida digital e algoritmos genéticos, está sendo financiado por um fundo de pesquisa da PUC-MG e conta com a participação de dois bolsistas da ciência da computação que estão criando a programação em Java 2D necessária para alcançar os objetivos poéticos imaginados para a obra. O diálogo com eles tem sido algo prazeroso e instigante.

*SFM: É corrente na sociologia a utilização dos termos “fetichismo” e “reificação” como características da sociedade capitalista. Ao mesmo tempo em que as coisas são enfeitadas, a natureza e a humanidade são coisificadas. Você acredita que o seu trabalho e o de outros artistas que seguem a mesma linha tendem mais a desvelar a realidade ou a fetichizá-la?*

Em *BioCyberDrame*, uma de minhas HQs da “Aurora Pós-humana”, introduzi o conceito de tecnofetichismo – num sentido meio freudiano de excitação pelo objeto, desta feita a “coisa cibernética” – tesão pelo vetor tecnológico – transas com CPUs & Mouses.

A desmaterialização da arte cria monstros que desestruturam algumas verdades históricas do capital. A indústria da música era baseada no objeto disco, colecionável, tangível, palpável, mas de repente esse objeto não existe mais, posso ouvir a música baixando-a de um provedor quando quiser e deixa-la por lá - voltando quando desejar. O acúmulo do bem material Vinil/CD passa a tornar-se não mais imprescindível para o ato de ouvir as músicas que eu gosto quando eu quero. Para a minha geração e outras mais velhas, isso ainda não é algo fácil de se conceber, é preciso termos o objeto, detê-lo como propriedade privada, toca-lo cheira-lo, somos criaturas físicas-materiais e a tangibilidade é um mito humano que demorará muito a ser derrubado, mas a imaterialidade vem to-

mando forma, e não são mais apenas os fantasmas e plasmas do imaginário folclórico.

Minha obra artística tenta levantar questões a respeito da condição humana e utiliza uma visão prospectiva poética para tentar avaliar a nossa relação com os avanços tecnológicos recentes a curto, médio e longo prazo. Ela tem a pretensão de levantar questões sobre a realidade, e pelas respostas que tenho obtido do público, consegue isso algumas vezes, mas também pode ser transformada em produto, entretenimento e fetiche pelos interlocutores, assim como tenho visto acontecer com poéticas viscerais como as de Gunther Von Hagens, H.R.Giger, Orlan, Eduardo Kac e Stelarc.

### **Mais sobre autor e obra:**

- . NeoMaso Prometeu (HQtrônica Pós-humana):  
[www.cap.eca.usp.br/wawrwt/neomaso/index.html](http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/neomaso/index.html)
- . Fotolog (Ilustrações recentes): [www.fotolog.net/edgar\\_franco](http://www.fotolog.net/edgar_franco)
- . Ritualart by Edgar Franco (quadrinhos, ilustrações, design, poesia):  
[www.ritualart.net](http://www.ritualart.net)
- . Posthuman Tantra (projeto musical no estilo dark ambient):  
[www.geocities.com/posthumantantra](http://www.geocities.com/posthumantantra)
- . “Edgar Franco: O Filósofo das HQs” – Entrevista concedida ao site Alan Moore Senhor do Caos:  
<http://www.alanmooresehordocaos.hpg.ig.com.br/entrevistas69.htm>