

PERFORMANCE CIBERGÓTICA:

PROCESSO CRIATIVO DE FIGURINO PARA O POSTHUMAN TANTRA



SILVA, L. C. F.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL

Luiz Carlos Ferreira da Silva

**Performance Cibergótica: Processo Criativo de Figurino para o
Posthuman Tantra**

Goiânia-GO
2019

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR
VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES E DISSERTAÇÕES
NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

1. Identificação do material bibliográfico: **Dissertação** **Tese**

2. Identificação da Tese ou Dissertação:

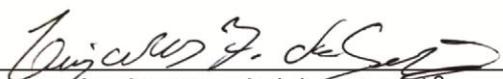
Nome completo do autor: **Luiz Carlos Ferreira da Silva**

Título do trabalho: **Performance Cibergótica: Processo Criativo de Figurino para o Posthuman Tantra**

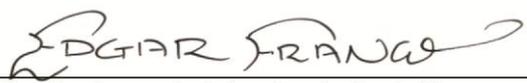
3. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento **SIM** **NÃO**¹

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF da tese ou dissertação.


Assinatura do(a) autor(a)²

Ciente e de acordo:


Assinatura do(a) orientador(a)²

Data: 27 / 07 / 2019

¹ Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

² A assinatura deve ser escaneada.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL

Luiz Carlos Ferreira da Silva

**Performance Cibergótica: Processo Criativo de Figurino para o
Posthuman Tantra**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Mestrado da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como exigência para obtenção do título de MESTRE EM ARTE E CULTURA VISUAL, sob orientação do Profº Drº. Edgar Silveira Franco.

Linha de pesquisa: Poéticas Visuais e Processos de Criação.

Goiânia-GO

2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Silva, Luiz Carlos Ferreira
Performance Cibergótica [manuscrito] : Processo Criativo de Figurino para o Posthuman Tantra / Luiz Carlos Ferreira Silva. - 2019.
CL, 150 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, Goiânia, 2019.

Bibliografia.

Inclui fotografias, lista de figuras.

1. Figurino. 2. cibergótico. 3. ciberarte. 4. performance. I. Franco, Edgar Silveira, orient. II. Título.

CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL
Campus Samambaia – Caixa Postal 131 – CEP: 74.001-970 – Goiânia/GO.
Fones: (62) 3521-1440 www.fav.ufg.br/culturavisual

Ata nº 011/2019 da reunião da banca examinadora da defesa de dissertação de **LUIZ CARLOS FERREIRA DA SILVA** - Aos vinte e seis dias do mês de abril do ano de dois mil e dezenove (26/04/2019), às 14h00min, reuniram-se os componentes da Banca Examinadora: Professores Doutores: Edgar Silveira Franco (FAV/UFG) – orientador, Ademir Luiz da Silva (UEG) e Rosa Maria Berardo (FAV/UFG) para, sob a presidência do primeiro, e em sessão pública realizada no Auditório da Faculdade de Artes Visuais, Campus Samambaia, procederem à avaliação da defesa de dissertação intitulada: PERFORMANCE CIBERGÓTICA: PROCESSO CRIATIVO DE FIGURINO PARA O POSTHUMAN TANTRA, em nível de Mestrado, área de concentração em Arte, Cultura e Visualidades, linha de pesquisa Poéticas Visuais e Processos de Criação, de autoria de LUIZ CARLOS FERREIRA DA SILVA, discente do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. A sessão foi aberta pelo presidente da Banca Examinadora Edgar Silveira Franco, que fez a apresentação formal dos membros da Banca. A palavra a seguir, foi concedida ao autor da dissertação que, em 20 minutos procedeu à apresentação de seu trabalho. Terminada a apresentação, cada membro da Banca arguiu o examinando. Terminada a arguição, procedeu-se à avaliação da defesa. Tendo-se em vista o que consta na Resolução nº. 1403/2016 do Conselho de Ensino, Pesquisa, Extensão e Cultura (CEPEC), que regulamenta o Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, a dissertação foi considerada APROVADA por unanimidade, com as seguintes observações por parte da banca: INVERTER A ORDEM DE TÓPICOS DO CAPÍTULO II. REDIGIR ALGUMAS CONEXÕES DO CAPÍTULO PRÁTICO COM OS CAPÍTULOS TEÓRICOS.

Cumpridas as formalidades de pauta, a presidência da mesa encerrou esta sessão de defesa de dissertação e para constar eu, Arlete Maria de Castro, secretária do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, lavrei a presente Ata que depois de lida e aprovada, será assinada pelos membros da Banca Examinadora em quatro vias de igual teor.

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco
Presidente – FAV/UFG

Prof. Dr. Ademir Luiz da Silva
Membro – UEG

Profa. Dra. Rosa Maria Berardo
Membro – FAV/UFG

Dedico esta pesquisa a quem realmente fez parte da minha trajetória em toda a carreira acadêmica; Edgar Franco - professor, orientador, colega artista e amigo, que acompanha-me desde 2010, colaborando com as minhas investigações e criações contextualizadas na “Aurora pós-humana”, universo ficcional transmídia do Ciberpajé, o qual instiga os processos criativos pós-humanistas de inúmeros artistas.

RESUMO

Esta pesquisa refere-se à uma investigação de processos criativos em arte e cultura visual de caráter teórico e prático, envolvendo os figurinos e seus contextos. Estrutura-se na criação de um figurino para a linguagem artística da performance. O desenvolvimento de sua identidade estética envolve pesquisa exploratória das subculturas do rock de base industrial como o gótico, cyberpunk e, sobretudo o cibergótico, relacionando-os aos aspectos conceituais que compõem o universo ficcional da “Aurora Pós-humana” de Edgar Franco, inspirado em reflexões sobre o contexto contemporâneo da ciberarte e de hipertecnologias como robótica, nanoengenharia e biotecnologia. Aborda também aspectos relacionados ao fenômeno pós-humano, à ficção científica, à tecnognose e ao fetichismo. A produção poética envolve a criação de um figurino com elementos interativos tecnológicos para as apresentações do grupo performático Posthuman Tantra que auxilia na incorporação ritual do animal de poder do performer Ciberpajé: o Lobo, tornando-o um lobo/lobisomem pós-humano. A indumentária criada contribui também com a proposta conceitual do Posthuman Tantra, tratando o figurino como criação poética que auxilia na crítica aos aspectos nocivos da aceleração tecnológica de uma sociedade de consumo movida pela dinâmica da moda e da obsolescência programada.

PALAVRAS-CHAVE: Figurino, cibergótico, ciberarte, performance.

ABSTRACT

This research refers to an investigation of creative processes in art and visual culture of theoretical and practical character, involving the costumes and their contexts. It is structured in the creation of a costume for the artistic language of performance. The development of his aesthetic identity involves an exploratory exploration of industrial-based rock subcultures such as the gothic, cyberpunk and, above all, the cybergothic, relating them to the conceptual aspects that make up the fictional universe transmedia of Edgar Franco's "Post-Human Dawn", inspired by reflections on the contemporary context of cyberart and hypertechnologies such as robotics, nanoengineering and biotechnology. It also addresses aspects related to the post-human phenomenon, science fiction, technognosis and fetishism. The poetic production involves the creation of a costume with interactive technological elements for the presentations of the Posthuman Tantra's performance group that assists in the ritual incorporation of the power animal of the performer Ciberpajé: the Wolf, making him a post-human wolf / werewolf. The created clothing also contributes to the critical proposal of the Posthuman Tantra, treating the costumes as poetic creation that assists in criticizing the harmful aspects of the technological acceleration of a consumer society driven by the dynamics of fashion and programmed obsolescence.

KEYWORDS: Costumes, cybergothic, cyberart, performance.

SUMÁRIO

Introdução	17
Capítulo 1 – A Estética Cibergótica e o Posthuman Tantra	25
1.1 – Da Estética Punk ao Ciberpunk	26
1.2 – O Cibergótico	31
1.2.1 – A Estética Cibergótica	33
1.2.2 – Cibergótico e Industrial	34
1.2.3 – As subcategorias do Cibergótico	36
1.3 – Exemplos da Estética Cibergótica nas Múltiplas Narrativas Visuais	37
1.3.1 – Cinema	38
1.3.2 – HQs.....	54
1.3.3 – Videoclipe.....	64
1.3.4 – YouTube e redes sociais.....	68
1.3.5 – Performance	70
Capítulo 2 - O Posthuman Tantra e seu Contexto Poético: A Aurora Pós-humana	74
2.1 – O Lobisomem na História	75
2.2 – A Performance Sex Bot Mantra.....	87
2.3 – A estética e o Ideário do Lobisomem Pós-humano	89
2.4 – Aurora Pós-humana: Universo Ficcional Transmídia.	95
Capítulo 3 – O Figurino Tecnológico Para a Transmutação Performática do Ciberpajé	96
3.1 – Antecedentes Criativos do Figurino do Posthuman Tantra.....	98
3.1.1 – Os Figurinos do Ciberpajé: Antecedentes ao Lobisomem Pós-humano	99
3.1.2 – O Figurino da I Sacerdotisa	104
3.1.3 – O Figurino de Luiz Fers.....	107
3.1.4 – Demais Figurinos.....	109
3.2 – Processo Criativo do Figurino do Lobisomem Pós-Humano	111
3.2.1 - O Desenvolvimento das Pernas de Lobisomem.	118
3.2.2 - A Estrutura de Madeira e os Protótipos Iniciais.	118
3.2.3 - A Pelúcia como Cobertura, o Detalhe das Garras.....	122
3.2.4 - A Poética das Pernas de Lobisomem: O Aspecto Visual, e o Som das Pisadas. ..	123
3.2.5. - O Desenvolvimento do Colete e das Ombreiras	126

3.2.6 - A Incorporação de Leds ao Colete: Aspectos Técnicos e Estéticos	128
3.2.7 - A Poética do Colete: Interação Sonora e Visual com o Teremim a Partir de Feixe Luminoso.	129
3.2.8 - A Criação da Cabeça de Lobisomem: Estética e Poética.	132
3.2.9 - A Incorporação da Máscara de Leds Sensível ao Som e Seu Funcionamento: Interação Sonora e Visual Com as Pisadas.	136
3.3 - A Performance Teste do Figurino do Lobisomem Pós-Humano no Evento Ciberpajelaças, no Espaço Ruptura, em Outubro de 2018.	138
CONSIDERAÇÕES FINAIS	142
Referências Bibliográficas:	144

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 - Ingleses Punk nos anos 70. Imagem disponível em <http://homem.hi7.co/homem/homem-571068972bc14.jpg> acessado em 20/01/2019... 27
- Figura 2 - Fotos de punks da atualidade em seu cotidiano. Imagem disponível em <https://br.pinterest.com/pin/4433299607909389/>; acessado em 20/04/2018. 28
- Figura 3 - Siouxsie Sioux, vocalista da Siouxsie and the Banshees: Ícone do movimento Pós-punk e Gótico. Disponível em <https://br.pinterest.com/pin/349169777343858126/>; acessado em 20/04/2018. 31
- Figura 4 - A esquerda, Cibergóticos, disponível em https://br.pinterest.com/pin/AyCE0wAQwCECMQbU4AK_JXU/; acessado em 20/04/2018. A direita Cibergóticos com tendência ao BDSM, disponível em <https://br.pinterest.com/pin/562457440946051072/>; acessado em 20/04/201 33
- Figura 5 - A esquerda; esboço do personagem Edward por Tim Burton; a direita: personagem Edward. Disponível em <https://br.pinterest.com/pin/629448485389175891/>; acessado em 20/04/2018. 39
- Figura 6 - Max Rockatansky: A esquerda figurino de Clare Griffin em Mad Max I; a direita figurino de Norma Moriceau em Mad Max II. Disponível em <https://www.dvdfre.com/dvd/c156484-mad-max-i-integrale-le-test-complet-du-bluray.html>; acessado em 20/04/2018. 43
- Figura 7 - A esquerda: Gayboy Berserkers; a direita: Warrior Woman. Ambos personagens de Mad Max II. Disponível em <http://www.madmaxcostumes.com/>, acessado em 18 de abril de 2018. 45
- Figura 8 - A esquerda Lord Humungus; a direita Wez. Ambos personagens de Mad Max II. Disponível em <http://www.madmaxcostumes.com/>, acessado em 18 de abril de 2018. 46
- Figura 9 - A esquerda: Max; no centro: Master Blaster; a direita: Imperial Guards (Female). Personagens de Mad Max III. Disponível em <http://www.madmaxcostumes.com/>, acessado em 18 de abril de 2018. 47
- Figura 10 - Aunty Entity e Imperial Guards (Male), personagens de Mad Max III. Disponível em <http://www.madmaxcostumes.com/>, acessado em 18 de abril de 2018. 48
- Figura 11 - Immortan Joe acompanhado dos garotos de guerra. Personagens de Mad Max 4. Disponível em Immortal joe: <http://s1.1zoom.me/big0/708/434211-blackangel.jpg>; acessado em 18 de abril de 2018. 51
- Figura 12 - A esquerda: Imperatriz Furiosa; a direita as Esposas do Immortan Joe. Personagens de Mad Max 4. Disponível em http://www.1zoom.me/en/Mad_Max:_Fury_Road/t2/1/; acessado em 20/04/2018. 52
- Figura 13 - Max Rockatansky: Personagem do filme Mad Max 4. Disponível em http://www.1zoom.me/en/Mad_Max:_Fury_Road/t2/1/; acessado em 20/04/2018. 53
- Figura 14 - saga BioCyberDrama foram publicadas em 2013, pela Editora da Universidade Federal de Goiás (UFG). Fonte: fotografia do próprio artista. 54

Figura 15 - Edições brasileira da revista de HQ Heavy Metal. Fonte: fotografia do próprio artista.	59
Figura 16 - Edição 285; revista com arte de capa censurada devido a imagem de coelhos com mamilos. Disponível em https://omelete.com.br/quadrinhos/noticia/revista-heavy-metal-tem-capa-com-coelhos-nus-censurada/ , acessado em 02 de maio de 2018.....	60
Figura 17 - Edição Brazilian Heavy Metal. Fonte: fotografia do próprio artista.	61
Figura 18 - Edição HQ da Metal Pesado. Fonte: fotografia do próprio artista.....	62
Figura 19 - Print do vídeo clip Pong da banda Eisenfunk. Disponível em http://cubiro.com/eisenfunk/ , acessado em 02 maio de 2018.	65
Figura 20 - Print do video clip: Broken Machinery da Banda M.O.D. Disponível em http://mod-elektro.weebly.com/ ; acessado em 27/04/2018.	68
Figura 21 - Pagina da barra de pesquisa no YouTube. Disponível em https://www.youtube.com/results?search_query=Industrial+Dance ; acessado em 14/02/2019.	69
Figura 22 - Posthuman Tantra & Rosangella Leote no 10#ART – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, Museu Nacional da República, Brasília-DF, 2011. Foto: Anésio Azevedo.....	71
Figura 23 - Imagem thumbnail: Pyrohex YouTube. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=zJ5EqwuZUHs ; acessado em 05/05/2018.....	73
Figura 24 - Posthuman Tantra: Performance marcando o lançamento do álbum – “Lúcifer Transgênico” – Culturama Goiânia 2015 na Galeria Casa Blanca, Goiânia-GO, 2015. Foto; arquivos do artista.....	87
Figura 25 - Performance do Posthuman Tantra no III Congresso de Filosofia da Cidade de Goiás. Foto: Thiago F. Santanna.	93
Figura 26 – Ilustração de um lobisomem em uma característica tradicional. Disponível em: https://aminoapps.com/c/fatossobrenaturais/page/blog/10-curiosidades-sobre-os-lobisomens/RrGg_YYfwu1p7zkoEPLYLGd70gqNYVG47n ; acessado em 18 de fevereiro de 2019.....	77
Figura 27 – O Lobisomem (The Wolf Man) 1941: https://bocadoinferno.com.br/criticas/2014/09/o-lobisomem-1941/ ; Acessado em 28 de fevereiro de 2019.....	81
Figura 28 - Um Lobisomem Americano em Londres (1981), disponível em: https://bocadoinferno.com.br/criticas/2014/09/um-lobisomem-americano-em-londres-1981/ ; Acessado em 28 de fevereiro de 2019.	82
Figura 29 - O lobisomem de "Pampa Veroz", disponível em: https://www.vice.com/pt_br/article/ezga8a/o-novo-filme-do-petter-baiestorf-e-sobre-um-lobisomem-a-solta-no-meio-da-roca ; acessado em 28 de fevereiro de 2019.	85
Figura 30 - Edgar Franco - o Ciberpajé & Rose Franco - I Sacerdotisa da Aurora Pós-humana, fotografados por Guilherme Mendonça.....	97

Figura 31 - 9#ART: Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, no Museu Nacional da República de Brasília em 2010. Foto: Arquivo do artista.	100
Figura 32 - Ciberpajé no III Fórum Nacional de Pesquisa em artes Sequencial apresenta a performance "Sex Bot Mantra" com Posthuman Tantra. Foto: Arquivo do artista.....	101
Figura 33 - Ensaio Posthuman Tantra. Foto: Arquivo do artista.....	102
Figura 34 - Ciberpajé na cidade de Goiás durante a filmagem do vídeo-arte. Foto: Luiz Fers.....	103
Figura 35 - I Sacerdotisa do Posthuman Tantra – FAM II - 2º Festival Internacional de Arte e Mídia, Anápolis-GO, 24 de Junho de 2011. Estréia da I Sacerdotisa – Personagem interpretada por pela musicista Rose Franco – vestindo figurinos confeccionado pelo artista Luiz Fers. Foto: José Loures.....	105
Figura 36 - I Sacerdotisa e Ciberpajé no FAM II - 2º Festival Internacional de Arte e Mídia, Anápolis-GO, 24 de Junho de 2011. Estréia da I Sacerdotisa – Personagem interpretada por pela musicista Rose Franco – vestindo figurinos confeccionado pelo artista Luiz Fers. Foto: José Loures.	106
Figura 37 - Luiz Fers e Ciberpajé no Tubo de Ensaios da UnB. - Tubo de Ensaios 2012 da UnB – Universidade de Brasília, em Brasília-DF, 2012. Foto: Fernanda Machado.	107
Figura 38 - Posthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura, em Goiânia 2018. Figurino de Luiz Fers em destaque no centro. Foto: Wallison Diniz	108
Figura 39 - Posthuman Tantra no Tubo de Ensaios da UnB. - Tubo de Ensaios 2012 da UnB – Universidade de Brasília, em Brasília-DF, 2012. Foto: Fernanda Machado.	109
Figura 40 - Posthuman Tantra no I Festival de Arte e Cultura Alternativa do Tejuco - Campus da UFU – Ituiutaba-MG, 2012. Foto: Anésio Azevedo.	110
Figura 41 - Desenvolvimento de uma modelagem a partir de um básico. Foto: Arquivo do artista.	111
Figura 42 - Modelagem básica em papel kraft para processo criativo. Foto: Arquivo do artista.....	113
Figura 43 - Desenho representativo de uma modelagem básica de calça e colete. Edição de photoshop a partir de referências do site Marlenemukai; Url: https://www.marlenemukai.com.br , acessado di 28 de fevereiro de 2019.....	114
Figura 44 - Modelagem em papel kraft para corte do figurino das penas/calça do lobisomem, frente e costa. Foto: Arquivo do artista.....	115
Figura 45 - Modelagem em papel kraft para corte do sobre-colete, proposta para integrar EVA e sobreposição de pelúcia do figurino do lobisomem. Foto: Arquivo do artista.....	116
Figura 46 - Modelagem em papel kraft para corte do colete do lobisomem. Foto: Arquivo do artista.....	116
Figura 47 – Base para o protótipo, confeccionado em madeirite. Foto: Arquivo do artista. ...	119

Figura 48 – Protótipo experimental, confeccionado em madeirite. Foto: Arquivo do artista.....	120
Figura 49 – O Ciberpajé experimentando o protótipo, confeccionado em madeirite. Foto: Arquivo do artista.	120
Figura 50 – Luiz Fers vestindo o protótipo no Ciberpajé, detalhes da estrutura. Foto: Arquivo do artista.....	121
Figura 51 - Luiz Fers vestindo a pelúcia sobre o protótipo no Ciberpajé. Foto: Arquivo do artista.	122
Figura 52 - O Ciberpajé experimentando as pernas do lobisomem. Foto: Arquivo do artista.....	123
Figura 53 - Frame de vídeo, performance do Phosthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura 2018. Vídeo: Matheus Moura	124
Figura 54 - Frame de vídeo, performance do Phosthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura 2018. Vídeo: Matheus Moura	125
Figura 55 - Figurino do lobisomem com detalhes luminosos em leds. Foto: Arquivo do artista.....	126
Figura 56 - Figurino do lobisomem com detalhes luminosos em leds. Foto: Arquivo do artista.....	127
Figura 57 - Frame de vídeo, performance do Phosthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura 2018. Vídeo: Matheus Moura	129
Figura 58 - Posthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura, em Goiânia 2018. Foto: Wallison Diniz.....	130
Figura 59 - Posthuman Tantra no VII Jornada Científica de Comunicação Social da Faculdade Araguaia 2017. Foto: Arquivo do artista.....	132
Figura 60 - Ciberpajé no VII Jornada Científica de Comunicação Social da Faculdade Araguaia 2017. Foto: Arquivo do artista.	133
Figura 61 - Posthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura, em Goiânia 2018. Foto: Wallison Diniz.....	134
Figura 62 - Posthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura, em Goiânia 2018. Foto: Wallison Diniz.....	136
Figura 63 - Máscara de led com interação sensorial representando a face de um lobo. Fotos disponível no Mercado Livre, Url: https://produto.mercadolivre.com.br , acessado em 28 de fevereiro de 2019.	137
Figura 64 - Posthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura, em Goiânia 2018. Foto: Wallison Diniz.....	138
Figura 65 - Posthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura, em Goiânia 2018. Foto: Wallison Diniz.....	139
Figura 66 - Posthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura, em Goiânia 2018. Foto: Wallison Diniz.....	141

Introdução

Estamos vivenciando um período onde as artes romperam todas as barreiras tradicionalistas, suas distinções de suportes, formas e processos não são mais uma preocupação para o artista. As percepções são subjetivas e os artistas deixaram os ateliês e galerias de arte para expressarem-se em múltiplas linguagens que incorporam expressões das chamadas cultura pop ou popular. A trajetória de um artista é influenciada por suas experiências, memórias e capacidades técnicas, definindo os objetos de arte, a estética, a poética e o discurso geral por trás das obras.

A trajetória que levou-me a essa pesquisa de mestrado não é diferente. O objeto artístico aqui em questão são os figurinos como forma legítima de expressão artística, tendo como objetivo geral estudarmos os elementos estéticos e estilísticos que compõem as formas da indumentária e figurinos para as linguagens artísticas e as possibilidades de integração tecnológica para a interação entre performer figurino, ambiente tecnológico e espectador/interator.

Observando a minha trajetória de vida, são notáveis as influências que vieram a corroborar a escolha do figurino como objeto de arte a ser investigado. Apesar de desenhar, pintar, adquiri muito cedo o hábito de customizar as minhas próprias roupas, uma tradição nos meios subculturais do rock nos quais me insiro. Isto se tornou habitual por eu ter trabalhado como costureiro em um período da minha vida, ingressado no meio comercial em um subemprego, financiando o lucro com minha mão-de-obra barata. A princípio a necessidade de ter uma profissão formal, levou-me à escolha de através da prática formar-me tecnicamente como modelista de roupa.

A partir do ano de 2006, o surgimento do software Audaces¹, exigiu dos modelistas de roupas, investir um alto valor para continuarem na profissão.

1

Audaces: software criado para desenvolver modelagens de roupas; após o scaneamento do básico da modelagem o software possibilita aplicações de recortes, bolsos,

Sem recursos financeiros para continuar a trabalhar no mercado, em 2009 entrei para a Universidade Federal de Goiás, no curso de Bacharelado em Artes Visuais da Faculdade de Artes Visuais, pois um de meus interesses sempre foi a arte e suas múltiplas expressões. Cansado do tradicionalismo estético e conceitual motivado pelo mercado da moda influenciado pela minha inserção no cotidiano subcultural do rock e do gótico, optei pela graduação em artes em detrimento do curso de Design de Moda

Com base em exercícios experimentais de caráter teórico e prático, os figurinos e seus contextos foram inseridos como parte de minha formação no bacharelado em artes visuais. Durante a graduação, com o suporte de alguns professores, desenvolvi criações de figurinos para as linguagens artísticas, dentre elas a performance, a vídeoarte, os videoclipes e até as instalações

No quarto semestre de formação acadêmica (2010), criei o primeiro figurino exclusivo para o Ciberpajé (personagem do artista transmídia, pesquisador e professor Edgar Franco, nas performances do grupo Posthuman Tantra), sendo que a primeira vez em que o seu figurino foi utilizado foi durante o 9#ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, Museu Nacional da República, Brasília-DF, em 11 de Novembro de 2010 – em uma performance do Posthuman Tantra no auditório principal do Museu da República, na qual Edgar Franco usa uma calça “cargo” customizada e também um colete, estreando os figurinos confeccionado para ele. Desde então segui criando figurinos para todos os integrantes do Posthuman Tantra, e também integrei-me ao grupo como performer e figurinista, participando – desde então - de mais de 20 ações performáticas em 4 regiões do Brasil. Simultaneamente à essas criações iniciei uma investigação teórica sobre o fenômeno pós-humano, a ficção científica, a tecnognose e o fetichismo, resultando no desenvolvimento de uma pesquisa de iniciação científica em artes visuais no Programa Institucional Voluntário de Iniciação Científica (PIVIC), orientada por Edgar Franco.

Nessa pesquisa de iniciação científica apontei de forma sintética os elementos estéticos e estilísticos que compõem as formas da indumentária e

espelhos, ampliações e criação de aviamentos em geral. Uma vez modelada a roupa os moldes são plotados e sobrepostos ao tecido possibilitando o corte direto da indumentária.

figurinos para as performances artísticas multimídia do Posthuman Tantra, projeto musical performático híbrido de Edgar Franco baseado na “Aurora Pós-humana” - universo ficcional multimídia inspirado pelas possibilidades futuras dos avanços da tecnociência e a possível emergência transumana, além de aspectos tecnognósticos de um futuro hipertecnológico (FRANCO, 2013). A partir dessa pesquisa exploratória dos elementos estilísticos investigados foi desenvolvido um novo figurino completo para as performances do Posthuman Tantra apontando referências estéticas diretas das subculturas do rock de base industrial como o gótico, cyberpunk e, sobretudo o *cybergoth* (cibergótico), e ao mesmo tempo criando uma identidade singular inspirada no contexto lírico das composições da banda. A pesquisa, intitulada “Figurinos para Performance Artística Multimídia do Posthuman Tantra”, resultou na apresentação de um pôster durante o COMPEEX – Congresso de Pesquisa, Ensino e Extensão da UFG, no ano de 2012.

No final do Bacharelado em Artes Visuais, a pesquisa em figurinos resultou no “Trabalho de Conclusão de Curso” (TCC) em artes visuais, novamente apontando os elementos estéticos e estilísticos que compõem as formas da indumentária e figurinos para as linguagens artísticas em uma perspectiva criativa inspirada pela subcultura cibergótica. No projeto aprofundi-me um pouco mais na investigação teórica constituída por uma pesquisa que aponta elementos da subcultura gótica e suas vertentes: culturas diversificadas integradas à cultura de massa. A pesquisa investigava os elementos que constituem a poética artística estruturadora da composição ideológica de tal cultura, como as artes, a música, a literatura, a história, a estética, as linguagens multimídia, e universos ficcionais inspirados pelas possibilidades futuras dos avanços da tecnociência, tanto o pessimismo do devir da degeneração do indivíduo, a degradação do planeta, como a possível emergência transumana, além de aspectos tecnognósticos e hipertecnológicos.

O trabalho prático tomou como base aspectos do imaginário da subcultura e seus desdobramentos identificados nas linguagens artísticas, composta por uma pesquisa a partir de referências acadêmicas e da cultura pop. Rastreamos alguns elementos estruturais e apresentando-os analiticamente a fim de apontar questionamentos. Também integramos à

pesquisa referências estéticas do universo do gênero ficção científicas em suas diversas manifestações, sobretudo nas subculturas de vertentes ciberculturais. As indumentárias foram criadas guardando relações estéticas diretas com as subculturas do rock de base industrial como o gótico, ciberpunk e, sobretudo o cibergótico, mas ao mesmo tempo procurando apontar elementos de época, que constituem tanto o estilo subcultural como a obra do artista Ciberpajé e do grupo performático Posthuman Tantra, a partir de referências da história das vestimentas e de algumas produções cinematográficas. Assim, a investigação teve como objeto de estudo os figurinos e indumentárias confeccionadas para linguagens artísticas em múltiplas mídias, englobando deste seu uso funcional como uma identificação de uma determinada identidade social e chegando aos valores estéticos que ela comunica. Questionando em suas bases conceituais os valores atribuídos a um mundo de aparências, o hábito consumista desenfreado, os produtos tecnológicos baseado na chamada “obsolescência programada”, o trabalho buscou lançar mão da criação artística de maneira crítica e reflexiva, o que tem sido feito também nessa investigação de mestrado em Arte e Cultura Visual, pautando-a conceitualmente. Segundo Lúcia Santaella (2003, p. 27):

A arte que problematiza 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 presentindo o futuro.

Adriana Amaral (2006, p. 29), autora seminal em minhas pesquisas, apresenta a problemática referente aos aspectos negativos ficcionais suscitados pelo contexto cibercultural. Nas visões distópicas de futuro esse progresso tecnológico aparece como uma espécie de agressão à condição humana e como uma ameaça à sobrevivência da individualidade. Isso tem um claro reflexo nas representações artísticas da cibercultura, ou seja, em suas formas sociais, através de subculturas musicais e estéticas como *ciberpunk*, *cybergoth*, *darkwave*, *dark ambient* e outros.

Um discurso crítico e reflexivo que trago em todas as minhas pesquisas, e que se mantém nessa pesquisa, é a questão do interesse em desenvolver poéticas autorais desconectadas de uma obsessão mercadológica e consumista, burlar a perspectiva compartimentada das narrativas

transmidiáticas no contexto da indústria cultural e tentar produzir trabalhos artísticos que utilizem as mesmas estratégias transmídia, mas com objetivos poéticos e de auto-expressão (SILVA, L. C. F.; FRANCO, 2013). Integrada à problematização teórica, a prática artística de criação de figurinos, tem um objetivo de promover pesquisas de materiais adequados, reaproveitáveis e propostas de customizações. Propondo a consolidação de uma tendência ecológica nos projetos dos figurinos 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 segundo a proposta do projeto. Mara Rúbia Sant'Anna (2009, p. 96) afirma que propostas com essas vertentes problematizam questões prementes na contemporaneidade relacionadas ao consumo consciente e preservação ambiental no contexto geral, e mais especificamente a relação entre moda e ambiente. Como é notável na perspectiva da moda; as chamadas “*grifes*” alcançaram a cultura de massa em todos os seus aspectos, e aos poucos estão se introduzindo nos meios subculturais, com seus contextos em “moda gótica”, “moda *hip hop*”, “moda *Hippie*” e “moda *punk*”, perdendo o real aspecto de antes, em imposição estética à ditadura das aparências, promovido pelo mercado.

Após a Graduação, segui vinculado ao Posthuman Tantra e tornei-me integrante do grupo de pesquisa CRIA_CIBER (Criação e Ciberarte), coordenado por Edgar Franco. Fui então selecionado como aluno especial do “Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG”, onde cursei a disciplina “Arte e Tecnologia”, que contribuiu para pensar nas novas possibilidades tecnológicas integradas aos meus figurinos. Como aluno especial desenvolvi um artigo científico apresentando o processo criativo dos figurinos cibergóticos que compõe as performances híbridas da banda Posthuman Tantra, e aponta os elementos estéticos e estilísticos com base em reflexões sobre o contexto contemporâneo da ciberarte e de hipertecnologias como robótica, nanoengenharia e biotecnologia. Esse artigo intitulado “Os Figurinos Cibergóticos para as Performances do Posthuman

Tantra”, escrito em parceria com Edgar Franco, foi apresentado no 12 # ART – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia – na UnB em Brasília, no ano de 2013.

As performances do Posthuman Tantra envolvem também interações e telepresença que, através de *webcams* ou outros recursos como sensores e *face detection*, definem os atos. E os figurinos são criados levando em conta essas interações tecnológicas, permitindo sua integração com cenários virtuais e corpos presenciais, corpos virtuais e outras dinâmicas que a imaginação no aspecto criativo consegue fruir dos dispositivos tecnológicos. O resultado dos anos de pesquisas e criações para o Posthuman Tantra foi a elaboração de um projeto de mestrado para avançar nessas investigações de caráter teórico-prático, na qual a investigação sobre o contexto cibercultural dos figurinos, o universo ficcional da “Aurora Pós-humana”, e a criação customizada, alia-se à novas experiências com aparatos tecnológicos interativos como sintetizadores acoplados à roupa, programação de arduinos², sensores, robótica e iluminação, integrada ao figurino.

Assim um dos objetivos da investigação de mestrado é a criação de um figurino do Ciberpajé, conectando o estético e o maquínico para as apresentações do grupo performático Posthuman Tantra, um figurino ritualístico que auxilie na incorporação ritual do animal de poder do performer Ciberpajé: o Lobo Transhumano, tornando-o um lobo/lobisomem pós-humano ávido por sexo selvagem e profunda conexão com seu oposto complementar: a fêmea cósmica e também reconexão com seu aspecto natural, a reintegração com Gaia. O desenvolvimento de sua identidade estética envolve um aprofundamento da pesquisa exploratória das subculturas do rock de base industrial como o gótico, ciberpunk e, sobretudo o cibergótico, relacionando-os aos aspectos conceituais que compõem o universo ficcional da “Aurora Pós-humana” de Edgar Franco (2013), inspirado em reflexões sobre o contexto contemporâneo da ciberarte e de hipertecnologias como robótica,

2

² O Arduino: Placa de hardware e software livre; unidade de processamento capaz de mensurar variáveis do ambiente externo, transformadas em um sinal elétrico correspondente, através de sensores ligados aos seus terminais de entrada. De posse da informação programada, ele pode processá-la computacionalmente (Renna, 2013, p. 03).

nanoengenharia e biotecnologia. A indumentária criada continuará contribuindo com a proposta conceitual do Posthuman Tantra, tratando o figurino como criação poética que auxilia na crítica aos aspectos nocivos da aceleração tecnológica de uma sociedade de consumo movida pela dinâmica da moda e da obsolescência programada. Também estão incluídos nos objetivos secundários dessa dissertação apresentar uma investigação acerca da possibilidade de integração tecnológica do figurino proposto para performances à outras linguagens artísticas, como a vídeoarte, o videoclipe e os ensaios fotográficos fotografias. Nota-se que tais linguagens artísticas podem adquirir características diversas de acordo com as necessidades, os desejos e as condições de atuação do performer e funcionalidade do figurino. Com base em pesquisa bibliográfica e exercícios experimentais traçam-se compreensões poéticas do figurino e do fazê-lo funcionar em cena, adequando-se às várias expressões artísticas propostas aqui, da performance à vídeoarte.

No primeiro capítulo serão apresentados os contextos estéticos e subculturais que ontribuem para o ideário e poética do grupo performático Posthuman Tantra, o qual integro como performer e figurinista. Destacando o contexto poético na perspectiva do universo ficcional transmídia da aurora pós-humana noi atos da performance “*Sex Bot Mantra*”. Também um breve histórico da estética do punk ao ciberpunk, chegando ao cibergótico, em seus contextos estéticos e seus desdobramentos em subcategorias. Serão apresentados alguns exemplos da estética cibergótica em múltiplas narrativas visuais: cinema, HQs, videoclipes, vídeos no *youtube*, e performances.

No segundo capítulo, em processo, será apresentado um breve panorama da arte e tecnologia, destacando as relações entre performance e arte robótica. Será contextualizada a performance artística e sua correlação com a tecnologia desde os primórdios da performance interativa, com foco na relação interativa do performer com a sua indumentária. Ao final do capítulo serão detalhados aspectos técnicos da performance em arte robótica; as tecnologias mais utilizadas, como os arduínos, sensores e suas possibilidades de interação diretamente relacionados com a poética artística dessa investigação de mestrado.

O terceiro capítulo traz a contextualização da prática artística dessa dissertação, detalhando o processo criativo do figurino tecnológico para a transmutação performática do Ciberpajé. São apresentados os antecedentes criativos do figurino do Posthuman Tantra e de todos os seus personagens/performers e convidados, o processo de desenvolvimento técnico – envolvendo desenho, modelagem, corte, confecção, intervenção, aplicação dos Materiais tecnológicos, experimentalismo e fracassos. O protótipo desenvolvido como parte dessa dissertação será então destacado, apresentando sua concepção estética, poética e sua usabilidade durante performance com o “Figurino do Lobisomem Pós-Humano”.

Capítulo 1 – A Estética Cibergótica e o Posthuman Tantra.

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 científica apresentam problemáticas do presente, amplificando as poéticas em uma ação de “deslocamento conceitual” (DICK APUD FRANCO, 2006), 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 armagedom 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 está 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 *new wave*, ciberpunk, e o destacado 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 carácter 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 futuro tecnológico

degradado. Por ser uma composição desgastada, sua interpretação promove um diálogo recorrente com os signos identificados, em um efeito esperado ou simplesmente a percepção da arte atribuída pela relação do espectador com a obra – na perspectiva da artes.

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 dessa investigação de mestrado a estética contemporânea predominante que traduz os conceitos do Posthuman Tantra é o cibergótico.

1.1 – Da Estética Punk ao Ciberpunk

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.



Figura 1 - Ingleses Punk nos anos 70. Imagem disponível em <http://homem.hi7.co/homem/homem-571068972bc14.jpg> acessado em 20/01/2019

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 um senso comum entre vários autores, principalmente no contexto punk. 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 arrebitos. 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 Medida³” 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

3 - Shakespeare em PDF disponível no site: <http://firstfolio.bodleian.ox.ac.uk/download/text-pdfs/F-mm.pdf>, versão original, acessado em 12 de abril de 2018.

termo está numa cena do filme “Juventude Transviada (1955)”, quando James Dean refere-se aos inimigos como punks (Gallo, 2008, p. 751).



Figura 2 - Fotos de punks da atualidade em seu cotidiano. Imagem disponível em <https://br.pinterest.com/pin/4433299607909389/>; acessado em 20/04/2018.

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 com uma visão preconceituosa. Uma escória social e gangues que a mídia associou à violência e à desordem. Refletindo suas origens, recusando vínculos partidários, doutrinários, de imposição à moral, e a cultura de massa, em adotando uma posição críticas de rebeldes “com causa”. Posicionamento social bem retratado nos visuais dos punks ingleses (figura 1) com calças apertadas, jaquetas de couro, coturno e cabelos despenteados, expressando uma estética de “abandono”. Uma aparência atribuída à classe marginalizada, que com o tempo foi ficando mais agressiva com a apropriação da estética tribal, expressada pelos moicanos, jaquetas de couro com aplicações de rebites,

correntes, metal e símbolos estampados remetendo ao posicionamento anarquista dos seus integrantes (figura 2), estética que definiu o estereótipo de punk permanentemente.

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 domésticos, as perspectiva de sentido entre o espectador e televisor ganhou hábitos interativos e bidirecional que é exigido pelo computador. Segundo Santaella (2003, p. 81), Na medida em que o usuário foi aprendendo a falar com as telas, através de computadores, câmeras, gravadores, o hábito consumista passou a conviver com os hábitos mais autônomos de discriminação e escolha própria. Era o surgimento da cibercultura; a cultura da velocidade, das interfaces e redes que veio trazendo consigo a necessidade de simultaneamente acelerar e humanizar a interação com as máquinas. Assim a visão do ciberpunk reconhece esse espaço público em que as pessoas são tecnologizadas e reprimidas ao mesmo tempo, mostrando a tecnologia no âmbito do pessimismo, onde controlam as nossas vidas sociais.

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 cotidiano colabora com a

identificação que se observa, através da ficção, o híbrido humano ciborguizado; assim Amaral (2006, p. 33) justifica:

A figura do não-humano, seja ele inteligência ou vida artificial ou ciborgue e androide, como figura decisiva e recorrente no cyberpunk. Amaral defende que 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. Segundo o autor, 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 cyberpunk, caminha para a representação estética onde o corpo aparece como uma figura importante, através de modificações, implantes ou extensões tecnológicas.

1.2 – O Cibergótico



Figura 3 - Siouxsie Sioux, vocalista da Siouxsie and the Banshees: Ícone do movimento Pós-punk e Gótico.

Disponível em
<https://br.pinterest.com/pin/349169777343858126/>; acessado em 20/04/2018.

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 distinguem 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 (figura 3). 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 artigo da Escola Profissional de Desenvolvimento Rural de Abrantes⁴, afirma:

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. Obviamente isso nem sempre é uma regra absoluta, e um dos movimentos subculturais que envolve outras cores com mais força é o ciber-gótico, onde as cores escolhidas para dialogarem com o negro são fundamentais para uma expressão de cada indivíduo.

4

1.2.1 – A Estética Cibergótica



Figura 4 - A esquerda, Cibergóticos, disponível em https://br.pinterest.com/pin/AyCE0wAQwCECMQbU4AK_JXU/; acessado em 20/04/2018. A direita Cibergóticos com tendência ao BDSM, disponível em <https://br.pinterest.com/pin/562457440946051072/>; acessado em 20/04/201

O cibergótico (Figura 4) é um estilo e linguagem que mescla ficção científica à teoria social e filosofia, nós 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 maquina, também a destruição das corporações. Descrevendo nosso futuro cada vez mais presente, dentro da concepção de mixagem entre homem e máquina enquanto algo apavorante, causador de horror e espanto, se desdobra na chamada cibercultura. Tanto a subcultura ciberpunk quanto a cibergótica destacam aspectos de um devir humano-maquina que será a próxima etapa do

processo de digitalização, isto em uma linguagem “neologista” cibercultural é, o processo de desumanização.

Em relação às indumentárias, que se tornaram símbolos de identificação do Cibergótico, elas são caracterizadas basicamente (Figura 4) 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 de um futuro armagedom 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.

1.2.2 – Cibergótico e Industrial

Na transição e pasteurização das subculturas urbanas para as mídias de massa ignora seus cunhos ideológicos, considerando apenas seus estilos estéticos, sobretudo as chamadas “grifes alternativas”, correlacionando o estilo visual de uma subcultura ao mercado da moda. Assim a aceitação das massas consumistas em dividirem o espaço estético com as subculturas, submetidas a um tipo de neotribalismo, no qual a estética é o objetivo principal para tentar ser diferente em um mundo autamente padronizado e padronizador.

Baseado nesta problemática, vemos as subculturas integradas neste contexto tecnológico contemporâneo, a chamada cibercultura. O contexto de “subcultura Industrial” remete-nos a uma “cibersubcultura”, que renova os aspectos distópicos de um futuro hipertecnológico, questionando o chamado progresso tecnológico e o consumo massivo de produtos de vida útil muito curta como uma forma de agressão à biosfera e como uma ameaça à

sobrevivência da individualidade e das culturas ancestrais tradicionais ameaçadas pela globalização.

A partir deste aspecto de um armagedom dos movimentos industriais – que na música buscam simular os ruídos do mundo industrial, e no visual resgatar o contexto visual do maquinário industrial das chamadas primeira e segunda revoluções industriais - , a estética de certas culturas subculturais cibergóticas e sua visão distópica e posicionamento crítico em relação aos avanços tecnológicos, toma como base a ideia de futurismo, em suas formas sociais, e em sua estética e indumentárias, mixando-se às estéticas industriais. Estilo estético que muito das vezes está sujeito a contrapor até os clássicos, em uma negação da ideia do tradicionalismo.

Segundo Santaella (2003, p.62), o termo “mídia” passou a se referir a quaisquer tipos de meios de comunicação, incluindo aparelhos, dispositivos ou mesmo programas auxiliares da comunicação. Sem as poderosas tecnologias comunicacionais, a globalização não teria sido possível. As consequências dessas tecnologias para a comunicação e a cultura são remarcáveis, surgindo uma revolução da informação e da comunicação sem precedentes sendo chamada de revolução digital, na qual toda a comunicação está em uma mesma linguagem universal.

Os dígitos, uma espécie de esperanto das máquinas. Um mundo imaterial de redes computacionais, criando um novo espaço social despojado das formas tradicionais de propriedade, e ao mesmo tempo, desenvolvendo formas tradicionais de organização e poder social. Chamamos a atenção para a evidência de que mesmo o ciberespaço sendo significativamente funcional para execução dos trabalhos artísticos, toda sua composição e estruturação está à mercê do sistema capitalista contemporâneo. Segundo Santaella (2003, p.25), “além de estar totalmente veiculado a lógica perversa da economia política do capital globalizado, está na dependência que esse mundo também tem de investimentos econômicos de porte assim como de vontades de decisões políticas significativas”.

Santaella (2003, p.25), afirma que as tecnologias são tão benéficas que serão capazes de realizar proezas que os discursos humanistas nunca conseguiram atingir, mas também podem ser a causa de nossa perdição,

elegias sobre a morte da natureza e os perigos da automação social e desumanização, contrariando as expressões salvacionistas.

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.

Estes movimentos da subcultura industrial são o lado mais obscuro da cibercultura e também menos visível na maior parte dos estudos do meio acadêmico, como afirma Amaral (2006, p. 164). Apesar de o movimento *cybergoth* ter surgido no meio da década de 1990, traços de suas raízes são encontrados no início da década de 1980, no auge de bandas como *Batcave* e *Alien Sex Fiend*.

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.

1.2.3 – As subcategorias do Cibergótico

A partir do ano 2000, as subculturas ficaram cada vez mais subdivididas e multifacetadas, porém ainda existe uma relação simbólica de trocas, e muitos seres integrados à uma subcultura também participam de outra. Segundo Amaral (2005, p. 16), assim, podemos traçar algumas conexões entre a imagem literária/visual dos cyber e o que se vê nas ruas, na gênese e na constituição das subculturas cybers. Sendo assim o cibergótico uma subcultura pós-industrial e pós-punk, surgida das artes obscuras em interseção com a hipertecnologia, gerou vertentes diversas como a *darkwave*, *dark ambient*,

EBM, *eletro dark* e outros, geralmente ligados à estética musical que as engendra.

A realidade social explorada por tais subculturas é na verdade construída, tanto quanto em outras expressões e manifestações culturais a partir da cultura punk. Segundo Amaral (2006, p. 150), certas imagens características do punk fazem com que sua estética seja identificável a partir de determinados elementos que tendem a se repetir.

A identificação da cibercultura em meio de uma variedade de identidades subculturais estrutura-se nesta desvinculação estética repetitiva das inúmeras tribos suburbanas distintas ideologicamente. As tribos ciberculturais podem ser mais facilmente visualizadas através dos seus desdobramentos como os *rackers* e os movimentos industriais e pós-industriais como o *rivetHead*, *EBM*, e *darkwave* que além de suas referências ciberpunk, somam elementos estéticos influenciado pelo grotesco, neovitoriano, paramilitares e medievais. É preciso atentar para o fato de que essas tendências não estão dissociadas, e, muitas vezes, sobrepõem-se. Mas de certa maneira elas todas estão inseridas no leque do que chamamos de cibergótico.

1.3 – Exemplos da Estética Cibergótica nas Múltiplas Narrativas Visuais

Os movimentos subculturais são responsáveis por influenciar uma série de artistas de múltiplas linguagens e suportes, como cinema, HQs, videocliques ou vídeoarte. No contexto tecnológico que define o aspecto ficcional das obras de FC, podemos identificar referências que vem influenciar a maior parte das subculturas sendo responsáveis pelo aspecto estéticos em tais obras, colaborando com um intercâmbios que só tende a crescer, dividir e hibridizar. O cibergótico tende a expressar mais no meio musical, disseminando seu movimento, em grande parte, no chamado movimento “industrial dance” que usa a plataforma digital de vídeos *YouTube* como suporte de divulgação de suas performances. Mas vale lembrar também dos aspectos estéticos determinantes que estão presentes em várias mídias, disseminado sua visualidade característica.

1.3.1 – Cinema

Segundo Edgar Franco (2011), a criação de universos ficcionais amplos com possibilidades de geração de obras em múltiplos formatos audiovisuais ganhou maior visibilidade a partir do surgimento das franquias cinematográficas. Em meu TCC, intitulado “Figurinos e Linguagem Artística: Uma Perspectiva Criativa Inspirada Pela Subcultura Cibergótica”, e apresentado no bacharelado em artes visuais da Faculdade de Artes Visuais da UFG em 2013, fiz uma análise de vários figurinos de produções cinematográficas que contribuíram muito para entender os aspectos tecnológicos em uma subcultura urbana, mesmo do ponto de vista ficcional. É fato que em geral os aspectos de crítica social de uma subcultura estão em segundo plano nos filmes mais comerciais, mas as visualidades sempre estão lá.

O fenômeno midiático perpetrado pelo universo ficcional dos filmes analisado a seguir, contribui com o surgimento de narrativas em formatos diversos abarcando aspectos múltiplos da cosmogonia cinematográficas pode ser caracterizado como um bom exemplo de narrativa transmídia. Vale destacar aqui a importância referencial de muitos figurinos que remetem à história das indumentária, buscando várias influências culturais para compor os personagens.

Aqui temos o exemplo notório de diálogo curioso entre figurinos de época, com referências claras ao gótico, e a relação do homem com as máquinas, é a produção cinematográfica dirigida pelo estadunidense Tim Burton, “Edward Mãos de Tesoura” (*Edward Scissorhands*) de 1990, uma espécie de “conto de fadas” gótico expressando a sensibilidade de uma máquina capaz de sentir emoções. Um tipo sublime de artista romântico encarnado, capaz de ser a tábua de salvação em um mundo de aparências.

No início do filme quando a personagem Peg chega à mansão empoeirada em que mora Edward, há uma sensação de suspense. Segundo o site “AlienagratiaWordpress⁵” a certeza de estarmos diante de um conto de

fadas é quando percebemos que a escala da casa e dos móveis não é a mesma escala dos personagens, que são muito menores que a grandeza da casa em estilo gótico europeu. Essa cena possui uma influência de filmes expressionistas como “O Gabinete do Dr. Caligari” e “Metrópolis”.

Edward é uma espécie de monstro, remetendo-nos diretamente à obra de Mary Shelley, “Frankenstein” e também às narrativas do folclore europeu “Pinóquio” e “A Bela e a Fera”. Ao contrário do cientista Frankenstein, o pai de Edward (como em Pinóquio) criou-o com amor para que fosse seu filho. Porém o pai de Edward (interpretado por Vincent Price) morre antes de terminar sua obra. E a parte que falta em Edward são suas mãos, no lugar delas ele possui tesouras.



Figura 5 - A esquerda; esboço do personagem Edward por Tim Burton; a direita: personagem Edward. Disponível em <https://br.pinterest.com/pin/629448485389175891/>; acessado em 20/04/2018.

A figurinista Colleen Atwood é a responsável pelo figurino de Edward mãos de tesoura. A parceria da figurinista com Tim Burton começa nesse filme. Ela possui inspiração dark ligada à fantasia que acabou por transformar sua criação em uma marca dos filmes de Tim Burton. Na época, Colleen consegue captar as expressões desejadas pelo diretor Tim Burton, unir essa

subjetividade ao elenco e demonstrá-la nas vestes das personagens. Em relação à fidelidade histórica, o figurino de Edward (Figura 5) possui liberdade maior e não é fiel à época em que a história é narrada. Seu figurino é diferente de todos os demais personagens do filme, apresentando nítidas influências do ciberpunk e do cibergótico. Isso se deve ao fato de o personagem ter sido criado artificialmente. O objetivo é ressaltar essa diferença no figurino, pois ela foi fundamental para a narrativa e coerência da história.

Tim Burton e Colleen foram bastante audaciosos e criativos quanto à escolha de um período específico, os anos de 1970/1980 para a criação do figurino de Edward referente à subcultura. Ele possui um visual gótico que lembra muito o período *Batcave* ou *Deathrock*. Uma das características desse estilo é o cabelo que influenciou ao criar o personagem Edward e a maquiagem branca no rosto, com olhos e boca “carregados” - também características desse estilo. As roupas de Edward, com diversas fivelas, recortes e costuras grotescas também são uma referência ao ciberpunk, remetendo a um futuro ficcional, e ao mesmo tempo ao medieval. A roupa de Edward compõe a sensação de estranheza e deslocamento que ele propõe na narrativa em relação aos outros personagens.

O curioso é que o personagem foi integrado a uma cosmologia ficcional dos anos de 1950/1960. Segundo o site “Alienagratiawordpress”, personagens como a filha de Peg, Kim, usam uma silhueta famosa: o “New Look” de Christian Dior com a cintura marcada e saia ampla. Todos os jovens do filme possuem um estilo semelhante ao vigente nos EUA da década 1950: suéter, cardigãs de malha, jeans, jaquetas coloridas, *bobby socks* (meias soquete) e tênis. Um estilo colegial que teve origem no *sportwear*. O figurino de Peg, a vendedora de cosméticos que encontra Edward, é um *tailleur* de linhas retas, gola e chapéu cor de rosa. Este figurino lembra os *tailleurs* e vestidos de André Courrèges e Pierre Cardin. As vizinhas também seguem a mesma linha de vestidos de formas retas, algumas com calça cigarrete e suéter, como a personagem Joyce Monroe no início do filme. Podemos observar algumas vizinhas com vestidos trapézio como o lançado por Yves Saint-Laurent e a influência da moda unissex além das roupas dos moradores serem bastante coloridas. Também há uma influência dos anos de 1960 nas estampas das

roupas. A maquiagem ao estilo anos 1960, possui uma ênfase nos olhos e os cabelos com raiz alta impecáveis. Além disso, podemos notar o uso das franjas, como na personagem Kim. Porém podemos perceber elementos soltos dos anos de 1980 em alguns cabelos, acessórios e maquiagem. No figurino masculino do filme, os jovens usam “t-shirts” coloridas e listradas e calças jeans ajustadas. Em oposição aos rapazes, os homens mais velhos como o marido de Peg, Bill Boggs usam o paletó comprido, camisas lisas e estampadas, calça social e bermuda em cores sóbrias.

O ator Vincent Price, conhecido por sua atuação em filmes de terror, faz o papel de inventor com um figurino e interpretação que são uma referência aos filmes que ele interpretava nos anos de 1950 e 1960. O trabalho de Vincent Price é aclamado nas subculturas góticas, os principais títulos das listas de filmografias do ator remete ao horror *trash* e à ficção científica, abrangendo os mais diversos gostos, tendo sua primeira atuação em 1938 como o filme “Serviço de Luxo” até a último em 1990; “Edward, Mãos de Tesoura”.

Conferindo suas obras mais antigas, Price ganha uma expressão calculista e irônica, interpretando cientistas loucos, psicopatas assassinos e outros. Segundo a revista Cinemateca Veja; v. 8 (2008, p. 48), um de seus personagens preferidos foi o shakespeariano de “As Sete Máscaras da Morte” (*Theatre of Blood, 1973*), no qual vingava-se dos críticos, matando-os com classe. Outra produção britânica reconhecida em que Price atuou foi “O Abominável Dr. Phibes”, (*The Abominable Dr. Phibes, 1971*), que devido à sua repercussão positiva ganhou uma sequência intitulada “A Câmera de Horrores do Abominável Dr. Phibes” (*Dr. Phibes Rises Again, 1972*).

Continuando, segundo a revista Cinemateca Veja; v. 8 (2008, p. 48), em Edward, Mão de Tesoura, o ator interpreta o Inventor de engenhocas de produções de biscoitos e decide criar Edward. Sua atuação no filme foi uma decisão autoral de Tim Burton, homenageando um de seus ídolos da infância. A relação intrínseca de Tim Burton com Price iniciou-se quando Burton ainda trabalhava como animador nos estúdios da Disney, por volta de 1982, quando dirigiu o curta animação “Vincent”. O curta é um filme bem comum no gosto subcultural, principalmente o Gótico; ele conta a história de um garoto, chamado Vincent Malloy, que tinha alucinações de que era Vincent Price. O

ator era um profundo conhecedor de História da arte, formado nas universidades Yale e de Londres. Price faleceu de câncer no pulmão em outubro de 1993.

O contraste da aparência de Edward e o restante das personagens do filme expressa também um contraste de caráter. Edward é ingênuo e encantador, mas possui uma aparência aterrorizante para as pessoas. Alguns moradores chegam a implicar com sua aparência diferente do convencional, enquanto outros o vêm de forma positiva pelo que ele é capaz de construir. No decorrer da trama, devido à sua perigosa complacência, Edward passa a ser visto como um monstro, um perigo em potencial. Um rapaz esquisito, que tinha tesouras no lugar das mãos, tinha os sentimentos representados em seu figurino sombrio e ciberótico: solidão, tristeza e exclusão.

Uma parte fundamental da narrativa fílmica é o figurino remeter-se ao caráter do personagem que o veste. Segundo o site “ExpressaoModaViva⁶” o trabalho de Colleen é detalhista e preciso, o que faz o público relacionar facilmente os trajes aos personagens. O figurino cumpre a missão de compor a cena e trazer todas as características dos personagens em seu tempo e espaço. Ele nos envolve na atmosfera pretendida pela história.

As vestimentas dos personagens são elementos que ajudam o espectador há aceitar o tempo e o local de um enredo. Assim, o figurinista tem que se preocupar ser fiel a certa época e/ou um certo ambiente. Quando se trata de Tim Burton é difícil definir uma temporalidade ou uma locação específica para seus filmes, mas, nem por isso, o figurinista perde sua importância. Além de situar a história, o figurino também transparece algumas características de cada personagem. Captar as expressões desejadas pelo diretor, uni-las ao elenco e demonstrá-las nas vestes dos personagens é a função de Colleen Atwood, figurinista de vários dos filmes de Burton. A partir de elementos alternativos ou subculturais de tribos urbanas, auto-intituladas como gótico, *ciberpunk*, *steampunk*, *ciberótico*, *rivethead*, *EBM*, *darkwave*, *dark ambient*, *eletro dark* e outros subgêneros da junção da música industrial com o gótico e punk, se tem um universo de definições estéticas que não só influência

6 - ExpressaoModaViva – Url: <http://expressaomodaviva.blogspot.com.br/2011/02/o-figurino-de-colleenatwood.html?showComment=1340749493792#c8303816470360820405>, acessado em 26 de maio de 2012.

os figurinos, mas também vem a expressar reflexões sobre a tecnologia, sobretudo a união e conexão emergente do homem com as máquinas numa espécie de futuro caótico.

A estética ciberpunk entra no cinema, resultando no surgimento de personagens bastante exóticos, os quais influenciam os figurinos dessa pesquisa. Um exemplo é a trilogia cinematográfica *Mad Max*, filmes bastante influenciados pela visão futura distópica em um contexto estético pós-cataclísmico. Lançado na Austrália em 1979, *Mad Max* o filme, foi dirigido por George Miller, gerando as sequências *Mad Max: The Road Warrior* em 1981, *Mad Max: Beyond Thunderdome* em 1985 e recentemente *Mad Max: Fury Road*, em 2015.



Figura 6 - Max Rockatansky: A esquerda figurino de Clare Griffin em *Mad Max I*; a direita figurino de Norma Moriceau em *Mad Max II*. Disponível em <https://www.dvdfre.com/dvd/c156484-mad-max-i-integrale-le-test-complet-du-bluray.html>; acessado em 20/04/2018.

A trama se passa em um futuro pós-cataclísmico, dominado por gangues onde o personagem Max Rockatansky vive uma busca de vingança. Com o sucesso do primeiro, conseqüentemente o filme gerou mais três sequências bem elaboradas e com enorme força, discutindo a possibilidade de um futuro caótico, onde a lei é a do mais esperto, e a base do roteiro é uma luta por fontes de energia. A produção ficou conhecida pelo seu estilo punk violento com figurinos produzido por Clare Griffin no primeiro filme, Norma Moriceau no

segundo & terceiro e Jenny Beavan no *Mad Max: Fury Road*, propondo uma sociedade futurista distópica.

Segundo o site dedicado a analisar os figurinos da série “MadMaxCostumes”⁷, os figurinos de Clare Griffin foram realmente confeccionados em vinil, com exceção do personagem Ganso, que usou uma verdadeira jaqueta de couro preta de motoqueiro clássico. Os figurinos que vestem o elenco do filme foram confeccionados utilizando vinis pretos composto por coletes, calças equipadas com cintos de couro preto e fivelas, cintos de guarnição, botas de motoqueiro pretas também conhecidas como botas de engenheiro, camisas de algodão, detalhes nos ombros de plástico preto oval convexo, almofadas com revestimento pintado de preto e rebitado lembrando uma ombreira, luvas de borracha ou tiras de espumas costuradas na parte superior e feitas de pele de camurça, algemas obedecendo a uma ordem estética em torno do cinto, braceletes, jaqueta marrom impermeável com velcro ajustável na cintura e retalhes no antebraço, camisas de manga comprida, óculos estilo britânico de aviador.

7

MadMaxCostumes – Url: <http://www.madmaxcostumes.com/>, acessado em 18 de abril de 2018.



Figura 7 - A esquerda: Gayboy Berserkers; a direita: Warrior Woman. Ambos personagens de Mad Max II. Disponível em <http://www.madmaxcostumes.com/>, acessado em 18 de abril de 2018

Já no segundo filme é bastante notável a mudança de identidade dos figurinos. Quem assume a sua produção é a figurinista Norma Moriceau. Parte deles é produzida sobre referências e customização de indumentárias esportivas como: protetor de virilha coberto com tecido marrom, capacete de vôo não de couro, ombreiras de futebol americano com placas (Figura 10), almofada revestidas com tiras de couro que são enrolados através das ranhuras da placa, cintos rebitados entre a parte inferior dianteira e traseira do estofamento - preso debaixo do braço, joelheiras e muitos rebites.

Norma Moriceau vestiu o elenco todo sem se preocupar com requisitos funcionais que compõem uma indumentária punk cotidiana. Seus figurinos estão compostos por ombreiras almofadadas, parafusos, pregos e rebites como propostas estéticas. Aparecem personagens usando tangas, abas de couro sobre a frente e o centro das nádegas, caneleiras de beisebol no antebraço, botas quadradas com correias de couro e corrente na parte inferior, com pregos e pequena pirâmide, além de braceletes nos braços, colares grotescos de metal preso nos pescoços e cintos de pirâmide de cravo-punk.



Figura 8 - A esquerda Lord Humungus; a direita Wez. Ambos personagens de Mad Max II. Disponível em <http://www.madmaxcostumes.com/>, acessado em 18 de abril de 2018.

Para o personagem Lord Humungus (Kjell Nilsson), vilão do segundo filme, Moriceau confeccionou uma máscara de hóquei, deixando evidente que a figurinista explorou bem a ideia das indumentárias e acessórios esportivos para seu processo criativo (Figura 11). Segundo o site madmaxcostumes⁸, sua máscara é uma cópia de alumínio de uma máscara de hóquei idêntica ao modelo Cooper HM6, com enxerto pelas laterais, confeccionada um pouco maior para cobrir as orelhas e correias de couro preto com rebites. No pescoço ele usa uma indumentária que lembra as golas usadas por gladiadores, na contemporaneidade remete aos colares adeptos as submissões BDSM⁹; já o figurino do Lord Humungus foi confeccionado com borracha e para a armação anatômica foram utilizadas 4 molas internas, (frente, traseira e laterais). Ele também usa acessórios em correias de couro em todo o tronco, referente a um

8 - ⁸ madmaxcostumes é uma página da internet exclusivo pra confecção de figurinos semelhantes aos usados nos filmes do MadMax. Disponível em: <http://madmaxcostumes.com/>. Acessado em 18 abril de 2016.

9

BDSM: Bondage, Dominação, Sadismo e Masoquismo.

arnês BDSM, sobre a sunga, e nos braços braceletes de couro decorado com rebites e preso com cadarços e nos pés um sapato/bota customizado. Lord Humungus passa uma ideia de um gladiador ciberpunk.

As máscaras tornaram-se se um acessório indispensável pra compor os figurinos de Mad Max. Máscaras de couro decoradas cone pregos exalados no nariz, máscaras de apanhador de beisebol, óculos de natação e paintball customizados além dos figurinos de referências da polícia, como capacetes policiais curtas usados nos anos 60 e 70 óculos estilo aviador. Alguns parecem ser de prata, enquanto outros podem ser preto (Figura 10). Os figurinos dos ex-policiais, geralmente são de couro preto ou calças de tecido e calça utilitária verde do exército referente à ex-militares, além de macacões militares e máscaras militares.



Figura 9 - A esquerda: Max; no centro: Master Blaster; a direita: Imperial Guards (Female). Personagens de Mad Max III. Disponível em <http://www.madmaxcostumes.com/>, acessado em 18 de abril de 2018.

Também estão incluídos macacões marrons ou cáqui, macacões de petroleiros australianos e algumas mulheres guerreiras usam ombreiras de almofadas brancas de futebol americano. Geralmente, os figurinos dos personagens - definidos como “defensores” pelo autor do site MadMaxCostumes - são constituídos de acessórios de hóquei, e outras roupas diferentes, com cores que variam do branco, amarelo creme, marrom e lilás. Também colete de couro com protetores de peito, luvas, gargantilha cravejada,

top preto com protetores de peito, cinto cravejado de couro com abas frontal e traseira, luvas, calças rasgadas, botas pretas.

Os figurinos de Norma Moriceau são uma importante referência para os figurinos criados nessa pesquisa de mestrado. No terceiro filme, *Mad Max: Beyond Thunderdome*, o personagem Max usa a mesma jaqueta do segundo filme, mostrando sinais de desgaste, uma costura preta grossa no ombro esquerdo. Ele também está usando uma túnica preta de algodão de mangas compridas. Esse figurino busca referências na kurta ou kameez, uma camisa tradicional usado em países da Ásia Central como o Afeganistão, Paquistão e Índia. Um figurino também curioso é o do personagem Master Blaster, que lembra trajes de mergulho da década de 1920 (Figura 9).



Figura 10 - Aunty Entity e Imperial Guards (Male), personagens de Mad Max III. Disponível em <http://www.madmaxcostumes.com/>, acessado em 18 de abril de 2018.

A personagem Aunty Entity, usa um vestido que é um clássico expressionista (Figura 10). Uma malha de amálgama proporcionando boa estabilidade e resistência e uma aparência que lembra a de uma malha medieval metálica. O exército que acompanha Aunty Entity usa um figurino bastante marcante. Os guardas do sexo masculino usam ombreiras de futebol americano customizado com um tapete de borracha na parte dianteira, rendas

nos orifícios da frente, almofadas, e uma variedade de decorações com acessórios não convencionais como peças de automóveis e moicanos. Os guardas às vezes usam óculos de sol ou máscaras de motocross customizadas. As guardas usam também os mesmos moicanos, protetores no peito de motocross, usando couro para modificá-los de acordo com as curvas do corpo feminino como o volume dos seios e cintura. Em vez de calças, as guardas femininas usam um biquíni negro do tipo triangular, que cobre até a parte inferior da frente até a cintura alcançado o protetor peitoral (Figura 9).

Depois de falar da franquia dos primeiros 3 filmes é importante tratar do lançamento recente. Em 'Estrada da Fúria' (2015) não deixou de ser impactante a composição estética dos figurinos das gangues e tribos presentes do mundo degradado do filme.

Os personagens, adeptos da cultura do carro são mais evidentes no último filme, mostrando um culto à relação entre homem e máquina; a prática de personalização de carros, ampliando as capacidades das máquinas através de alterações e identidades únicas, descaracterizando assim a tradição comercial de veículos. Na investigação de Caio Castro Malhano, é defendido esta relação do homem e máquinas/carros, evidenciando a ideia de quem tem locomoção tem poder:

A força da presença destas máquinas evoca de imediato imagens de poder, liberdade e selvageria, aspectos associáveis a grupos jovens com inclinações transgressoras, tanto na ficção quanto no mundo real (Caio Castro Malhano, 2016, p. 13)

O autor também concorda com a inspiração subcultural, remetendo direto ao punk como uma das inspirações de Miller, solução estética utilizada largamente na produção de Mad Max:

Esta postura de rebeldia coletiva, predisposição para modificar a realidade ao redor criando expressões próprias de identificação ideológica e a adoção de signos culturais característicos de um nicho cultural específico configuram o terceiro pilar das inspirações que ajudaram a dar forma à criação de Miller: o movimento punk (Caio Castro Malhano, 2016, p. 14).

É evidente que a influência subcultural integra diversos setores da sociedade, literatura, arte e grifes da moda, "sua postura transgressiva, rebelde e com forte apelo pelo ideal de liberdade de expressão", como afirma Malhano

(2016, p. 14); gera estereótipos subculturais explorados pelos seguimentos bem-sucedidos do mercado da moda. Suas identidades, antes distintas das tradições estéticas que constituem o consumo das massas é bastante explorada.

Antes da contemporaneidade, na sociedade industrial, era evitado qualquer distinção estética no âmbito social. O chamado “estilo social”, do qual a subcultura tanto contrapõe e ainda contrapõe-se nas amplas linguagens artísticas que chocam e incomodam, contrapondo-se a um ideal coletivo de moral, ética, etiqueta que demarca hábitos comportamentais aceitos.

Voltando à análise dos figurinos do filme *Mad Max: A estrada de Fúria*; é notável de um lado, uma força hierárquica, que representa um papel bem definido pela coletividade e fidelidade dos “Garotos de Guerra” sobre a supervisão do vilão “Immortan Joe”, interpretado por Hugh Keays Byrne, e em contrapartida, grupos de gangues do deserto, com suas posturas de transgressões e violência, forasteiros como o personagem protagonista e a personagem “Furiosa”, interpretada por Charlize Theron.

O filme “*Mad Max: Estrada da Fúria*” levou 6 estatuetas do Oscar 2016, incluindo a de Melhor Figurino. A responsável pelos figurinos é Jenny Beavan, a qual afirma que a construção dos personagens acontece junto com suas respectivas roupas, além de deixar claro que as opiniões e sugestões dos atores tiveram relevância para o seu trabalho.

O site “lilianpacce¹⁰” traz uma breve descrição dos figurinos do filme. Segundo o diretor, George Miller, ao assistir a uma peça de teatro, os figurinos das dançarinas na montagem era composto de pequenos pedaços de tecido em tons claros enrolados de forma aleatória. Esta referência foi usada para criar o figurino das “Esposas de Immortan Joe” (Zoë Kravitz, Rosie Huntington-Whiteley, Riley Keough, Abbey Lee e Courtney Eaton).

10

Lilianpacce – Url: <https://www.lilianpacce.com.br/e-mais/a-historia-por-tras-do-figurino-de-mad-max/>, acessado em 28 de abril de 2018.

Ainda segundo o site lilianpacce, 200 caixas de lixo foram importadas da Austrália por Jenny, com partes descartadas de carros, talheres e, principalmente, velino (um papel feito de couro) que foi usado pra construir máscaras mais convincentes, em uma atitude ciberpunk/cibergótica de reaproveitamento dos detritos tecnológicos de uma sociedade decadente. Como a história se passa em uma era pós-armagedom no meio do deserto; as máscaras são um símbolo bastante clichê para representar os personagens futuristas, elas remetem-nos diretamente aos diversos problemas respiratórios e de pele tornando-se à um acessório indispensável no futuro.



Figura 11 - Immortan Joe acompanhado dos garotos de guerra. Personagens de Mad Max 4. Disponível em Immortal joe: <http://s1.1zoom.me/big0/708/434211-blackangel.jpg>; acessado em 18 de abril de 2018.

Uma das mais impactantes é a do Immortan Joe (Figura 11), que, toma como base a arcada dentária de um cavalo. Já o corpo do personagem é embrulhado em plástico, medalhas e até pedaços de celulares quebrados. Os *The War Boys* (um deles interpretado por Nicholas Hoult) usam apenas calças cargo (utilitárias) e suas cicatrizes no peitoral têm relação com a história e origem de cada um; além de bandanas, óculos de proteção e maquiagens.

Ao contrário do terceiro filme, “Além da Cúpula do Trovão”, onde a figura de Aunty Entity (Tina Turner) aparece como a vilã da trama e seu empoderamento atraente, segundo o conceito de beleza da época, exercendo uma função de poder entre as figuras masculinas que a cercam, em Mad Max: A estrada de Fúria, a personagem feminina de destaque é Furiosa (Charlize Theron), com uma estética visual muito inusitada, ainda mais, levando em conta a moda das protagonistas cinematográficas dos últimos filmes de Hollywood, vendendo um perfil de beleza comercial. A concepção de seu figurino visava ideia de deixar a personagem Imperatriz Furiosa feminina e nem atraente, mas sim poderosa. O corpete e os cintos feitos em couro dão a sustentação do visual e até do braço mecânico que ela usa reforçam tal proposta (Figura 12).



Figura 12 - A esquerda: Imperatriz Furiosa; a direita as Esposas do Immortan Joe. Personagens de Mad Max 4. Disponível em http://www.1zoom.me/en/Mad_Max:_Fury_Road/t2/1/; acessado em 20/04/2018.

Segundo Caio Castro Malhano (2016, p. 50), a Furiosa agrega à sua figura outras representações de empoderamento feminino. Sua independência social de Furiosa não se limita pela dependência da influência masculina. Ela possui autonomia e capacidades físicas que exijam esforço muscular como é visto nas cenas de lutas, além de atirar, dirigir, concertar seu veículo e salvar a vida dos amigos, usando apenas um braço com o auxílio de uma prótese mecânica. Continuando, ressalta Caio Castro Malhano:

Existe ainda a muito bem-vinda independência no âmbito da sexualidade. O filme evita a necessidade de estabelecer uma relação romântica/sexual entre o casal de protagonistas. Max e Furiosa se veem obrigados a colaborarem um com o outro e acabam desenvolvendo uma relação de respeito e confiança durante sua breve parceria. Nada mais do que isso. A heroína não se vê atraída por Max e, desta forma, não é reduzida à sua sexualidade e não se vê à mercê do julgamento do personagem masculino sobre sua imagem. Felizmente, este artifício foi evitado (Caio Castro Malhano, 2016, p. 50).



Figura 13 - Max Rockatansky: Personagem do filme Mad Max 4. Disponível em http://www.1zoom.me/en/Mad_Max:_Fury_Road/t2/1/; acessado em 20/04/2018.

Em fim o personagem Max Rockatansky (Tom Hardy), apesar de não ter novidades em seu figurino, já que Jenny se apropriou da jaqueta de couro usada por Mel Gibson nos primeiros filmes. Mais uma vez a velha jaqueta foi refeita, ou customizada, transformando-a em um colete desgastado; também,

Max, usa em um determinado período do filme, uma máscara feita de plástico com uma técnica de textura que lembra o metal (Figura 13).

1.3.2 – HQs

Baseado nas concepções gótico-românticas e hipertecnológicas que define as caracterizas do cibergóticos, selecionei dois trabalhos de HQs para uma breve análise dos seus figurinos queexpressam uma cosmologia de um futurismo cibergótico; o álbum “BioCyberDrama Saga” e a notória revista seriada “Heavy Metal”, versão estadunidense da “Metal Hurlant” francesa.

A ficção científica pós-humana vista no álbum BioCyberDrama Saga, com uma narrativa que se passa no contexto do universo ficcional da Aurora Pós-humana como as performances do Posthuman Tantra, tem roteiro de Edgar Franco e arte de Mozart Couto, formato livro com capa dura, lombada quadrada e mais de 200 páginas, a saga inclui em sua introdução uma descrição detalhada do universo ficcional da “Aurora Pós-humana”.



Figura 14 - saga BioCyberDrama foram publicadas em 2013, pela Editora da Universidade Federal de Goiás (UFG). Fonte: fotografia do próprio artista.

Ao contrário das maiorias dos trabalhos em HQs de Edgar Franco, BioCyberDrama Saga possui a mais longa narrativa acerca do universo ficcional construído por Franco. Como ressalta Ademir Luiz da Silva sobre a presença da Aurora Pós-humana nas obras de Franco (2017, p. 195), os “exemplos de representações deste universo ficcional espalham-se por todo perfil, dos álbuns fotográficos até a linha do tempo; fazendo do perfil uma espécie de janela onde o universo paralelo criado por Franco tocasse o nosso, estando prestes a invadi-lo.”

Antes do lançamento da saga completa BioCyberDrama Saga (2014); a HQ é dividida em III partes, teve sua primeira edição publicada pela editora paulistana *Opera Graphica*, em 2003. A edição completa com as partes I, II e III da saga foram publicadas em 2013, pela Editora da Universidade Federal de Goiás (UFG), uma iniciativa inédita da editora em publicar uma HQ nesses moldes, e a segunda edição foi publicada em 2016.

A parte I do álbum narra o dilema de Antônio Euclides, um jovem "resistente" humano que aos poucos vai sendo seduzido pelas promessas de vida eterna ou plena oferecidas pelas culturas predominantes desse universo futurista, os tecnogenéticos – seres híbridos de humano com animal e vegetal, e extropianos – ciborgues com a consciência de um humano transplantada em um chip. Antônio se depara com a grande questão da sua vida, onde a sua resistência a se submeter as novas culturas do futuro o leva a se posicionar em meio a uma minoria de militância (FRANCO, 2013).

A parte II de BioCyberDrama dá continuidade à saga de Antônio Euclides e seus dilemas pós-humanos, apresenta uma tensão com aspectos radicais entre as espécies pós-humanas. Na parte III, conclusão da da saga publicada pela editora UFG, o personagem posiciona-se como um líder onde ele e outros seguem um estilo de vida restrito a da tentações da cultura pós-humanas.

O mais curioso da obra é o fim marcado com uma concepção paterna, da qual se observa em várias obras de Edgar Franco. Este ilustre acontecimento teve uma sequência na segunda edição relançada pela UFG, a

qual ganhou mais 8 páginas. O “Epílogo Renovação”, o qual chamo de parte IV, é uma narrativa visual que apresenta um parto, ilustrando o nascimento de uma criatura pós-humana, neto do personagem principal Antônio Euclides.

Analisando esta segunda edição do BioCyberDrama Saga do Edgar Franco e Mozart Couto (Editora UFG, 2016), temos um leque de referências estilísticas que obedece não só a cosmologia da estéticas livre-futuristas, como também podemos apontar modelos de épocas.

A falta de preocupação nos quadrinhistas, em seguir uma regra estilística ao desenhar os modelos das indumentárias dos personagens, é um desafio para os figurinistas quando a proposta é adaptar uma determinada obra a uma produção cinematografia. No contexto do cinema comercial, em personagens como Batman, Superman e outros, não notamos um recorte de costuras em suas indumentárias desenhadas, tendo o figurinista cinematográfico que optar por propostas ousadas – como exemplo podemos citar a “Mulher Gato” em Batman: O Retorno (1992, Tim Burton, Estados Unidos), onde a personagem, interpretada por Michelle Pfeiffer, aparece com um visual em vinil com costuras rusticas.

Com o fortalecimento dos movimentos dos adeptos ao “cosplay”, e o exercício autoral na criação de figurinos readaptados das obras de HQs para uma interpretação original do personagem, é notável em obras recentes, principalmente no Mangá (HQs japonesas) a preocupação dos autores em criar o personagem, já com uma proposta estilística. Assim tornou-se flexível a readaptação das obras para os meios multimidiáticos. Observe-se um bom exemplo para podermos comparar, o Wolverine da Marvel desenhado pelo mangaká japonês Tsutomu Nihei, em “Wolverine: Snikt!” (Editora Panini Comics, 2005), ao contrário do colante amarelo o personagem é ilustrado com jaqueta e calça preta com apliques de correias de ajustes, a qual recebeu visivelmente a influência da cultura cyberpunk.

Voltando ao álbum BioCyberDrama Saga, logo notamos uma grande quantidade de seres hibridizados entre humanos, animais e vegetais já nas primeiras páginas – os chamados “tecnogenéticos”. Entre eles, um personagem humano se destaca, Antônio, que usa um quimono com faixa na cintura, calças e sapato, enquanto os demais seres tecnogenéticos têm um

visual que segue uma determinada ordem estética que dialoga com a espécie hibridizada. Na página 64, em um breve análise, no segundo plano foi ilustrado um híbrido de homem com macaco e seu visual também remete à uma indumentária oriental; quimono com calças e joelheiras. Já, outro personagem com características de um touro possui um visual mais agressivo, lembrando um bárbaro oriental, acompanhado por uma personagem quadrupede, que não parece necessariamente vestida.

O universo do BioCyberDrama Saga mostra um futuro onde tabus em relação ao corpo despido não se aplicam à nova tradição moral. Além de vários personagens tecnogenéticos dispensarem o uso de alguma indumentária como camisas, expondo o tórax, a personagem “Orlane”, mulher canguru, entra em cena usando apenas um biquíni em público. Nas páginas seguintes entra em cena o personagem “Tetsuo”, aparentemente um homem felino, com um visual mais agressivo, usando calças com joelheiras, uma camiseta regata, ombreiras com detalhes que lembra implantações tecnológicas na indumentária e sobre a cabeça detalhes que lembram apliques de *dreadsfalls*, características do cybergótico.

Nas ilustrações com o aparecimento de vários personagens, percebe-se que os tecnogenéticos aparentemente possuem um visual com características mais orientais, quimonos de vários modelos e distintas épocas, deixando clara a influência de Star Wars na construção estética desta obra. Notamos nas páginas uma constante relação entre as diversas criaturas robóticas e notadamente elas não usam roupas, deixando a mostra seus corpos não orgânicos. O visual cyberpunk na tradição estética do agressivo, do grotesco e das gangues em suas atitudes de empoderamento social, aparece também na classe radical de militantes terroristas. Já os seres com funções biológicas substituídas por aperfeiçoamentos maquínicos, integrando chips e redes neurais, os ciborgues pós-humanos, demonstram influências da estética cibergótica biomecânica e biorgânica de artistas como o suíço H.R.Giger.

Na Página 110 do terceiro capítulo, Antônio usa um sobretudo de corte reto no comprimento do tornozelo, golas avantajadas e ombreiras contribuindo com uma estética mais agressiva. Nas páginas seguintes a personagem tecnogenética Orlane entra em cena, usando um vestido de manga comprida

fora do ombro strapless, aberto nas laterais revelando toda a extensão das pernas e um cinto de metal.

A página 130 mostra um evento onde as indumentárias em geral seguem características sociais de destaque, os personagens aparecem com visuais de xamãs, ressaltando o cocar feito de penas enquanto assistem uma apresentação performática na qual a nudez é explorada. Na página 136 entra em cena a personagem “Diana Dom” com um visual de uma guerreira tribal; temos inclusive uma referência à Quimbanda, por atribuir à personagem a conexão com uma seita chamada “genequimbanda”, Diana Dom lembra uma versão de uma guerreira Bantu do futuro.

As túnicas são exploradas em toda a obra; desde personagens em segundo plano até às classes do submundo, como vemos na página 153 e 156, representados aqui como os líderes das Newfakes do futuro. Seus visuais foram ilustrados livremente, usando túnicas com movimentos, formas e curvas sem uma preocupação estilística.

No capítulo sete, intitulado “A Canudos Resistente”, o personagem Antônio é apresentado com uma aparência de maturidade elevada, seu visual é uma referência direta à Antônio Conselheiro, usa uma túnica desgastada, assim como todos os personagens, as roupas são desgastadas e obedecem uma modelagem, na maior parte com referências estéticas do oriente médio.

“Muitas vezes a imagem vale mais que 1000 palavras”; este foi o dilema da “Crian Graphics” publicado na contra capa da revista de HQ “Heavy Metal” (Ano 1, N. 1) na edição brasileira. A revista Heavy Metal, publicada também no Brasil pela editora Fantasy Magazine (Figura 15), teve sua história no mercado de HQs brasileiro. Apesar da acessibilidade, por mesclar entre o comercial e o autoral, quase se não produziu investigações científicas dessa revista em nosso país.

Seu conteúdo, repleto de violência, sexo e fantasia, com ênfase em ficção científica, não mediu censura em uma época de inacessibilidade de mídias, onde a imagem impressa era responsável por boa parte da cultura visual.

A Heavy Metal, consagrada pelo editor Leonard Mogel foi inspirada em uma revista francesa chamada Métal Hurlant, HQs adultas com fantasia, ficção científica e erotismo. Mogel lançou a versão americana, intitulada Heavy Metal nos EUA em 1977. Inicialmente, ela mostrava traduções das histórias originalmente publicadas na Métal Hurlant, incluindo os trabalhos de Enki Bilal, Moebius (Jean Giraud), Philippe Druillet e Philippe Caza. Mais tarde, a revista apresentou trabalhos de Stefano Tamburini e o ultraviolento RanXerox de Tanino Liberatore.



Figura 15 - Edições brasileira da revista de HQ Heavy Metal. Fonte: fotografia do próprio artista.

Em 1979 Mogel foi substituído por Kelly e Marchant, autores de Ted White, que tornou a revista exclusiva ao gênero ficção científica, inspirada nas revistas Amazing Stories e Fantastic entre 1968 e 1978 e incorporando mais histórias de artistas norte-americanos. Em 1980, Julie Simmons-Lynch tornou-se redator e transformou-a em material de textos e entrevistas, dedicado ao público de ficção científica. Foram editados por Stathis e Brad Balfour. Simmons-Lynch permaneceu como redatora até 1991 quando Kevin Eastman comprou a revista e se tornou seu redator e editor.

Em 1981, foi realizado um filme de animação, adaptado dos quadrinhos da revista. A animação, intitulada Heavy Metal, apresentava seguimentos animados de diversas empresas de animação. Como a revista, o filme apresentou nudismo e violência gráfica, acabando com o selo de filme pornográfico. O filme lançou talentos como John Candy, Eugene Levy, Harold Ramis e Ivan Reitman em Hollywood. Ele teve um razoável retorno financeiro no lançamento em cinema e mais tarde adquiriu o status de cult, parcialmente por causa de um problema com os direitos da música que resultou uma demora de muitos anos para o filme se tornar disponível em vídeo.

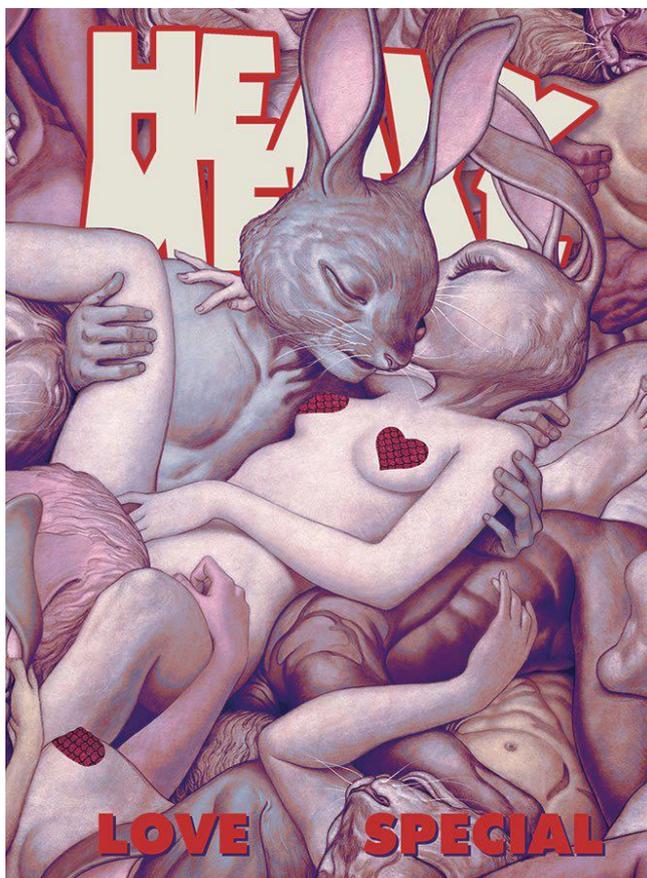


Figura 16 - Edição 285; revista com arte de capa censurada devido a imagem de coelhos com mamilos.

Disponível em

<https://omelete.com.br/quadrinhos/noticia/revista-heavy-metal-tem-capa-com-coelhos-nus-censurada/>,
acessado em 02 de maio de 2018.

Outro filme de animação alternativamente chamado de Heavy Metal 2000 e Heavy Metal: F.A.K.K., foi liberado em 2000 diretamente para o vídeo e não era baseado nas histórias da revista, mas, em vez disso, foi inspirado em *The Melting Pot*, uma graphic novel escrita por Kevin Eastman e desenhada por Simon Bisley, que se baseou na aparência da protagonista na modelo pornográfica e atriz de filmes Julie Strain, esposa de Kevin Eastman. Segundo o autor da publicação, Strain mais tarde usou seus talentos vocais no filme, caracterizando o personagem que lhe era similar em aparências.

A Heavy Metal há trabalhos de grandes artistas como H. R. Giger, que fez diversas capas. Terrance Lindall ilustrou a versão do poema épico de Milton *Paradise Lost* editado pela revista em 1980 e considerado como a melhor retratação do poema feita no século 20. Muitas histórias foram apresentadas como segmentos em série. Por exemplo, as histórias de Richard Corben e Matt Howarth.

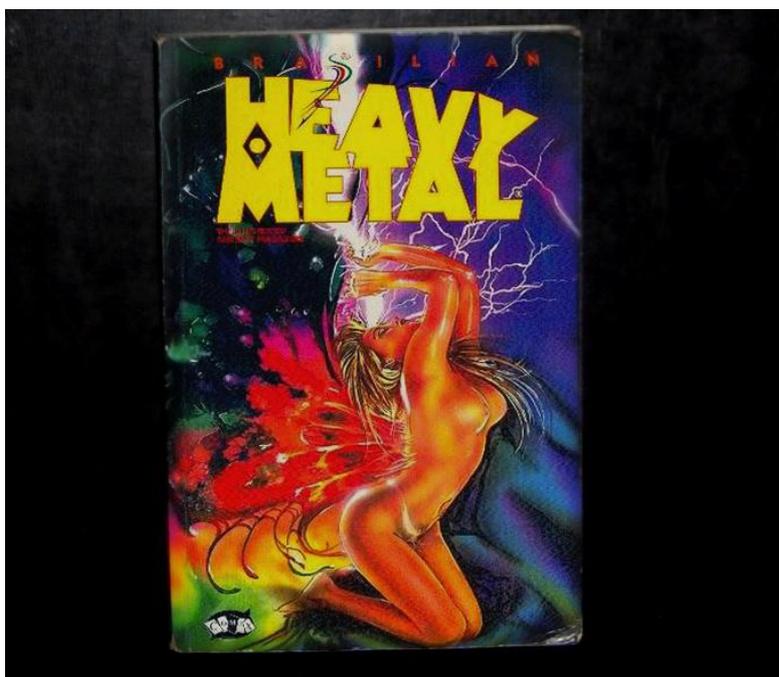


Figura 17 - Edição Brazilian Heavy Metal. Fonte: fotografia do próprio artista.

Alguns críticos não apreciam o conteúdo demasiado violento e pornográfico de Heavy Metal e argumentam por banir a venda da mesma para

proteger os menores de idade. O site “Omelete¹¹” publicou uma matéria sobre a censura ocorrida na edição 285, segundo o autor a revista traz em sua capa imagem de coelhos com mamilos, motivo que levou a censura em bancas de revistas. Uma curiosa decisão, já que se trata de uma pintura, e não uma fotografia, além de não ser a primeira vez que a revista traz uma nudez desse tipo estampada em sua capa. Apesar de tais objeções, a venda de Heavy Metal não está restrita a adultos nos EUA.

Já a edição brasileira foi lançada em 1995, sua periodicidade era bimestral no ano seguinte, foi lançado o álbum "Brazilian Heavy Metal", coeditado por Dario Chaves e publicado em comemoração aos 15 anos da gibiteria Comix Book Shop, como o nome diz, todas as histórias eram de autores brasileiros e em suas páginas contamos com os artistas Edgar Franco, Gazy Andraus e Laudo Ferreira Junior (Figura 17).



Figura 18 - Edição HQ da Metal Pesado. Fonte: fotografia do próprio artista.

A pesar da revista se dedicar a várias séries, nem sempre contínuas, alguns personagens, não só marcaram a identidade da revista, como fizeram mais que uma aparição: a Druuna, de Paolo Eleuteri Serpieri, Barbarella, Black Decker, mercenário negro em um futuro caótico, Lorna, de Azpiri, RanXerox, de Liberatore, um androide ultraviolento em um futuro caótico, com uma visualidade visivelmente ciberpunk que tornou-se notória e influenciou inúmeras criações posteriores.

E não podemos deixar de citar, que em 1997, foi lançada no Brasil outra revista baseada na Heavy Metal, a Metal Pesado, publicada pela editora de mesmo nome, que também publicou autores brasileiros. Segundo o texto para a "Folha¹²", de Pedro Cirne de Albuquerque (1997), o que torna a "Metal Pesado" diferente é a origem de suas histórias. A Metal Pesado teve como editores Álvaro de Moya, Moya e Jotapê, da qual a edição de lançamento, estão os paraenses Moysés Damasceno e Jadson e os paranaenses Antonio Eder e Theo, entre os 14 artistas participantes (Figura 18).

Para os adeptos dos movimentos cibergóticos, não há um estilo específico de visual ou moda do futuro. As semelhanças dos visuais futuristas entre os adeptos, acontecem pelas próprias relações sociais e midiáticas, expressados pelos meios artísticos. Exemplo considerável são as HQs aqui investigadas, como suas ilustrações de capas onde podemos observar as semelhanças de composições, cores predominantemente pretas, metálicas, seres robóticos e híbridos que refletem uma visão já solidificada do futuro na ficção científica.

A capa da primeira edição da Heavy Metal (1995) na sua versão brasileira, mostra uma mulher seminua, usando trajes tribais com adornos de metal, composto também por um cinto de utilidades, no qual nota-se uma lanterna e um aparelho de comunicação. Apesar das inúmeras ilustrações de capas e conteúdo em quadrinhos com distintas identidades de diversos

12

Folha de S.Paulo Ilustrada, São Paulo, quinta, 8 de maio de 1997. – Url: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq080518.htm>, acessado dia 02 de maio de 2018.

artistas, a revista absorveu o estereótipo estético da personagem F.A.K.K., retratada sobre a imagem da modelo estadunidense Julie Strain.

A segunda edição brasileira da Heavy Metal (1995), traz em suas páginas um ensaio fotográfico de Julie, além da capa ilustrada por Simon Bisley, na qual a personagem aparece com um visual composto por luvas de borracha com textura em alto relevo, spikes, laminas em forma de discos no pulso. Ela usa uma calcinha com correias compostas por munição e um top onde, na altura dos mamilos, revela inclusão de equipamento de artilharia, expressando uma guerreira do futuro.

A capa da Heavy Metal, na qual a personagem F.A.K.K. obteve seu visual mais popular foi a edição de número 19 (1997), ilustrada pelo artista Luis Royo. A personagem aparece com um visual marcado pela sensualidade, nela a guerreira do futuro usa um *swimsuit* vermelho, confeccionado sobre tiras distribuídas por uma argola na altura do abdome. Ela usa uma ombreira de metal, botas e luvas de couro e está armada com espadas e revolveres futuristas. As características que remetem à visualidade do cibergótico estão bem representadas nas capas e também nos quadrinhos que compõem a revista Heavy Metal.

1.3.3 – Videoclipe

Quando se trata de linguagens artísticas que exemplificam e apresentam a estética cibergótica nas múltiplas narrativas visuais, os videoclipes podem conferir as características estéticas em seus contextos exclusivos, já que estão relacionados diretamente à expressão musical. Em uma busca na internet de videoclipes cibergóticos, um dos primeiros vídeos que se destaca é “*Pong*” da banda *Eisenfunk*. Ao analisar a composição do vídeo, o título já remete ao efeitos do jogo *pong*, intercalado com cenas dos músicos e personagens em uma dança sincronizada com características do que convencionou-se chamar de “Industrial Dance”, técnicas e movimentos de dança exclusivos dos adeptos do cibergótico.

Segundo o site Cubiro¹³, *Eisenfunk* foi uma banda de música eletrônica alemã fundada em 2006 por Mychael Mayer, naquele ano eles lançaram seu primeiro EP, *Funkfergesteuert*. Em 2007, Arthur Stauder e Toni Schulz se juntaram ao grupo e, infelizmente, em maio de 2014, a banda anunciou o final do projeto.



Figura 19 - Print do vídeo clip *Pong* da banda *Eisenfunk*. Disponível em <http://cubiro.com/eisenfunk/>, acessado em 02 maio de 2018.

O vídeo clip *Pong* (Figura 19), popular entre os fãs de videogames clássicos, conta com dois personagens; suas características visuais são compostas por figurinos que remetem diretamente ao universo cibergótico. O figurino masculino, aparentemente explora um aspecto andrógino, estética bem comum na subcultura, independente de algum posicionamento de gênero e sexualidade. Suas indumentárias, predominantemente pretas, são compostas por um colete justo e alto no abdome com detalhes em cores claras com a proposta de absorver efeitos de iluminação na gravação do vídeo, e um kilt de

corde reto, com detalhes em correias nas aberturas laterais, revelando o uso de calças por baixo. Suas botas possuem uma plataforma tradicional e estão cobertas por um *Fluffies* verde (acessório de pelúcia, sobreposto por cima das botas). Nos cabelos se usa apliques de *dreadsfalls* ou *Fakedreads* como é chamado no Brasil, e claro, a tradicional máscara de proteção com filtro duplo.

Já a segunda personagem é uma *cybergirl*, usando também indumentárias predominantemente pretas, blusa tradicional, e por baixo uma blusa danificada do tipo segunda pele, uma minissaia de corte rodado com pregas, cinto de cor clara com suspensório solto sobre as pernas e meias danificadas do tipo arrastão. Suas botas possuem plataformas altas e estão cobertas por um *Fluffies* preto com uma faixa verde. Nos cabelos se usa os *Fakedreads* divididos em coques laterais, característica do estilo feminino, e também máscara de proteção com filtro duplo. Outro videoclipe emblemático e merecedor de uma análise de figurinos, esse de uma banda com uma perspectiva mais *underground*, é "*Broken Machinery*" do projeto industrial "M.O.D.". Um projeto cibergótico italiano, composta pela dupla Maryhell e Angie Vhelen. Segundo o site *m-o-d-music*, o M.O.D. combina a sonoridade do EBM e o eletrônico experimental. "Seu som é cheio de melodias e é enriquecido com um canto doce. Ao mesmo tempo, eles são agressivos, por dar a ênfase correta às letras das músicas"; a qual merece um destaque no videoclipe, pois a música descreve bem as características que compõem em geral, o gosto estético e cultural dos adeptos do Cibergóticos;

A letra da música *Broken Machinery* em sua versão original:

Come on now you can see	Psychopathy
as everything is wrong	is all that I see
you know the meaning, it's not the truth	we are the crazy people in the lake of sin
make me strong	Machinery,
This ghoulish harmony	broken, it screams
come on now you can see	it's much too late for all, it's ready to kill
you can feel it, confused feelings	
life is fucking short	Psychopathy
	is all that I see
This ghoulish harmony	we are the crazy people in the lake of sin
come on now you can see	Machinery,
you can feel it, confused feelings	broken, it screams
life is fucking short	it's much too late for all, it's ready to kill
Come on now you can see	
this ghoulish harmony	You think you can control it
you know the meaning, it's not the truth	you know you can't destroy it
make me strong	it's much too late to face it
	the fight is, so hard

You think you can control it
 you know you can't destroy it
 it's much too late to face it
 you need of something strong
 You know, you can't control it
 you know you can't destroy it
 it's too much late to face it
 you know you can't destroy it

Psychopathy
 is all that I see
 we are the crazy people in the lake of sin
 Machinery,
 broken, it screams

it's much too late for all, it's ready to kill

Psychopathy
 is all that I see
 we are the crazy people in the lake of sin
 Machinery,
 broken, it screams
 it's much too late for all, it's ready to kill
 (M.O.D. - Broken Machinery, 2014,
 disponível em
<https://www.youtube.com/watch?v=yeRJa8dUtrA&index=40&list=PL7QxIHu0R1oZ4Tp a2BaP0DwchYKfuP7eV>)

A letra da música Broken Machinery (Maquinaria Quebrada) traduzida para o português:

Venha agora você pode ver
 como tudo está errado
 você sabe o significado, não é a verdade
 faça-me forte
 Essa harmonia macabra
 vamos lá, agora você pode ver
 você pode sentir isso, sentimentos
 confusos
 a vida é uma foda curta (rapidinha)

Essa harmonia macabra
 vamos lá, agora você pode ver
 você pode sentir isso, sentimentos
 confusos
 a vida é uma foda curta (rapidinha)
 Venha agora você pode ver
 essa macabra harmonia
 você sabe o significado, não é a verdade
 faça-me forte

Psicopatia
 é tudo o que vejo
 nós somos as pessoas loucas no lago do
 pecado
 Máquinas,
 quebradas, gritam
 é tarde demais para todos, estão prontas
 para matar

Psicopatia
 é tudo o que vejo
 nós somos as pessoas loucas no lago do
 pecado
 Máquinas,
 quebradas, gritam

é tarde demais para todos, estão prontas
 para matar

Você acha que pode controlá-las
 você sabe que não pode destruí-las
 é muito tarde para enfrentá-las
 a luta é tão difícil
 Você acha que pode controlá-las
 você sabe que não pode destruí-las
 é muito tarde para enfrentá-las
 você precisa de algo forte
 Você sabe, você não pode controlá-las
 você sabe que não pode destruí-las
 é muito tarde para enfrentá-las
 você sabe que não pode destruí-las

Psicopatia
 é tudo o que vejo
 nós somos as pessoas loucas no lago do
 pecado
 Máquinas,
 quebradas, gritam
 é tarde demais para todos, estão prontas
 para matar

Psicopatia
 é tudo o que vejo
 nós somos as pessoas loucas no lago do
 pecado
 Máquinas,
 quebradas, gritam
 é tarde demais para todos, estão prontas
 para matar
 (Tradução do autor)

No videoclipe "Broken Machinery", dirigido e produzido por Blackbeat Production, em 2014, os personagens da narrativa visual são os próprios integrantes da banda. A narrativa expressa uma estética cibergótica mais no

âmbito do BDSM, onde as indumentárias pretas com cores brilhantes feitas de vinil predominam.



Figura 20 - Print do vídeo clip: Broken Machinery da Banda M.O.D. Disponível em <http://mod-elektro.weebly.com/>; acessado em 27/04/2018.

O figurino masculino é composto por um sobretudo, aparentemente de couro, colete e calças de vinil, botas de plataformas alta, e durante o vídeo são utilizados vários acessórios, como *goggles* do tipo soldador com correias na cabeça que produzem um moicano de spikes (espetos), máscara de proteção de filtro duplo customizada e uma máscara de gás com um filtro frontal de confecção autoral.

O figurino feminino apresenta duas versões confeccionados em vinil. O primeiro caracteriza-se por um corpete, calças e sobretudo curto, e o segundo um top, mini-short, acessórios de correias, luvas com cadarços e ilhós, botas com plataformas altas e faixas de vinil nas pernas. Na cabeça ela usa goggles do tipo aviador e dreadsfalls.

1.3.4 – YouTube e redes sociais

Não podemos deixar de detalhar o já citado movimento “Industrial Dance”; que popularizou o cibergótico através das redes sociais, em especial o YouTube. Projetos de música eletrônica, com batidas dançantes, criadas a partir de sintetizadores e letras agressivas, como já conferimos, remetem aos

estilos de gêneros como EBM, Industrial, Dark electro e Darkwave, executadas por bandas como *TransZendenZ*, *M.O.D.*, *Eisenfunk*, *Aesthetic Perfection*, *Spectrum-X*, *Noisuf-X*, *Arise-X*, *X-Fusion*, *Hocico*, *Ayria*, *Combichrist*, *Grendel*, *Suicide Commando* e *Blutengel*.

Além de uma produção de vídeoclipes, com narrativas instigantes para entender o universo pós-armagedom romântico do cibergótico, esses projetos têm contribuído com a disseminação de vídeos no YouTube, produzindo uma variação autoral e muitas da vezes excepcional.

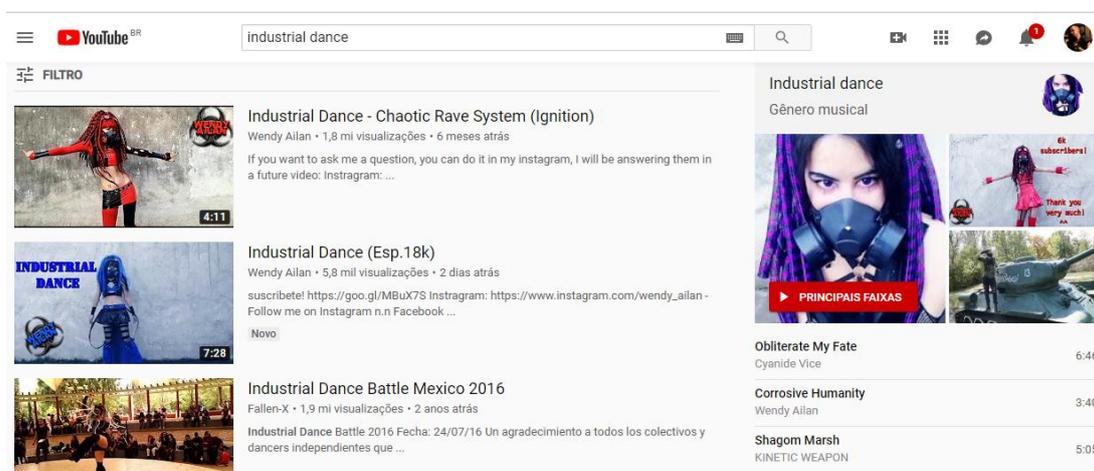


Figura 21 - Pagina da barra de pesquisa no YouTube. Disponível em https://www.youtube.com/results?search_query=Industrial+Dance; acessado em 14/02/2019.

No youtube o compartilhamento de vídeos das “danças industriais” foi ganhando dimensões quer ultrapassaram as barreiras dos clubes góticos e chegaram ao conhecimento de adeptos do cibergótico em todo o globo, ganhando muita popularidade e sendo performada por góticos que se identificavam com a sonoridade e aspectos futuristas da música industrial.

Basta digitar na barra de pesquisa do YouTube o termo “Industrial Dance” pra acessar uma infinidade de vídeos, tendo a plataforma de pesquisa do site como principal busca do tema Cyber Goth e Industrial Dance alcançando todas as classes da subcultura colaborando com referências para o processo criativo de performance autorais. O site oferece tutoriais deste estilo de dança que exige bastante energia, pois é composto por movimentos

coordenados, usando a cabeça, o quadril, as pernas e principalmente os braços. Movimentos de artes marciais adaptados à dança e encenações de robôs são usados para criar as características cênicas da dança. O estilo não é padronizado, a partir dessa base cada um desenvolve sua sequência de movimentos, criando uma apresentação autoral.

1.3.5 – Performance

A estética ciberpunk e o contexto pós-humano é a tônica de muitos artistas performáticos, com destaque para o grego radicado na australia Stelarc, com seu aforismo “o corpo humano está obsoleto” (FRANCO, 2006). Aqui destacarei dois exemplos com uma estética muito contaminada pelo ciberpós, uma performer brasileira, e um grupo performático inglês.

Uma performer brasileira que traduz bem o contexto cibercultural é Rosangella Leote, tanto no contexto estético, quanto no conceitual e poético. Leote também é pesquisadora e professora, seu currículo lattes, destaca o fato dela ser artista/pesquisadora multimídia; Pós-doutorada pela Universidade Aberta (Lisboa-PT); e Doutora em Ciências da Comunicação (PUC-SP). A sua pesquisa atual envolve multisensorialidade e multimodalidade, com base na neurociência, abrangendo também tecnologias e interfaces assistidas para as artes, e além de suas atuações solo, é integrante do grupo SCIArts desde a sua origem, em 1996. Desenvolve trabalhos em vídeo, performance, multimídia e instalações interativas.

Sua pesquisa em arte desenvolvem a questão dos modos interativos com uso de tecnologias, como mídias emergentes entre outros aspectos da interface entre comunicação e arte, enfocando principalmente a estética tecnológica. Seu trabalho tem a preocupação de abranger as tecnologias, como parte específica da identidade da obra.

O uso do corpo é fundamental em sua obra; “corpo que é expandido se conecta a outros corpos de mesma natureza, que podem estar em diversos graus de predisposição à interação, mas que, de alguma forma, fazem a rede de conexões necessárias para gerar a impressão de que algo está acontecendo” (LEOTE, 2011, p. 4423).

Sua receita é integrar redes telemáticas e comunicacionais em suas indumentárias, nas quais a artista mixa-sea web câmeras, microfones, monitores, e cabos conectados a múltiplos tipos de rede. Assim Leote não expande seu corpo apenas pelas pelo ciberespaço, mas também projeta esteticamente a informação visual impactante, como sua atuação numa atitude ciberpunk. Em 2008 durante a exposição “Em Meios”, em Brasília, e depois na cidade do Porto (PT) no evento ARTECH, ela usou um sutiã e chapéu tecnológico, confeccionado aparentemente em acrílico e uma série de sensores computacionais – bases para sua performance de crítica aos serviços de telefonia móvel intitulada Tecnoformance “0800.00.00”.



Figura 22 - Posthuman Tantra & Rosangella Leote no 10#ART – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, Museu Nacional da República, Brasília-DF, 2011. Foto: Anésio Azevedo.

Outra performance de Leote que eu tive a oportunidade de acompanhar e também auxiliar na produção, aconteceu durante o 10#ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia – no Museu da República no ano de 2011, em Brasília DF, onde o Posthuman Tantra contou com a sua participação especial em um ato da performance especialmente criado em parceria com o Ciberpajé e intitulado "The Posthuman Bride".

O evento teve como objetivos promover, divulgar e comparar as pesquisas artísticas, envolvendo a ciência e a Tecnologia, realizadas nos principais centros de pesquisa do país e do exterior inseridas nos meios de comunicação, galerias e museus para contribuir com a reflexão, com a formulação de teorias e com a história da arte atual.

O Posthuman Tantra nessa parceria criativa com Rosangella Leote, realizou um ato performático híbrido, que envolveu som, projeções, assim como os dispositivos interativos e um figurino exclusivo criados por Rosângella. A performance ocorreu na abertura da exposição do 10#ART.

Esse figurino cibergótico desenvolvido por Leote, era composto por metais, arames retorcidos, papel alumínio, PVC e dispositivos tecnológicos integrados ao corpo, ela subiu ao palco como uma cybernoiva, e interagia com o Ciberpajé em horror e êxtase, vociferando em um tom de voz marcante e sombrio o convite para se integrar em uma relação de amizade virtual pós-humana, numa reflexão crítica sobre as ditas relações de amizade estabelecidas nas redes sociais, utilizando inclusive projeções em tempo real de seu perfil no Facebook durante a performance (Figura 22).

Outro grupo performático de estética marcante devido à carga expressiva em seus figurino cibergótica é o Pyrohex; um grupo de performance que executa atos com a técnica da pirotecnia (números baseado em fogo). O Pyrohex é radicado em Londres, Inglaterra; tendo em sua formação Shelly d'Inferno, Gem Dee, Rebecca Crow e Sununu Hernandez.

O grupo performático Pyrohex percorre o Reino Unido e a Europa performando em clubes, autódromos e encontros de moto clube. Segundo o site mediazink, em sua composição não temos apenas as performers, mas também uma designer de moda, maquiadores e fotógrafos. Como Shelly d'Inferno que atua no grupo como figurinista e fotografa. Em uma entrevista para o site Themusic o fundador do grupo, Sununu Hernandez, declara:

O Pyrohex foi formado há alguns anos em Londres, Inglaterra. Fui eu quem realmente fundei o grupo, na época eu estava aprendendo a tocar com alguns amigos e perguntei se eles queriam se apresentar no palco em um evento com performers pirotécnicas apenas por diversão! Depois que fizemos a primeira performance, percebemos

que nós tínhamos algo grande em mãos. Nós nos divertimos muito fazendo isso e a resposta da plateia foi excelente. Shelley D'inferno teve a ideia do nome do grupo, e o hex veio por sermos à época 6 integrantes. Desde então, expandimos o grupo para trazer mais talentos para o palco” (Site: [http://themusic.com.au/profiles/all/2016/09/12/australian-international-tattoo-expo-focus-cervena-fox-\(pyrohex\)/](http://themusic.com.au/profiles/all/2016/09/12/australian-international-tattoo-expo-focus-cervena-fox-(pyrohex)/)).



Figura 23 - Imagem thumbnail: Pyrohex YouTube. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zJ5EqwuZUHs>; acessado em 05/05/2018.

Nas performances do grupo, o figurino do fundador Sununu Hernandez é uma referência cibergótica direta a Mad Max, composto por um colete customizado, com elementos dos uniformes de futebol americano, usado em Mad Max 2. Já os figurinos das performers são basicamente correias, corpetes, lingerie, meias arrastões, peças de metal, combinando uma estética agressiva à sensualidade (Figura 23).

Capítulo 2 - 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 hipotético 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 futuro de gnose e transcendência que ainda estará viva e forte nesses contextos pós-humanos. Segundo Danielle Barros Fortuna (2017, p. 26) esse “deslocamento conceitual” produz mundos virtuais que são simulacros literários e multimidiáticos do potencial da tecnociência.

Continuando com Danielle Barros Fortuna (2017, p. 26) a referência para a criação da “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 séries 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” (Danielle Barros Fortuna, 2017, p. 26).

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 aliciada à robótica, mixando humanos, animais e

máquinas, estabelecendo o foco de meu trabalho prático, que discutiremos adiante.

Com base nesta investigação teórica, o exercício prático busca recorrer através da expressão visual esta correlação mixada do homem máquina em plena transmutação em lobisomem. A partir de mitos antigos que conectam o homem e o animal, como veremos a seguir, tomamos como base a Aurora Pós-humana repleta de seres ficcionais tecnogenéticos, frutos de hibridização entre humanos e animais.

2.1 – O Lobisomem na História

Criaturas zoomórficas são encontradas nas mitologias em todas as culturas, como símbolos detentores de poderes, maldições, personificações de forças da natureza ou deuses, também casos de pessoas com problemas psicológicos subjugadas por supersticiosos. Uma das mais comuns dessas criaturas é o homem lobo, conhecido tanto por seus aspectos mais selvagens como também por sua inteligência. O ser alcunhado de “Licantropo” gerou o conhecido estereótipo do lobisomem, ele aparece em relatos míticos Nórdicos, Gregos e Romanos.

Segunda Baring-Gould (2013, p. 17), a definição de Licantropia envolve a transmutação de um homem para a forma de um lobo, seja através de meios mágicos de maneira a desejar a carne humana ou por intervenção divina com o objetivo de punição ou julgamento. Na antiguidade a intervenção divina era a crença mais popular, chamando o fenômeno de licantropia, quantropia ou boantropia, nesse caso acreditava-se na transmutação não só em lobos, mas também em cães e vacas.

Nas poesias de Marcellus Sidetes, Virgílio, Heródoto, Ovídio, Plínio, Agriopas, nas histórias de Petrônio e lendas arcadianas são relatados muitos casos de licantropia na antiguidade. Entre os nórdicos também não é diferente, existem sagas sobre lobisomens entre suas tradições, relatando métodos variados de transmutação. Baring-Gould (2013, p. 21) afirma que no paganismo da Noruega e da Islândia, acreditavam que o homem tinha essencialmente a capacidade de ocupar outros corpos, referiam-se

primordialmente aos corpos de lobos. Outra forma era a transformação do homem em lobisomem, a mais correlacionada a essa pesquisa de mestrado, por manter conexão direta com a tradicional indumentária ritual de pele de animal, que era colocada sobre o corpo para induzir a transmutação. Segundo a autora a transformação de um corpo em outro era chamada de “at Skipta hömum” ou “at hamaz”, enquanto as experiências vividas em outro corpo/forma eram conhecidas como “hamför”. Uma vez transformado em animal o ser adquiria capacidades sobre-humanas e até sobrenaturais. Este super-humano, meio homem e meio animal era chamado de “hamrammr”.

A pesquisadora Gould (2003) também aponta a feitiçaria medieval como responsável pelo encantamento das pessoas, com o propósito de fazê-las identificarem-se com um animal e passar a agir como tal, algo semelhante às práticas contemporâneas da hipnose. Baring-Gould (2003, p. 22) defende que a literatura antiga nórdica é a origem das superstições que existe no mundo inteiro. Apesar do “lobisomem de época” remeter-nos diretamente às superstições medievais, conclui-se que a crença basal no mito do lobisomem tem origem nórdica, devido fundamentalmente ao costume que certos guerreiros tinham de vestir as peles das feras que haviam abatido, que ao longo do tempo gerou toda a mítica e as lendas.

A estética intimidadora expressada pelas indumentárias feitas de pele dos guerreiros nórdicos incorporava um ar de ferocidade segundo Baring-Gould (2003, p. 32), auxiliando a espalhar o terror nos corações dos inimigos. Estas indumentárias são mencionadas em algumas sagas como “ulfhednir”, da qual os “Berserkir” vestiam pele de lobos: “Assim, na Saga Holmverja, menciona-se um homem chamado Björn, “filho de Ulfhedin, coberto com pele de lobo, filho de Ulfhamr, em forma de lobo, aquele que mudava de forma”. (Baring-Gould, 2003, p. 32).

Os berserkirs escandinavos eram homens que possuíam poderes sobrenaturais e sujeitos a fúrias bestiais, também chamados de ulfhednir, expressão para “coberto de pele de lobo”. Não devemos esquecer-nos de que as vestimentas feitas de peles de animais são quentes e confortáveis para os homens nórdicos, protegendo-os do frio lancinante de sua região. Também

funcionavam bem como “segunda pele” de proteção em batalhas, devido ao uso do couro espolado dos animais; e finalmente tinham um forte apelo estético, causando o terror dos inimigos, intimidados pela aparência amedrontadora e pelas lendas que diziam que aqueles guerreiros estavam imbuídos pela força das feras de cujas peles usavam.

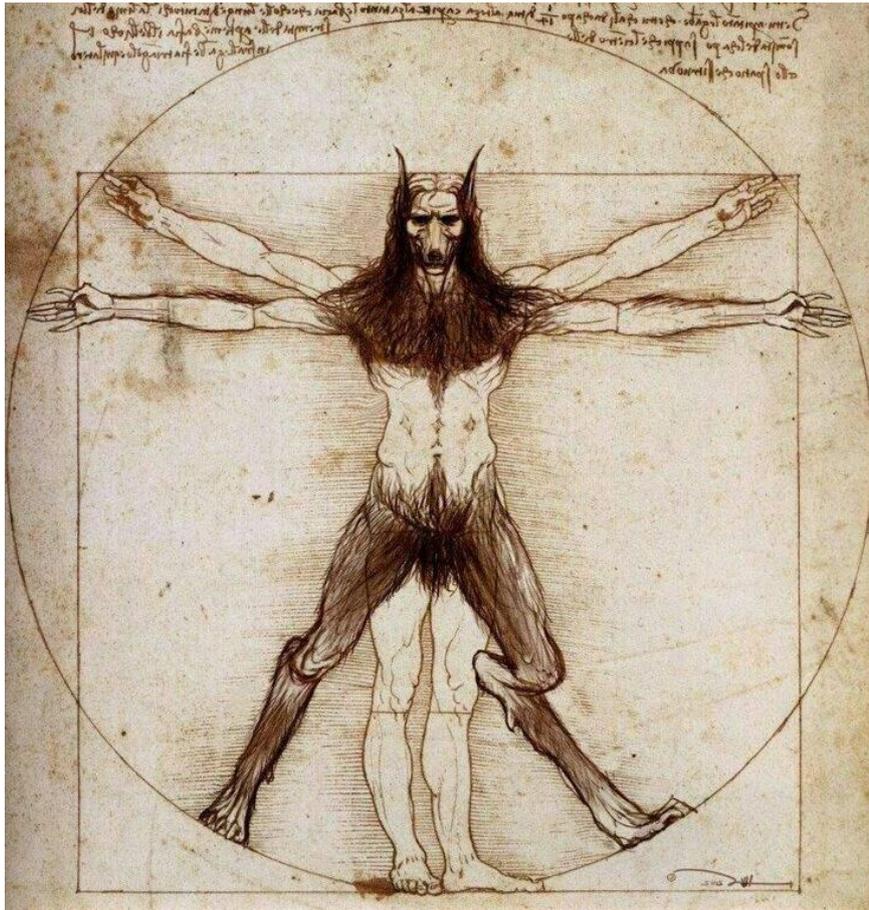


Figura 24 – Ilustração de um lobisomem em uma característica tradicional. Disponível em: https://aminoapps.com/c/fatossobrenaturais/page/blog/10-curiosidades-sobre-os-lobisomens/RrGg_YYfwu1p7zkoEPLYLGd70gqNYVG47n; acessado em 18 de fevereiro de 2019.

Na Idade Média existem inúmeros casos de ataques de lobisomem na história das crendices populares. Mitos originados não somente pelas superstições, mas que foram incontestavelmente criados pelo cristianismo para a criminalização das crenças e mitos ditos pagãos, atribuindo a transformação em lobisomem à uma forma de maldição satânica. Na mente popular, segundo

Baring-Gould (2003, p. 72), as feiticeiras reuniam-se para os Sabás do diabo na forma de um lobo. A correlação da bruxaria com o lobisomem é citada no *Malleus Maleficarum*¹⁴ (1486, p. 16); “e pelo poder do diabo, os magos e as bruxas se converteram em lobos e outros animais selvagens”.

A crença no lobisomem, no ocidente, foi uma das responsáveis pela disseminação do preconceito e da intolerância na idade média. Monstruosidades descritas no *Malleus Maleficarum* eram atribuídas a seres sob a forma lupina, crimes de psicopatia atribuídos à licantropia. Segundo Baring-Gould (2003, p. 74), São Gerônimo, por volta de 880, acusava certos povos Britânicos de viverem do consumo de carne humana, com os assassinatos atribuídos à licantropia. Desta forma o lobisomem de aspecto satânico foi o maior responsável por influenciar o estereótipo explorado na ficção da atualidade, principalmente no cinema.

A imagem do lobisomem mais explorada nas linguagens artísticas da contemporaneidade é a de um humano que pode transformar-se em um homem-lobo. Para isto quase todas as partes de sua anatomia modificam-se. O dedão inverte-se e o tornozelo ergue-se, ganhando força para atacar, as clavículas se estreitam, permitindo que os braços funcionem como pernas. O músculo da mandíbula se alarga e os caninos se alongam, quadruplicando a força da mordida e permitindo que os dentes rasguem a carne. Tudo acontece na primeira lua cheia após o amaldiçoado se contaminar pelo sangue ou ser mordido por um lobisomem.

O estereótipo do lobisomem vulgar foi definido pelo cinema, no filme “O Lobisomem” (*The Wolf Man*), dirigido por George Waggner em 1941. No cinema, geralmente o lobisomem é um homem que se transforma em uma besta assassina quando aparece a lua cheia, possuidor de capacidades sobre humanas, o lobisomem ataca qualquer um em seu caminho, ele só pode ser detido com uma bala (munição) de prata. Por esta razão convém citar o caso de lobisomem ocorrido em Gevaudan – França 1764 a 1767, onde, segundo a

14 - *Malleus Maleficarum* disónivel em PDF no site:

<http://www2.unifap.br/marcospaulo/files/2013/05/malleus-maleficarum-portugues.pdf>,
acessado em 06 de junho de 2017.

lenda regional, foi utilizado uma bala de prata para executar um lobisomem responsável por matar mais de cem pessoas.

O caso do lobisomem em Gevaudan apresentava as versões da opinião pública, que acreditava nas superstições e na versão satânica das conspirações da igreja católica, e a do magistrado que apontava os ataques como a ação de uma ou várias alcateias. Motivados pela história, pesquisadores modernos – o criptozoologista Ken Gerhard, acompanhado pelo Capitão George Deuchar, investigador internacional de homicídio, e uma equipe de um documentário televisivo, foram a França para tentar solucionar esse caso de assassinato que ocorreu há dois séculos e ao qual se atribuía a um lobisomem o assassinato violento de 102 pessoas entre mulheres e crianças.

Ken Gerhard (nascido em 13 de outubro de 1967) é um criptozoologista norte americano e apresentador de vários programas de televisão. Gerhard é pesquisador de campo do Centro de Zoologia Forteana, além de membro do Instituto Pangea e consultor de vários grupos de pesquisa. Seu trabalho é motivado pelo gosto pessoal de buscar e investigar animais misteriosos. É reconhecido pelos documentários "Pássaro Grande: Avistamentos Modernos de Monstros Voadores", "Encontros com Humanóides Voadores: Mothman, Manbirds, Gárgulas e Outras Bestas Aladas", e "Um Menagerie de Animais Misteriosos: Encontros com Criaturas Cryptid". Ele também é co-autor de "Monstros do Texas" (com Nick Redfern). Gerhard viaja pelo mundo buscando respostas para os mistérios dos animais mais desconcertantes do planeta¹⁵.

Ele investigou relatos de animais misteriosos ao redor do mundo, como o Pé-grande, o Monstro do Lago Ness, o Chupa-cabras, Mothman (Homem Marposa), Thunderbirds (Pássaro Trovão) e Lobisomens. Apesar de em geral, seguir a metodologia científica, Gerhard, por outro lado, “é convencido de que existem animais misteriosos que rondam nosso planeta” (afirma Ken Gerhard em documentário no The History Channel).

¹⁵ Pagina pessoal de Ken Gerhard no Facebook – Url: https://www.facebook.com/pg/Ken-Gerhard-Cryptozoologist-340810282571/about/?ref=page_internal, Acessado dia 28 de fevereiro de 2019.

O mito da bala de prata como forma de matar um lobisomem teve sua origem no caso de Gevaudan, após um caçador derreter medalhas de prata com a imagem da Virgem Maria e atirar em um animal que ninguém conseguiu identificar. Os relatos das testemunhas, escritos em documentos de época, que mostram ilustrações, afirmam que a besta gargalhava pela floresta e descrevem a maneira como ela mutilava os ossos das vítimas. O caso foi concluído à época aviltando a possibilidade de um caçador ter adestrado uma hiena para matar as pessoas com objetivo de conquistar fama e dinheiro.

Já a influência da lua cheia sobre os lobisomens está relacionada diretamente à observação, desde a antiguidade, de como o astro interfere no comportamento psicológico das pessoas. O Capitão George Deuchar, relata no documentário O Verdadeiro Lobisomem do The History Channel, que durante a lua cheia temos eventuais “ocorrências da lua cheia”, referindo ao aumento das ocorrências policiais devido à influência da lua cheia no comportamento dos humanos e animais. As emergências hospitalares confirmam o aumento de vítimas nesse período do mês.

Segundo o site Oglabo¹⁶ não só os animais são influenciados pela lua cheia, mas também os humanos estariam sobre a sua influência, demonstrando com estatísticas o aumento de casos de violência, de envenenamento, e de internações em hospitais. Um novo estudo da Escola de Medicina da Universidade de Kioto prova que há, sim, uma alteração do campo geomagnético em períodos de lua cheia e que a atividade geomagnética cai 4% nos sete dias que antecedem a lua cheia e aumenta em quantidade similar logo após. Essas alterações no campo eletromagnético interferem diretamente na produção noturna de melatonina. A melatonina ajuda a regular outros hormônios e mantém o ritmo circadiano (o nosso relógio interno de 24 horas). E sua produção é afetada pela luz.

16 - Oglabo disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/ciencia/cientistas-estudam-como-lua-cheia-interfere-no-comportamento-dos-animais-do-homem-2928744> , acessado em 17 de janeiro 2019.



Figura 25 – O Lobisomem (The Wolf Man) 1941:
<https://bocadoinferno.com.br/criticas/2014/09/o-lobisomem-1941/> ; Acessado em 28 de fevereiro de 2019.

Segundo o site Bocadoinferno¹⁷ o primeiro filme de lobisomem foi “O Lobisomem de Londres” de 1935, uma produção da Universal, sendo um fracasso de bilheteria devido a uma série de problemas de aceitação do público, principalmente por ser esteticamente irregular. Somente em 1941, a Universal tentou novamente filmar uma película com o monstro. Produziu então O Lobisomem (The Wolf Man), que tornou-se um clássico na filmografia do gênero, sendo que a criatura posteriormente passou a ser explorada também nos universos ficcionais de Drácula, da criatura de Frankenstein, da Múmia e o Homem Invisível. O lobisomem foi interpretado pelo ator Lon Chaney Jr. O papel do monstro solidificou a carreira de Lon Chaney Jr., colocando-o na posição de um dos mais importantes atores do horror, impulsionando-o para o protagonismo em diversos outros filmes do cinema fantástico, geralmente interpretando monstros ou cientistas loucos.

17 - Bocadoinferno disponível em: <https://bocadoinferno.com.br/criticas/2014/09/o-lobisomem-1941/> , acessado em 17 de janeiro 2019.

A história do filme começa com a chegada de Larry Talbot (Chaney), um jovem estudante, que retorna à sua cidade natal e ao ancestral castelo de sua família. Num passeio noturno à lua cheia, ele vê um lobo matar uma mulher e ao tentar salvá-la acaba matando o animal com sua bengala com a ponta de prata. Porém, é mordido pela fera, que na verdade é um lobisomem. A maldição do lobisomem se manifesta sempre na visão de um pentagrama na palma da mão da futura vítima da criatura. O jovem Talbot acaba descobrindo sua nova condição de monstro e após matar alguns inocentes em seus passeios noturnos, é finalmente morto num confronto com seu pai.



Figura 26 - Um Lobisomem Americano em Londres (1981), disponível em: <https://bocadoinferno.com.br/criticas/2014/09/um-lobisomem-americano-em-londres-1981/>; Acessado em 28 de fevereiro de 2019.

A maquiagem clássica do lobisomem foi um trabalho de Jack Pierce, maquiador principal da Universal, responsável também por outros monstros sagrados do horror como a criatura de Frankenstein e a Múmia, ambos interpretados pelo notório Boris Karloff no início da década de 30. Comparado com os recursos de efeitos especiais da atualidade, o monstro lembra mais um caso de hipertricose. O trabalho de maquiagem consumia pelo menos seis horas transmutando o ator em lobisomem.

As sequências filmadas nas quais o ator transmutava-se, levaram vinte e duas horas de filmagens, com sua maquiagem sendo removida pouco a pouco em vinte e uma cenas consecutivas. Um enorme trabalho, para alguns segundos de filme, marcando a tradição posterior dos filmes de lobisomem em apresentarem a transformação.

Recentemente, a partir da segunda metade da década de 1990, a transformação do homem em lobisomem ganhou novos nuances com a integração da computação digital nos filmes. É possível conferir essas mudanças no remake “o Lobisomem (2010), dirigido por Joe Johnston, ou na série de filmes Underworld (O Submundo), chamado de Anjos da Noite no Brasil, dirigido por Len Wiseman. Porém os valores conceituais e estéticos, investigados nesta pesquisa, guardam uma conexão direta com os efeitos especiais tradicionais, baseados em próteses e maquiagens. Destacamos nesse contexto o emblemático filme “Um Lobisomem Americano em Londres” (1981), onde a cena de transmutação feita com maquiagem e animatronics, é considerada uma das melhores transformações de lobisomem já realizadas na história do cinema.

Segundo o site Bocadoinferno¹⁸, as filmagens aconteceram realmente em Londres, nas Black Mountains em Wales, nos vilarejos de Crickadarn, Hampstead Heath, Well Walk e Haverstock Hill. O governo inglês só permitiu a inclusão de quatro pessoas americanas no elenco e equipe técnica, incluindo o próprio diretor John Landis, o maquiador e especialista em efeitos especiais Rick Baker e os atores David Naughton e Griffin Dunne. Baker demorou meses para desenvolver a transmutação, em um processo extremamente desgastante. Rick Baker ganhou o Oscar de melhor maquiagem justamente pela impactante sequência de transmutação do homem em lobisomem. Ao contrário do clássico lobisomem bípede de 1941, Landis exigiu um lobisomem quadrúpede por parte de Baker, dispensando também a bala de prata na ficção do filme. O pentagrama (estrela de cinco pontas), referência também no clássico O lobisomem de 1941, aparece no filme riscado numa parede composta por iluminação de velas, algo que correlaciona a “marca do lobisomem” com os conceitos tradicionais de bruxaria.

No cinema nacional vale citar a produção cinematográfica “Fábulas negras” (2014) de Renato Aragão, uma produção onde vários diretores dirigem cada um deles um curta obedecendo uma sequência narrada por contos de

¹⁸ Bocadoinferno – Url: <https://bocadoinferno.com.br/criticas/2014/09/um-lobisomem-americano-em-londres-1981/>; Acessado em 28 de fevereiro de 2019.

crianças, tornando a película um longa-metragem. Uma das fábulas, “Pampa Feroz”, dirigida por Petter Baiestorf, narra a história de um lobisomem, tendo como referências para seu processo criativo o folclore brasileiro sobre a criatura. Segundo o site Toca o terror¹⁹ o curta “Pampa Feroz” apresenta uma crítica à sociedade machista apropriando-se da lenda da história do coronel e o lobisomem de forma autoral. Já segundo o site Papodecinema²⁰ “Pampa Feroz”, se passa no meio rural, onde ocorrem casos de mortes estranhas. A suspeita é de que se tratam de ataques de lobisomem e o mistério é definir quem é o amaldiçoado entre os personagens. O capítulo Pampa Feroz do Fabulas Negras apresenta, não uma transmutação do humano em lobisomem, mas uma transmutação do lobisomem em humano, desenvolvida em técnica de animatronic e maquiagem, marca registrada de Aragão.

Segundo o site Vice²¹ o figurino do lobisomem em Pampa Feroz era bastante incômodo para o ator que o interpretava (Walderrama dos Santos), devido à problemas de eliminação foi necessário um dia a mais do que o previsto para as filmagens, mas o resultado que alcançaram foi impressionante.

19 - Tocaoterror disponível em: <https://tocaoterror.com/2015/11/11/entrevista-as-fabulas-negras-rodrigo-aragao-joel-caetano-e-petter-baiestorf/>, acessado em 17 de janeiro 2019.

20 - Papodecinema disponível em: <https://www.papodecinema.com.br/filmes/as-fabulas-negras/>, acessado em 22 de janeiro de 2019.

21 - Vise disponível em: https://www.vice.com/pt_br/article/ezga8a/o-novo-filme-do-petter-baiestorf-e-sobre-um-lobisomem-a-solta-no-meio-da-roca, acessado em 17 de janeiro de 2019.



Figura 27 - O lobisomem de "Pampa Veroz", disponível em: https://www.vice.com/pt_br/article/ezga8a/o-novo-filme-do-petter-baiestorf-e-sobre-um-lobisomem-a-solta-no-meio-da-roca; acessado em 28 de fevereiro de 2019.

Na história do mito, autores narram em documentos de época ser o lobisomem uma realidade, dando sequência mais tarde aos folclores regionais. A maioria das lendas descreve a transformação relacionando-a a um homem sujeito a uma maldição, um castigo. Há inúmeras explicações para seu surgimento. O site Valinor²² descreve algumas delas: o lobisomem pode ser filho de uma união incestuosa (pai e filha, mãe e filho, irmão e irmã, ou filho de compadre com comadre, de padrinho com afilhada); pode ser o primeiro filho homem após uma série de sete filhas. Em certas regiões da Rússia, dizia-se que quem nascesse no dia 24 de dezembro tornar-se-ia lobisomem; na França

22 - Valinor disponível em: <https://www.valinor.com.br/16215>, acessado em 18 de janeiro de 2019

e na Alemanha havia a tradição de que se alguém dormisse ao relento numa noite de lua cheia, virava lobisomem.

As lendas de lobisomens no Brasil são distintas em cada região, sendo integradas até a aspectos religiosos, como na Umbanda e na Quimbanda no culto a Exu. Para Saraceni (2008, p. 165) o Exu é uma deidade que se refere a um “Guardião da Trevas”, no caso do Exu Lobo (Guardião dos Lobos) acontece a tradição possessiva da “incorporação”. Em algumas narrativas oriundas do interior do Brasil, a metamorfose ocorreria às sextas-feiras, da meia noite às duas horas da manhã. Outras histórias dizem que, se quisesse virar um bicho sanguinário, a pessoa precisaria, na noite de quinta para sexta-feira, procurar uma encruzilhada onde os animais tivessem o costume de espojar-se; e em seguida, tirar as roupas e esfregar-se no chão de terra como as bestas.

2.2 – A Performance Sex Bot Mantra.

O Posthuman Tantra pretende ser um casamento constante entre as criações visuais de Edgar Franco, o universo da música eletrônica e das performances multimídia. As performances ao vivo do Posthuman Tantra são apresentações multimídia, contam com vídeos, aplicações computacionais e eletrônicas e ações artísticas exclusivas criadas por Edgar Franco em parceria com os integrantes do grupo de pesquisa Cria_Ciber da Faculdade de Artes Visuais ligado ao Programa de Pós-graduação em Cultura Visual da FAV/UFG (FRANCO, 2011, p. 3489).



Figura 28 - Posthuman Tantra: Performance marcando o lançamento do álbum – “Lúcifer Transgênico” – Culturama Goiânia 2015 na Galeria Casa Blanca, Goiânia-GO, 2015. Foto; arquivos do artista.

Nas performances são utilizados efeitos computacionais em realidade aumentada (RA), que conferem um caráter “cibrido” às performances. O Posthuman Tantra foi uma das primeiras bandas do mundo a usar esse recurso no palco, as performances da banda envolvem fortes aspectos tecnognósticos e propõe aproximações entre transcendência e hipertecnologia através de uma

contextualização baseada na ficção científica. Ao mesmo tempo, repudia a assepsia das imagens publicitárias que induzem ao consumo e à destruição da biosfera perpetrada pelas multinacionais auxiliadas pelas grandes agências publicitárias globais. (FRANCO, 2013, p. 05)

As performances híbridas do Posthuman Tantra têm sido apresentadas em eventos acadêmicos como 10# ART e 11# ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (Brasília, 2011, 2012), 10 Dimensões da Arte e Tecnologia (João Pessoa, UFPB, 2010), IV Seminário Nacional de Arte e Cultura Visual da UFG (Goiânia, 2011), II FAM - Festival Internacional de Arte e Mídia (Anápolis, 2011); assim como em eventos importantes do circuito nacional da música independente como II Woodgothic Festival (São Thomé das Letras, 2010) e 16º Goiânia Noise Festival (Goiânia, 2010) e outros.

As composições dos atos performáticos são um dos aspectos mais impactantes da proposta poética do Posthuman Tantra. Os requisitos éticos e morais, de determinados eventos, levaram à censura deliberada, expulsão e acusações, fora do contexto real da obra, por parte de espectadores e instituições, sobretudo a performance “Sex Bot Mantra”, baseada em 8 ou 9 atos que culminam no ato final da total transmutação em lobisomem Pós-humano, motivo do figurino criado nessa pesquisa de mestrado. Segundo Wellington Lima Amorim (2017, p. 212) em texto sobre Edgar Franco, “em uma relação amorosa e inconteste, existe uma atração incestuosa entre a vida e a morte, o horror e o belo, o sádico e o masoquista” e eu complemento aqui; esta atração incestuosa entre o artista e a negação de sua obra, o impacto de se causar problema, tirando o espectador de seu conforto.

Em uma entrevista ao Jornal Opção²³ por Ademir Luiz e Ligia Carvalho, Edgar Franco defende Alan Moore e ressalta que o verdadeiro artista dá às pessoas “o que elas precisam” e não “o que elas desejam”. Vale lembrar que a arte está vulgarizada pela a indústria do entretenimento, publicitários usam as narrativas visuais com uma imagem asséptica, para ilustrar produtos de consumo.

23 Entrevista disponível em <http://www.jornalopcao.com.br/posts/opcao-cultural/um-artista-pos-humano>; acessado em 17/08/2012.

Reiterando o meu posicionamento em defender o artista genuíno em detrimento do entertainer, ressalto a declaração de McLuhan (1973, p. 245), na qual especifica que “a violência artística é necessária para arrancar as pessoas de sua perigosa complacência”. O senso crítico do artista é capaz de “determinar efeitos antes das causas”, como afirma o autor.

Eles envolvem totalmente o seu público em imagens que não raro são revoltantes, irracionais etc. Mas essa técnica consiste em atualizar as sensibilidades. A violência é uma forma de busca de identidade, e a atualização é quase sempre a forma de violência artística. Qualquer movimento ou qualquer descoberta artística que traga em si algum fundamento real deixa as pessoas indignadas (McLuhan, 1973, p. 258).

Esse contexto aparece em parte dos atos performáticos do Posthuman Tantra, encenações sexuais biocibertecnológicas, nas quais o aspecto grotesco objetiva tirar seus espectadores de sua complacência moral. As insinuações sexuais das performance do Posthuman Tantra não são nem um pouco mais agressivas do que dançarinas praticamente nuas insinuando sexo anal em danças grotescas nos programas de televisão.

Entretendo em uma sociedade embriagada por uma assepsia publicitária, isso é aceito e louvado com normalidade pelas mentes subjugadas pelo controle das multinacionais integrada à mídia televisiva. As performances do Posthuman Tantra negam essa assepsia e recontextualizam à manipulação simbólica e conceitual desses elementos, no caso da insinuação sexual o objetivo é trazer uma reflexão sobre o tecnofetichismo emergente (SILVA e FRANCO, 2012, p.6).

Penso que está persona, máscara assumida de um querer ou o desejo, tem por objetivo incitar o cultivo de nosso húmus, em oposição à domesticação dos corpos. Marcadamente pornográfica, sua obra quer nos conduzir novamente a natureza em si. E ser reconduzido ao nosso jardim originário. O que há de mais fundamental na natureza é nos colocar diante do horror e do pecado, de nossa parte demoníaca e imunda e aceitá-la como parte integrante da vida” (Wellington Lima Amorim, 2017, p. 211).

2.3 – A estética e o Ideário do Lobisomem Pós-humano

Os processos de criação e confecção do figurino para esta investigação, têm o objetivo de representar morficamente a transmutação do performer em lobisomem pós-humano, incluindo referências explícitas àquela criatura, mas

também envolvendo elementos tecnológicos da poética pós-humana do Posthuman Tantra e incorporando dados tecnofetichistas e interatividades com o performer e interatores das performances, configurando-se como um figurino cibergótico.

Segundo Rosane Muniz (2004, p. 60), um figurino serve também para identificar posições ideológicas, devido às formas significativas atribuídas às indumentárias por seu potencial comunicativo. A indumentária dá um depoimento sobre a pessoa que a usa e, indiretamente, sobre o panorama no qual aparece. Já o figurino é como um signo, onde o ator/performer multiplica seus poderes expressivos. É pelo figurino que o espetáculo instaura da maneira mais profunda a sua relação com a realidade. Em uma cosmologia ficcional, o espaço performático torna-se simbólico, uma área de representação; cabe, então, ao figurino orientar a visão, a interpretação, a leitura do espectador.

Assim como os outros figurinos do Posthuman Tantra criados por mim em parceria com Edgar Franco, na criação do lobisomem pós-humano está envolvida a compreensão dos aspectos poéticos e estéticos presentes nas performances do grupo, através do arcabouço teórico cibercultural que inspirou sua criação para com esses referenciais desenvolver um novo figurino exclusivo para suas performances. A intenção de tal figurino foi levar o espectador a compreender, pela estética da personagem, o contexto pós-humano e as reflexões tecnognósticas e tecnofetichistas propostas pela performance. Funcionando como um forte elemento estético e poético da encenação e auxiliando o espectador a identificar a carga conceitual do projeto Posthuman Tantra.

A produção poética envolve a criação de um figurino orgânico e maquínico que auxilia na incorporação ritual do animal de poder do performer: o lobo, tornando-o um lobisomem pós-humano ávido por sexo selvagem e profunda conexão com seu oposto complementar: a fêmea cósmica. O desenvolvimento da identidade estética da indumentária envolve pesquisa exploratória das subculturas do rock de base industrial como o gótico, cyberpunk e, sobretudo o cibergótico, relacionando-os, como já destacado aqui, os aspectos conceituais que compõem o universo ficcional da “Aurora

Pós-humana” do Ciberpajé, inspirado em reflexões sobre o contexto contemporâneo de hipertecnologias como robótica, nanoengenharia e biotecnologia.

Segundo Rosa Maria Silva dos Santos (2007), o fetichismo tradicional é um processo pelo qual o indivíduo desvia o foco do seu interesse sexual, fixando-se em objetos inanimados, ou em partes do corpo do parceiro sexual, elegendo-os como elementos indispensáveis para que atinjam o máximo prazer sexual. Fetichismo é a atribuição simbólica a pessoas, partes do corpo ou coisas de propriedades ou características que emanam de outros objetos ou indivíduos. O termo *fétiche* vem do francês, que por sua vez vem do português “feitiço”: sortilégio, artifício. *“Conceito usado pelos portugueses para se referir aos objetos empregados nos cultos religiosos dos negros da África Ocidental. O termo tornou-se conhecido na Europa através do erudito francês Charles de Brosses em 1757, sendo mais tarde retomado pelos fundadores da sexologia”* (SANTOS, 2007, p.2).

Já no dicionário Aurélio da língua portuguesa, *fetichismo* é um substantivo atribuído a múltiplas significações. Para o ocultismo: culto de objetos que se supõe representarem entidades espirituais e possuem poderes de magia; na psicopatologia: desvio do interesse sexual para algumas partes do corpo do parceiro, para alguma função fisiológica ou para peças de vestuário, adorno, entre outros, por extensão de sentido. Admiração exagerada, irrestrita, incondicional por uma pessoa ou coisa; veneração. Segundo SANTOS (2007, p.2):

O dicionário de Psicologia Dorsch (2001) define fetiche, fetichismo, como um termo da psicologia antropológica utilizados para designar a crença no poder misterioso, supra-sensível, demoníaco de objetos inanimados. No fetiche mora um demônio banido. O amuleto é proteção passiva (por ex., contra acidente). Talismã é auxílio ativo (p.ex., pedra filosofal que tudo transforma em ouro). O fetichismo é a forma mais primitiva de um culto. (...) Na antropologia, o conceito de fetichismo descreve os sistemas de crenças de índole, geralmente animista, que atribuem a determinados objetos propriedades mágicas ou divinas, ou que conferem a esses mesmos objetos, representações ou transposições de um ser superior cujas características seriam possuídores. Na perspectiva psicopatológica, por analogia, foi cunhada a expressão fetichismo erótico para definir a tendência de um indivíduo, a sentir atração sexual por uma parte especial ou particularidade do corpo, ou por algum objeto a ele associado. Em Psicopatologia, fetichismo se refere à atribuição de significado erótico a roupas e objetos que, em si mesmos, não carregam tal significado. No fetichismo erótico, esses objetos perdem

o papel acessório que têm na atividade sexual para se converter em pontos focais dela. A atração no *fetichismo* envolve o uso de objetos inanimados - "fetiches". Entre os objetos de fetiche mais comuns estão as indumentárias, da qual o fetichista os relaciona a algum tipo de conotação sexual. Deste modo, o fetichismo considerado como desvio sexual, também aparece como extensão de recursos sexuais de caráter mais complexo, como as práticas sadomasoquistas e rituais em que intervêm objetos que atuam como estimulantes eróticos, com uma carga de significado específica.

Em artigo dos pesquisadores Henrique Novaes & Renato Dagnino (2004, p.189) eles ressaltam no resumo que:

Artefatos tecnológicos que nos parecem no dia-a-dia neutros, intrinsecamente bons, produzidos tão somente para resolver problemas práticos, contêm relações sociais rusticamente determinadas e obscurecem o conteúdo de classe das escolhas tecnológicas. Longe de acreditar que a tecnologia está dada e é sempre inserida para aumentar a produtividade com vistas a maior rentabilidade do capital, há um debate recente realizado por autores em grande parte marxistas, que buscam mostrar o *Fetichismo da Tecnologia*, o conflito em torno da técnica e seu indeterminismo.

Em parceria com Edgar Franco (Ciberpajé) o figurino do lobisomem pós-humano foi pensado a partir de uma visão ocultista mágica que trata o fetichismo e o tecnofetichismo – como fetiche da tecnologia - como possibilidade de incorporar a figura arquetípica do lobo/lobisomem pós-humano como totem mítico durante as performances do Posthuman Tantra. Portanto, para além do caráter sexual fetichista, o figurino estabelece uma relação mágica com o performer, como se ele fosse um talismã de poder que transmuta o seu usuário em um lobisomem pós-humano real. A concepção – em processo nesse momento - do lobisomem pós-humano do figurino envolve elementos de indumentária como pernas feitas de madeira, e revestidas em aço, plástico, veludo e outros tecidos, máscara desenvolvida em papel machê e tecido, ombreiras de veludo e tecido reciclados, entre outros detalhes, enquanto os aspectos pós-humanos e tecnofetichistas da roupa envolvem a inclusão de leds lumionosos diversos e dispositivos interativos como um sintetizador incluso na roupa que permite o performer tocá-lo durante a performance, emitindo ruídos de lobo cósmico, e um braço robótico incorporado ao ombro – ainda em desenvolvimento – que funciona remotamente e pode ser controlado via rede internet utilizando como placa controladora o Arduino.

O lobisomem pós-humano na performance insinua uma relação sexual com a sua fêmea em forma feminina humana, o fetiche do performer é tornar-

se lobo/lobisomem pós-humano, resgatando sua conexão com seu espírito animal selvagem e ritualizando-a na performance, mas sem negar o aspecto tecnológico e os avanços da tecnociência que amplificam a sua transmutação promovendo uma tecnognose (Figura 25).



Figura 29 - Performance do Posthuman Tantra no III Congresso de Filosofia da Cidade de Goiás. Foto: Thiago F. Santanna.

Wellington Lima Amorim, (2017, p. 211) destaca Agamben em uma citação da Bíblia hebraica do século XIII na qual segundo Ezequiel “os justos não são representados com feições humanas, mas de animais”. Amorim interpreta que no último dia, na relação entre os homens e os animais, o homem se reconciliará com a sua natureza animal. E Ele concorda que “Edgar

Franco e sua arte transmidiática busca representar está reconciliação que se dará em uma pós-humanidade tecnocientífica”.

Segundo Edgar Franco (2009, p. 07), as músicas do Posthuman Tantra envolvem ainda insinuações de sexualidades pós-humanas como conceito instigador. Fascinações ficcionais por orifícios tecnológicos, uma espécie de tecnofetichismo, duplos sentidos insinuando orifício corpóreo com conotações sexuais e plugues nas indumentárias confeccionadas para estes propósitos, traduzindo em sons industriais ambientais as múltiplas formas de copulação nesse contexto ficcional pós-humano. Aspecto grotesco que veio a influenciar nas modelagens das indumentárias para suas performances.

Desde o princípio a composição estética dos figurinos teve como principais referências a subcultura cibergótica (cybergoth), obedecendo também uma coerência com o universo ficcional da “Aurora Pós-humana” e o nome “Posthuman Tantra”, que apresenta esse paradoxo poético curioso, relacionando a questão das dinâmicas energético-sexuais tântricas das criaturas híbridas pós-humanas. Bases ficcionais inspiradas nas relações do ser com as possibilidades de estender seus sentidos em funções tecnológicas, dialogando com plugues e cabos de conexões compostos nas indumentárias, expressando o devir máquina integrada ao ser humano.

Segundo Rey (1996, p. 83), podemos concluir que o que está em questão na arte não é a comprovação de uma verdade, como é o caso da ciência, mas, sim, a instauração de uma verdade. É preciso observar que a pesquisa em artes visuais é realizada segundo padrões científicos, embora seja necessário lançar mão de uma metodologia diferenciada. A pesquisa em arte pressupõe parâmetros metodológicos que se distinguem da pesquisa científica, mas que também se diferenciam da pesquisa na área social, como até mesmo se diferenciam da pesquisa sobre arte, concebida a partir do produto final. A pesquisa em arte constitui-se numa modalidade específica de pesquisa com características muito próprias a seu campo.

Vale lembrar o que foi citado antes; onde Leote (2008, p. 3) destaca que a estética observa aquilo que é recorrente das especificidades de arte que existe e que pode ser aplicado para uma generalidade de observação da obra. Assim estamos propondo um lobisomem erótico, ciborgue e futurista pós-

humano, e a estética se modifica de acordo com os valores que as épocas imprimem e esses valores são alterados de acordo com a poética que os artistas vão construindo.

Segundo Edgar Franco (2009, p. 13), muitas criaturas híbridas “humanimais” e andróides que integram algumas obras do artista aparecem como produtos nesse futuro hipertecnológico. Seres vivos tratados como objetos para explorações sádicas e cruéis, envolvendo sofrimento e dor, metaforizando os brinquedos tecnológicos contemporâneos. Mas outras dessas criaturas são fruto tecnognóstico transcendente e conectam-se ao desejo de unir tecnociência, magia e gnose na busca de fazer emergir novas identidades pós-humanas.

2.4 – Aurora Pós-humana: Universo Ficcional Transmídia.

A abrangência conceitual da “Aurora Pós-humana” de Edgar Franco permite a criação de obras em múltiplas mídias, como a performance e a vídeoarte, que também será enfocada nesta pesquisa. Afluindo linguagens artísticas, como o figurino, e seus resultantes procedimentais temos as performances, os ensaios fotográficos e as obras de vídeoarte e videocliques do Posthuman Tantra, compondo um todo orgânico em que as minhas criações de figurinos participam efetivamente como elementos estéticos ativos para as poéticas da “Aurora Pós-humana”.

A “Aurora Pós-humana” de Edgar Franco é um universo em expansão, em constante progresso, alimentado também pelas parcerias com outros artistas convidados, que se permitem fazerem parte desse *work-inprogress*. Assim abrange o aspecto transmidiático por gerar obras em múltiplos suportes, dando espaço pra figurinistas, cineastas, performers, videomakers, quadrinhistas, escritores. Como afirma Ademir Luiz da Silva sobre a “Aurora Pós-humana” de Edgar Franco:

Seu ciberespaço é esse mais amplo, no sentido de que não designa apenas o elemento on-line que se utiliza no cotidiano, mas é fundamental no sentido último de compreensão de sua obra artística. De uma página isolada do BioCyberDrama até um breve aforismo postado, tudo se conecta como parte integrante de uma só proposta estética (SILVA, 2017, p. 197).

Capítulo 3 – O Figurino Tecnológico Para a Transmutação Performática do Ciberpajé.

A partir dos elementos que compõe essa pesquisa, tanto o arcabouço acadêmico quanto os fragmentos culturais, ficcionais, científicos, estéticos e filosóficos, presentes nos movimentos subculturais investigados, sobretudo no cibergótico, foram desenvolvidos os figurinos que compõem a prática artística dessa pesquisa e serviram a usos diversos. Após estabelecer um diálogo criativo com os envolvidos na utilização do figurino, inicia-se um trabalho de investigação e experimentação de matéria prima, ou até mesmo o reaproveitamento de indumentárias, reapropriandas a partir de técnicas de customização. Um exemplo foi à criação anterior dos figurinos para o projeto musical performático Posthuman Tantra, capitaneado pelo artista multimídia Edgar Franco – para esses figurinos, além dos aspectos conceituais ligados ao mundo ficcional da “Aurora Pós-humana”, referências à pós-humanidade e libelos de visão ecológica, foram realizadas pesquisas de materiais adequados e reaproveitáveis, com uma proposta de customização, consolidando uma tendência ecológica nos projetos para dar suporte teórico às ações de programas de conscientização.

Edgar Franco (2018, p. 05) confessa que na transmutação em Ciberpajé, a consolidação aconteceu nas performances híbridas realizadas pelo projeto musical performático Posthuman Tantra. Nesse contexto eu tenho contribuído não só com figurinos, mais como performer, auxiliar de palco, produções de vídeoarte e videocliques, ensaios fotográficos e outros exercícios criativos em parceria com os integrantes do grupo de pesquisa CriaCiber – Criação e Ciberarte, da FAV/UFG; da qual também faço parte. Para mim também, a figura do Ciberpajé é fascinante. O personagem e o universo da qual ele integra oferece possibilidades ilimitadas para recursos de criação artística, no âmbito experimental ou não.

Segundo Muniz (2004, p. 65), o figurino tem que compor uma alma, porque as indumentárias refletem muito a identidade das pessoas. As escolhas de cor, tecido e combinação revelam ou escondem muito de sua personalidade. O figurino não é inocente e não pode ser confundido com a

moda, um estilista pode ser extremamente útil para indicar determinadas referências estéticas e de pesquisas, mas nem sempre tem uma formação para criar um figurino para uma linguagem artística.



Figura 30 - Edgar Franco - o Ciberpajé & Rose Franco - I Sacerdotisa da Aurora Pós-humana, fotografados por Guilherme Mendonça.

Mesmo que o figurino seja extremamente simples, deve existir um critério na sua concepção, pois isso vai ajudar na densidade poética do trabalho e, por extensão, na fonte de imaginação do espectador. Antes de criar os figurinos do Ciberpajé, foi conveniente idealizar com todo o contexto que vai

desdobrar a obra, assistir os ensaios, estudar o processo de criação do Ciberpajé. Pois não é tão simples, aparecer com um figurino pronto ou já desenhado, sem conhecer o corpo dos performers. Pois nesse projeto trabalha-se com diversidades de corpos, não dá pra seguir um croqui padrão de moda, pois performers não têm o corpo padrão que se exigem nos modelos comerciais das passarelas.

A criação dos primeiros figurinos dependeu muito da relação com o Ciberpajé, marcado por momentos de colaboração e de tensão, já que o figurino era pra corresponder com as novas identidades propostas por Edgar Franco para ele e os demais performers em cena. O que o figurinista tem que levar em conta é que o performer será o suporte fundamental de sua obra, estudando e analisando sua identidade interpretativa e desenvolvendo uma estética para o figurino que reflita isso.

Neste tipo de linguagem artística, na qual o resultado final de seu trabalho está relacionado direto com uma parceria entre figurinistas e diretor, ator, performer/artista, é fundamental a interferência do performer no figurino, também é natural o figurino interferir na sua interpretação. O comportamento do personagem é influenciado pelo figurino, neste caso vale buscar o auxílio do figurinista na concepção de sua identidade. Segundo Muniz (2004, p. 47), a confecção do figurino impõe limites para o ator, identificando onde ele poderá avançar ou não, onde teria que parar.

3.1 – Antecedentes Criativos do Figurino do 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 anteriormente como parte dessa pesquisa, o processo não se conclui aí, pois 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, executado 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 eletrônicas computacionais. Importante também relatar que máscaras e calçados foram executados, segundo as necessidades de cada figurino. Dentre os projetos de figurinos desenvolvidos, os criados para o projeto performático Posthuman Tantra contribuíram muito para o exercício experimental, não por ser acadêmico, mas pela própria proposta da ciberarte e do papel artístico e acadêmico de suas criações.

3.1.1 – Os Figurinos do Ciberpajé: Antecedentes ao Lobisomem Pós-humano

Esses figurinos começaram a ser desenvolvidos em uma pesquisa de iniciação científica PIVIC, orientada por Edgar Franco, o mentor do projeto e que foi concluída em agosto de 2012 – já citada na introdução dessa dissertação -, mas após a conclusão das pesquisas de IC a criação de figurinos continuou contribuindo para o “trabalho de conclusão de curso” (TCC), e após a disciplina como aluno especial, a formação abriu um análise para investigar as possibilidades de interação tecnológicas entre o figurino e o ator/performer.

Integrada à problematização teórica, do universo do Posthuman Tantra; interessado em desenvolver poéticas autorais desconectadas de uma obsessão mercadológica e consumista, a confecção na prática artística, para o Ciberpajé 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, cito Mara Rúbia Sant'Anna (2009, p. 96), ela afirma que propostas com essas vertentes problematizam questões prementes na contemporaneidade relacionadas ao consumo consciente e preservação ambiental no contexto geral, e mais especificamente a relação entre moda e ambiente.

O figurino do Ciberpajé, anterior ao proposto por essa pesquisa de mestrado, 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.



Figura 31 - 9#ART: Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, no Museu Nacional da República de Brasília em 2010. Foto: Arquivo do artista.

Para confeccionar um figurino é importante que o figurinista se preocupe, com as referências, pré-estabelecidas 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 pensado a introdução de plugues P10, assim poderia corresponder a 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.



Figura 32 - Ciberpajé no III Fórum Nacional de Pesquisa em artes Sequencial apresenta a performance "Sex Bot Mantra" com Posthuman Tantra. Foto: Arquivo do artista.

A busca de referências estéticas cibergóticas pra executar o figurino, 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. Outro detalhe importante foi o estilo de vestir-se cotidianamente do Ciberpajé, que usa no dia a dia cartola, camiseta com logos de bandas estampadas ou imagens que expressa ao seu modo de pensar, calças utilitárias do tipo “cargo” e tênis/coturnos de cores distintas entre o direito e o esquerdo e um sobretudo, além de anéis de metal prateado nos 10 dedos. É notável que o estilo cotidiano

do Ciberpajé é bastante fragmentado, não que não seja uma preocupação, mas sim como proposta em romper com a ditadura da estética social; é explicitamente notável a partir do par de tênis ou botas de cor distintas. Outra característica é a calça cargo e as camiseta estampadas, expressando um estilo contemporâneo “alternativo” que confronta com a cartola – indumentária característica de estilo de época.



Figura 33 - Ensaio Posthuman Tanra. Foto: Arquivo do artista.

Não abrimos mão das características de vestir do Ciberpajé no cotidiano para confeccionar seu figurino. A primeira indumentária criada foi a customização de uma calça cargo, própria do seu estilo habitual, 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 depois por um colete confeccionado em lona, detalhes

em couro, 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 não só tornou-se um símbolo da identidade do Ciberpajé, como também é uma indumentária de valor histórico.



Figura 34 - Ciberpajé na cidade de Goiás durante a filmagem do vídeo-arte.
Foto: Luiz Fers.

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 1º Encontro de Quadrinhos da Universidade Estadual de Goiás (UEG), em Anápolis 2011, foram introduzidas mo figurino introduzido 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 40).

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 videoclipe “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 34). 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 32).

3.1.2 – O Figurino da I Sacerdotisa

Nas performances da banda, Franco conta com o auxílio inestimável de sua esposa Rose Franco que integra o projeto como a personagem “ISacerdotisa 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 linguagem 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 cócs 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 35 - I Sacerdotisa do Posthuman Tantra – FAM II - 2º Festival Internacional de Arte e Mídia, Anápolis-GO, 24 de Junho de 2011. Estréia da I Sacerdotisa – Personagem interpretada por pela musicista Rose Franco – vestindo figurinos confeccionado pelo artista Luiz Fers. Foto: José Loures

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”, apresenta esse paradoxo poético curioso, relacionando a questão das dinâmicas energético-sexuais tântricas das criaturas híbridas pós-humanas, a questão ficou ainda mais explícita depois dos figurinos.

Como afirma Edgar Franco (2009, p. 07), a insinuações de sexualidades pós-humanas no Posthuman Tantra como conceito instigador. Fascinações ficcionais por orifícios tecnológicos, uma espécie de tecnofetichismo, duplos sentidos insinuando orifício corpóreo com conotações sexuais e plugues nas indumentárias confeccionadas para estes propósitos, traduzindo em sons industriais ambientais as múltiplas formas de copulação nesse contexto ficcional pós-humano.



Figura 36 - I Sacerdotisa e Ciberpajé no FAM II - 2º Festival Internacional de Arte e Mídia, Anápolis-GO, 24 de Junho de 2011. Estréia da I Sacerdotisa – Personagem interpretada por pela musicista Rose Franco – vestindo figurinos confeccionado pelo artista Luiz Fers. Foto: José Loures.

Os figurinos contribuíram muito para as performances, com base ficcional, insinuar as relações do ser 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.

3.1.3 – O Figurino de Luiz Fers



Figura 37 - Luiz Fers e Ciberpajé no Tubo de Ensaios da UnB. - Tubo de Ensaios 2012 da UnB – Universidade de Brasília, em Brasília-DF, 2012. Foto: Fernanda Machado.

O meu figurino confeccionado para o projeto 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. 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, Franco conta com o auxílio, não só da I Sacerdotisa, como de VJs e performers convidados, incluindo minha atuação performática assumindo minha identidade cibergótica como Luiz Fers²⁴, meu codinome.



Figura 38 - Posthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura, em Goiânia 2018. Figurino de Luiz Fers em destaque no centro. Foto: Wallison Diniz

Em 2012 ocorreu o evento anual “Tubo de Ensaios”, promovido pela Universidade de Brasília (UnB), no qual fui convidado para participar pela primeira vez não só como figurinista, mas também como performer do Posthuman Tantra, posição que ocupo desde então. Assim, foi necessário me incluir 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 nanhos pretos e verdes em volta das pernas e sobre detalhes de couro na frente, além de apliques de plugues P10. Foi também customizado um sobretudo de brim com correias de nanhos pretos e verdes, tira de couro preso com cadarços e ilhós na extensão do braço, botas militares customizadas com correias de couro afiveladas e

²⁴ Luiz Fers – Integrante performático e figurinista do Posthuman Tantra.

finalmente foi confeccionada uma camiseta de cirrê com detalhes em tiras de nalhos preto e verde e reforço de borracha E.V.A. no peito (Figura 38).

3.1.4 – Demais Figurinos

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.



Figura 39 - Posthuman Tantra no Tubo de Ensaios da UnB. - Tubo de Ensaios 2012 da UnB – Universidade de Brasília, em Brasília-DF, 2012.
Foto: Fernanda Machado.

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.

No Tubo de Ensaios da UnB (2012), Foram vestidos Guilherme Mendonça e Ilda Santa Fé, além de Luiz Fers, I Sacerdotisa e o Ciberpajé. Segundo Franco²⁵, no evento Tubo de Ensaios “cerca de 40 performances acontecem simultaneamente e as pessoas entram e vão caminhando e descobrindo-as no prédio ICC. O Posthuman Tantra ocupou uma sala e o clima obscuro da performance gerou um pouco de medo em certas pessoas”.

O figurino de Guilherme Mendonça, era composto de uma calça, também comprada em um brechó comunitário por um real, que foi tingida de preto, e na qual foram aplicadas correias de náhos preto e verde em volta das pernas e sobre detalhes de couro na lateral, além de apliques de plugues P10, foi confeccionado também um suspensório com correias de náhos preto e verde, tira de couro e apliques de plugues P10 na extensão do peito e coturnos militares desgastados para uma proposta estética rústica. O mesmo figurino compõe o visual do VJs atualmente, executado por Lucas Lima.



Figura 40 - Posthuman Tantra no I Festival de Arte e Cultura Alternativa do Tejuco - Campus da UFU – Ituiutaba-MG, 2012. Foto: Anésio Azevedo.

A performer Ilda Santa Fé, vestiu uma saia e cropped customizado em vinil preto, também foi confeccionado um corpete em brim preto, cordões ajustáveis sobre ilhós nas costas, correia afivelada de couro e acabamento de tiras de nalho na circunferência da cintura, por fim ela calçou botas tradicionais femininas.

Nesta perspectiva de roupas em tecido predominante preto, correias de nalho preto e verde, compõem o guarda-roupa do Posthuman Tantra, com sobretudos, calças, shorts, corpets, saia e acessórios para integração e convites de performers que se aventuram em uma experiências pós-humana nos palcos junto ao Posthuman Tantra.

3.2 – Processo Criativo do Figurino do Lobisomem Pós-Humano



Figura 41 - Desenvolvimento de uma modelagem a partir de um básico. Foto: Arquivo do artista.

Durante a criação do figurino, o processo de integração tecnológica, que começou com a ideia de integrar programação e o hardware Arduíno, passou por modificações diversas, uma vez que decidi arriscar-me nessa proposta o resultado foi inicialmente determinado pelo que podemos chamar de “estética

do fracasso”. Segundo o site Artesemlei²⁶, a estética do fracasso é um coletivo (anti) artístico-filosófico de criações e transformações cotidianas, baseado na perda, na derrota. A falta de formação pessoal com base em programação, engenharia e mecatrônicos ou aptidão de exatas levou-me à impossibilidades de poder identificar problemáticas específicas do exercício experimental. Apesar das disponibilidades de informações online, videoaulas, tutoriais e artigos disponíveis na internet, a integração de aparatos tecnológicos em indumentárias é ainda algo referencialmente escasso.

Assim, foram realizados múltiplos experimentos e testes durante o período do mestrado, envolvendo os aspectos estéticos, as proposições interativas e a poética da indumentária do Lobisomem Pós-humano. A tecnologia e a interatividade foram incorporadas através de estratégias “antropofágicas” na tradição da arte brasileira, e os protótipos evoluíram até o apresentado no evento Ciberpajelaças, durante performance do Posthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura, em outubro de 2018, em Goiânia. Apropriando-me de aparatos tecnológicos ao meu alcance e que integravam na proposta a interatividade, seguiram-se múltiplas transformações baseadas no experimentalismo, nem sempre com sucesso, mas estabelecendo o processo criativo como um *work-in-progress*. Ao final dessa investigação teórico-prática chegou-se a uma versão da indumentária de lobisomem tecnológico que além de atender às necessidades poéticas da performance, também se propõe a criticar a concepção de roupa como produto mercadológico, tendo o consumismo doentio e a obsolescência programada como motores de sua existência. A busca constante de aperfeiçoar o conceito do personagem e em consequência o seu figurino, segue, e não será estabelecido um ponto final para o figurino enquanto a performance continuar sendo realizada, mantendo a concepção de autoria das indumentárias confeccionadas pelo performer em conexão com o artista figurinista.

A resistência à estética ditada pelos padrões consumistas e voláteis da moda não aparece como uma opção fácil para os figurinistas em geral, pois utilizando-se comumente dos recursos oferecidos pelo mercado. A integração

²⁶ Artesemlei – Url: <http://arteselemblogspot.com/2012/07/estetica-do-fracasso.html>, acessado em 26 de março de 2019.

tecnológica em indumentárias, um dos focos dessa pesquisa, é explorada em todos os meios onde o conceito de figurino aparece, seja na moda, no cinema, ou até mesmo em cosplays, porém o processo de criação dessas indumentárias raramente trata-as como um produto artístico. No caso do figurino criado nessa investigação, ele exigiu a adaptação a uma série de elementos não tão usuais, visando sua viabilidade performática, como a integração de dispositivos tecnológicos, permitindo a mobilidade do corpo do performer, até a incorporação de uma fonte de energia – uma bateria de 12 volts - na própria roupa para garantir a desenvoltura cênica e segurança do performer e eventuais interatores. Múltiplos aspectos foram considerados: o movimento do performer no palco, os cabos de conexão, a transpiração, o tecido, a iluminação, dentre outros.



Figura 42 - Modelagem básica em papel kraft para processo criativo. Foto: Arquivo do artista.

O figurino do lobisomem passou por vários estágios de desenvolvimento, inicialmente por uma modelagem processo fundamental para o corte e costura na confecção das indumentárias. Para o sucesso da modelagem é necessário o conhecimento e capacitação técnica juntamente com os recursos tecnológicos em máquinas de corte e costura, nesse caso uni minha experiência de mais de 15 anos como figurinista ao maquinário necessário adquirido ao longo desses anos. O processo básico para a confecção inclui o molde, a base de todos os vestuários, peça piloto, graduação, encaixe, risco,

enfesto, cortes apropriados a tabelas de medidas que foram aprimoradas durante séculos na histórias do processo de confecção do vestuário, seja dos figurinos para linguagens artísticas ou das indumentárias funcionais.

Segundo Pescador (2014, p.3) por volta do século XII ouve um avanço na confecção das indumentárias, cabendo aos homens o ofício de cortadores. No século XIII na Europa, os moldes eram feitos de madeira pelos alfaiates franceses, seguidos de cortes geométricos. Naturalmente se apropriavam do conhecimento do corpo humano, tendo suas origens nas civilizações mais antigas. Atualmente os moldes são feitos em papel *kraft*, tendo sua ampliação realizada em softwares computacionais. Cada molde é definido como um diagrama geométrico, que após sua elaboração obedece as curvas do corpo. As modelagens são os detalhes e efeitos do modelo desejado desenvolvido no molde, neste caso o de um lobisomem, com recursos agregados como o do protótipo de madeira envolvido em pelúcia para criar as pernas/patas do personagem imaginado.

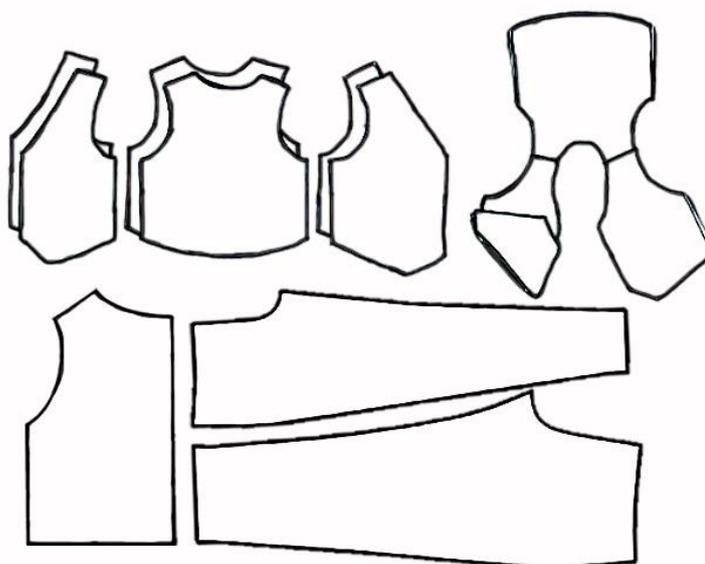


Figura 43 - Desenho representativo de uma modelagem básica de calça e colete. Edição de photoshop a partir de referências do site Marlenemuai; Url: <https://www.marlenemukai.com.br>, acessado di 28 de fevereiro de 2019.

O projeto poético e estético do Posthuman Tantra exige modelagens e trajés elaborados, resultando em experimentalismos diversos, exigindo o

aprimoramento a partir de erros e acertos. Surgindo assim um corte diferenciado da geometria tradicional do corpo humano, pois obedece a formas e curvas não propriamente humana, ou pós-humanas. Os figurinos do Posthuman Tantra são quase todos cortados e amarrados sobre o corpo por correias e acessórios de aviamentos, o mesmo acontecendo com o figurino do lobisomem pós-humano.

A experiência no processo de modelagem é essencial para o figurinista aventurar-se em projetos mais complexos e só será adquirida através do trabalho prático. No caso da criação de indumentárias autorais e exclusivas como as do Posthuman tantra é indispensável para o figurinista conhecer os materiais, tipos de tecidos e suas flexibilidades em responder à proposta de movimento da indumentária. Muito se aprende através do exercício experimental, perdendo tecidos através da confecção da “indumentária piloto”, fundamental pra solucionar as problemáticas de confecção. Conhecendo as formas anatômicas do corpo humano e o caimento dos tecidos, consegue-se mais liberdade para criar movimentos experimentais a partir de traços da decorrência da base da modelagem além das observações estéticas diversificadas. Na confecção de qualquer indumentária, a modelagem é a parte fundamental para a produção, pois o sucesso de um figurino depende do acerto exato da modelagem desenvolvida a partir de bases geométricas.

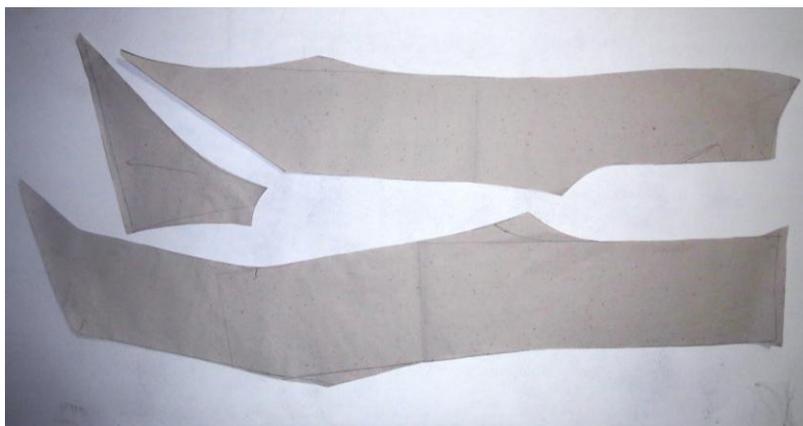


Figura 44 - Modelagem em papel kraft para corte do figurino das penas/calça do lobisomem, frente e costa. Foto: Arquivo do artista.

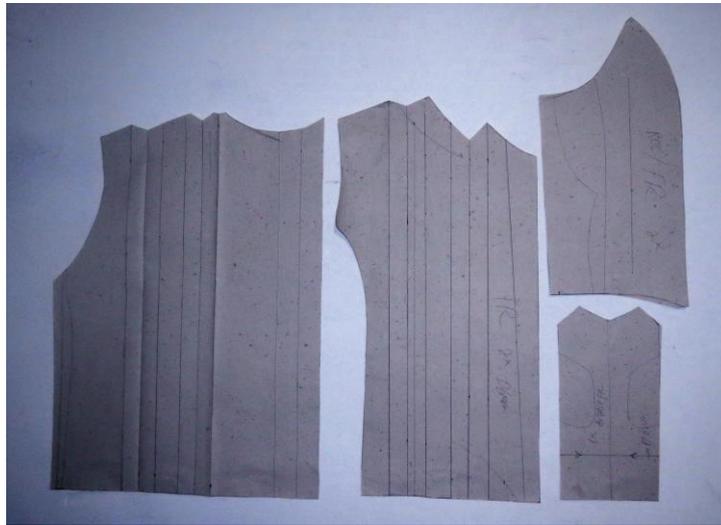


Figura 46 - Modelagem em papel kraft para corte do colete do lobisomem. Foto: Arquivo do artista.

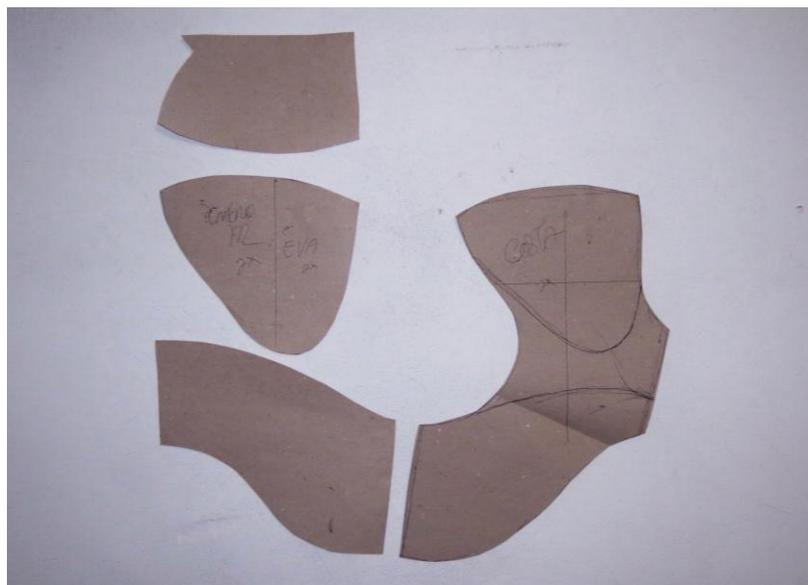


Figura 45 - Modelagem em papel kraft para corte do sobre-colete, proposta para integrar EVA e sobreposição de pelúcia do figurino do lobisomem. Foto: Arquivo do artista.

O projeto do figurino do lobisomem pós-humano foi concebido por mim em conjunto com o idealizador do ato performático, o Ciberpajé (Edgar Franco), também orientador dessa pesquisa. As peças do figurino após cortadas e montadas com o auxílio das máquinas de corte e costura, passaram por muitos

processo de avaliação após experimentá-los no corpo e testar os movimentos a serem realizados na performance. Determinando assim problemáticas a partir de erros geométricos de modelagem, a indumentária sofreu múltiplas alterações. O figurino experimental é chamado de “piloto” e todo o processo de transformação do protótipo piloto, passando pelo traçado do molde até a confecção depende do sucesso na hora de fazer a modelagem e na posterior experimentação do performer com a vestimenta. Nesse caso como se tratava de um figurino exclusivo para um único lobisomem pós-humano, não foi necessário uma graduação de medidas. Em outros casos, ao elaborar figurinos do Posthuman Tantra visando vestir vários personagens com as mesmas características estéticas, tive que pensar na diversidade da numeração exigindo estratégias que permitissem aumentar ou diminuir o tamanho das peças.

Na criação do figurino do lobisomem pós-humano, o corte das peças exigiu um encaixe das modelagens riscadas em papel *kraft* distribuído sobre o tecido enfiado. A técnica permite o aproveitamento do tecido sem desperdício, encaixando os pares: frente/direita, frente/esquerda, costa/direita e costa/ esquerda, caracterizando uma assimetria, exceto em encaixes ímpares, onde as indumentárias têm duas frentes e duas costas, lado direito e esquerdo com moldes diferentes. A modelagem foi riscada no tecido enfiado utilizando bastão de giz, pomba ou canetões, obedecendo a proposta da condução do fio do tecido e no limite da orela respeitando a largura aproveitável. A capacidade técnica para o corte foi muito importante no processo de confecção do figurino, para evitar erros que pudessem resultar em perda do tecido e no atraso da produção.

No figurino do lobisomem pós-humano e em outros figurinos do Posthuman Tantra, compostos por tecidos pesados, EVA, pelúcias e outros elementos experimentais, foram utilizadas não só as técnicas manuais como também mecânicas, realizadas com o uso de uma máquina de disco semi-industrial, e o uso de furadeiras com lixas tico-tico (máquina de serra elétrica com lamina vertical) para alcançar resultados experimentais. Segue o detalhamento das partes específicas do figurino.

3.2.1 - O Desenvolvimento das Pernas de Lobisomem.

No processo inicial propôs-se o desenvolvimento de um protótipo em madeira que estruturava as pernas do lobisomem, simulando o design estrutural da perna de um lobo, alcançando um resultado satisfatório na terceira tentativa. Propondo expressar o apoio na ponta dos dedos e o tornozelo elevado, relacionado a visualidade diretamente a um canídeo quando o performer o utiliza. Após o desenvolvimento da estrutura básica em madeira, plástico e alumínio, do par de pernas, realizou-se a modelagem, o corte e a confecção da cobertura dessa estrutura da indumentária em tecido pelúcia negro revestindo as próteses dos membros inferiores. Posteriormente outros aparatos tecnológicos foram integrados indumentária sobre o torso do performer, elaborando uma espécie de colete confeccionado em tecido brim e revestido de pelúcia negra, o qual será detalhado mais adiante.

3.2.2 - A Estrutura de Madeira e os Protótipos Iniciais.

O desenvolvimento do protótipo para as pernas do lobisomem exigiu lançar mão do uso da marcenaria, contribuindo com uma ideia de vestuário lígnea. Apesar da marcenaria estar presente na história com soluções para arquiteturas e móveis, não é tão comum esta artesanaria ser investigada na área dos vestuários, apesar de eventualmente estar presente, em figurinos do cinema e teatro, nas construções de formas e movimentos de atores e em aspectos exóticos de personagens e alegorias festivas.

O auxílio do ebanista, ou marceneiro, sempre foi uma preocupação para a composição estética no desenvolvimento de pernas de pau, armações internas de vestidos, engenhos para formas de asas, e máscaras entalhadas em madeira. A fonte criadora, na execução técnica do exercício do ebanista, é inexaurível, principalmente para as soluções estilísticas, nas quais lança mão de materiais da natureza e da imaginação do artista.

O rigor das superfícies planas e curvas ao manipular a madeira exige uma capacitação técnica avançada. As medidas de precisão, a economia de materiais e a manipulação de máquinas pesadas e perigosas. Não desconsiderando os artífices de outras artes, mas o ebanista maneja todas as

suas ferramentas, num exercício perigoso, para confeccionar as peças e alcançar os objetivos sem erros que venham prejudicar a obra artística.



Figura 47 – Base para o protótipo, confeccionado em madeirite. Foto: Arquivo do artista.

Durante a prototipação, foi realizado um projeto para as estruturas a partir de estudos utilizando como referência filmes de lobisomem, e também vídeos no youtube²⁷ que tratam de produção de estruturas para pernas de criaturas míticas. Com esse projeto em mãos contamos com o auxílio de um profissional de marcenaria para a realização do primeiro protótipo que ao ser experimentado pelo performer apresentou problemas na angulação da estrutura, impedindo a sua mobilidade plena. Chegando às medidas ideais, o segundo protótipo foi confeccionado sobre uma técnica que podemos chamar de “ebanista”,

²⁷ YouTube – Url:

https://www.youtube.com/watch?v=6F8LSvR4qsU&fbclid=IwAR1cQCfpb5ewMp6QpknKWN42w5ilabXCcJiM0-fL12_5w2NnqnvSnaNDm2w, acessado em 20 de outubro de 2018.



Figura 48 – Protótipo experimental, confeccionado em madeirite. Foto: Arquivo do artista.



Figura 49 – O Ciberpajé experimentando o protótipo, confeccionado em madeirite. Foto: Arquivo do artista.

A estrutura dos dois primeiros protótipos foi feita com tábuas de madeira de “pinho-do-paraná”, por ser fácil de ser trabalhada com ferramentas manuais ou máquinas; aplainar, talhar, fácil de colar e aceitar bem tratamentos superficiais, permitindo bom acabamento. Mas para o protótipo final buscou-se maior leveza e a segunda opção foi a utilização do chamado madeirite, ou compensado. O compensado é produzido por madeiras modificadas formadas pela sobreposição de lâminas de madeira. Por ter um custo atrativo, ele é comumente utilizado em obras que exigem uma estrutura leve. Como o peso era uma preocupação na estrutura das pernas, o madeirite solucionou a proposta estrutural das pernas de lobisomem do figurino.

A estrutura das pernas do lobisomem pós-humano, além da base de madeira envolveu alças de alumínio parafusadas a elas e conectores com braçadeiras plásticas e de tecido para seres amarrados/afivelados às pernas do performer quando vestidas por ele (Figura 50). O detalhe final de grande importância foi a inclusão de um par de tênis parafusado na estrutura de madeira (Figura 49), que é literalmente calçado pelo performer dando-lhe mais conforto e mobilidade durante a performance.



Figura 50 – Luiz Fers vestindo o protótipo no Ciberpajé, detalhes da estrutura. Foto: Arquivo do artista.

3.2.3 - A Pelúcia como Cobertura, o Detalhe das Garras.

Quando se fala em pelúcia a primeira ideia é o estereótipo dos “bichos de pelúcia”, produtos de consumo infantil. No entanto, as pelúcias são na verdade tecidos feitos de lã, seda, algodão ou fibras sintéticas e outros têxteis, que têm como principal característica apresentar um lado liso e outro felpudo, com o objetivo estético básico de imitar a textura peluda de um animal.



Figura 51 - Luiz Fers vestindo a pelúcia sobre o protótipo no Ciberpajé. Foto: Arquivo do artista.

Para o figurino do lobisomem pós-humano aqui detalhado, foi utilizada uma pelúcia com base em fibras sintéticas derivada do poliéster, devido ao seu baixo custo e acessibilidade, e também por manter a proposta de não utilização de qualquer material de origem animal nos figurinos do Posthuman Tantra. A confecção do figurino envolveu, desde a criação até o acabamento, modelagem, corte costura e colagem, além dos múltiplos testes realizados no corpo do performer. Devido à ausência de um manequim com as curvas e formas de um lobisomem, o figurino foi concluído com pequenos ajustes após o performer experimentá-lo múltiplas vezes.



Figura 52 - O Ciberpajé experimentando as pernas do lobisomem. Foto: Arquivo do artista.

A proposta de criação do figurino para um lobisomem, parte da premissa inicial da confecção de um “bicho de pelúcia” de grande porte. A pelúcia negra aparece de forma abundante recobrendo as pernas do lobisomem, que tiveram sua estrutura de madeira, envolvida completamente por ela, assim como todos os membros inferiores até as laterais dos quadris do performer. Nesse caso a modelagem foi desenhada tendo como referência uma “calça de selaria”. Sobre a base da indumentária, nas patas do lobisomem, foram modeladas representações de garras, utilizando papel machê e cola, criando formas de cone e finalizando com o acabamento de pasta de modelagem e tinta acrílica.

3.2.4 - A Poética das Pernas de Lobisomem: O Aspecto Visual, e o Som das Pisadas.

A conclusão das pernas do lobisomem foi um desafio de engenharia. Uma das maiores preocupações foi pensar na textura do solo, levando em conta os diversos ambientes em que o Posthumam Tantra costuma se apresentar. Para dar mais segurança ao performer foi colado EVA na base da estrutura de madeira -as patas do lobisomem - permitindo utilizá-las em pisos escorregadios, restringindo a preocupação do performer apenas com

obstáculos no espaço. Ao pesquisar e comparar as capacidades de locomoção de humanos e animais percebemos que não somos tão ágeis, nem temos habilidades físicas, força e dedos aderentes, mas somos muito sagazes em nossas capacidades de adaptação a vários ambientes aparentemente inóspitos.



Figura 53 - Frame de vídeo, performance do Phosthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura 2018. Vídeo: Matheus Moura

A estrutura das pernas simula, na ação performática, a capacidade de movimento de um lobo, no entanto não foi possível integrar a dinâmica e fluidez do animal real, devido ao peso das pernas e ao incômodo natural ao serem utilizadas, mudando o centro de gravidade do performer. As pernas de lobisomem exigem do performer uma capacitação, desenvolvida a partir de ensaios constantes, aprimorando os movimentos que elas possibilitam, e permitindo uma atuação mais segura.

O resultado final foi satisfatório para o performer pois atendeu aos aspectos estéticos e poéticos, discutidos previamente com o criador da performance, e depois observados nas experiências de recepção dos

espectadores da performance. É importante ressaltar que a criação do figurino do lobisomem pós-humano envolveu grandes limitações financeiras, e sua estética levou isso em consideração ao decidir transmutar conceitualmente um homem em lobisomem, assumindo uma estética afeita às produções de baixo orçamento. Além do figurino, outros detalhes foram fundamentais para o êxito da poética, sobretudo a iluminação cênica, e o posicionamento do performer em relação ao público espectador, pois a performance se efetiva na experiência compartilhada com o espectador.



Figura 54 - Frame de vídeo, performance do Phosthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura 2018. Vídeo: Matheus Moura

Durante o ato final da performance, intitulado “Tema o Homem, Ame o Lobo”, ao vislumbrar a criatura, a atenção do espectador é sinestésica, e envolva sonoridade dos efeitos sonoros do performer ao pisar no chão com a enorme pata de madeira revestida de pelúcia negra, a música industrial *dark ambient* gerada por sintetizadores e pelo teremim interativo em seu colete, assim como pelos aspectos visuais do figurino ressaltados pela iluminação, e também pela projeção de uma animação exclusiva criada para o ato por Edgar Franco e George Chiavegato que apresenta na narrativa o Ciberpajé

transformando-se em um lobisomem, soma-se à esses elementos a letra da faixa musical que acompanha o ato e é cantada pelo Ciberpajé em seu novo alter-ego de lobisomem pós-humano. É importante destacar a interação do performer Amante da Heresia com o lobisomem, despertando de forma interativa os sons agudos e estridentes do teremim localizado no peito da criatura através da emissão remota da luz de uma lanterna e de um estroboscópio. Da estética pregnante do personagem em conjunto com a experiência cognitiva sinestésica do espectador emerge a poética do Posthuman Tantra.

3.2.5. - O Desenvolvimento do Colete e das Ombreiras

O colete usado como parte do figurino do lobisomem pós-humano obedeceu à apropriação do básico de uma modelagem já pré-definida, integrando alguns ajustes. Apesar de existirem vários estilos e tamanhos de coletes, em geral é uma indumentária bem simplista de confeccionar-se, pois não possuem mangas e têm como proposta apenas cobrir o torso.

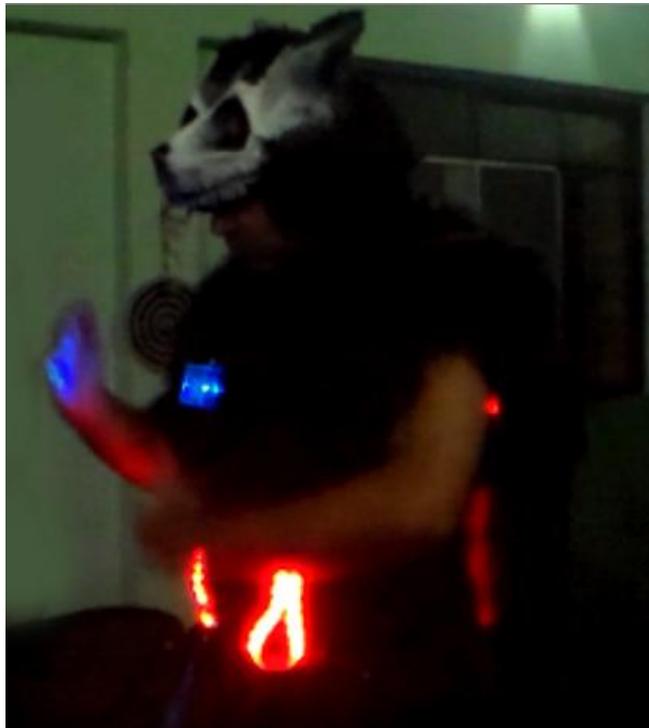


Figura 55 - Figurino do lobisomem com detalhes luminosos em leds. Foto: Arquivo do artista.

Caso seja preciso tirar as medidas do performer, como aconteceu, basicamente é necessário medir o tórax e a circunferência dos braços delimitando a cava do colete. Para medir o tórax, estende-se uma fita métrica na base do peito em sentido horizontal. Na sequência é necessário a medida da cava dos braços, do ombro superior até as axilas, cedendo mais 7 centímetros (cm) aproximadamente para a flexibilidade dos movimentos do braço. Estende-se a fita métrica na horizontal medindo a distância entre os braços de um ombro ao outro. Após concluir as medidas acrescenta-se os descontos de costuras, tendo 1,2 cm para costura de overloque, 0,7 cm para máquina reta e 2,5 cm para as viras de acabamento.



Figura 56 - Figurino do lobisomem com detalhes luminosos em leds. Foto: Arquivo do artista.

O Colete foi confeccionado em tecido *brim*. Como ele teria como proposta integrar interações tecnológicas na parte frontal, ou seja, a alocação do teremim para a interatividade sonora, foi necessário colocar a abertura do colete na região das costas e não no peito como de costume, composta por um zíper destacável. Após a confecção do colete foram desenvolvidas ombreiras

de EVA, seguindo como referência os cortes que lembram os coletes de futebol americano, para sustentar a proposta estética de ombros avantajados, aproximando-os da concepção do lobisomem. Ao concluir a integração de EVA nos ombros, foi feito em pelúcia negra uma espécie de manto para cobri-lo, estendido sobre o colete como proposta representativa da pele de um animal, além disso o colete incluiu um conjunto de leds de controle remoto.

3.2.6 - A Incorporação de Leds ao Colete: Aspectos Técnicos e Estéticos

Desde a invenção da luz de led por Nick Holonyak em 1963, eles têm sido usados em sistemas industriais por mais de 50 anos. Atualmente, além de suas funções tradicionais estão incluídos os aspectos estéticos. Por seu baixo custo foram apropriados pela publicidade, mas também têm sido utilizados como recurso para o processo criativo das artes tecnológicas. Segundo o site *negocioestetica*²⁸, o led, fisicamente, é definido como um diodo semiconductor que quando energizado emite luz visível, formado pela união de um semiconductor do tipo P (Positivo) e um semiconductor do tipo N (Negativo), originando uma junção PN. Essa junção recebe o nome de “Diodo Semiconductor”. A luz é produzida pelas interações energéticas de elétron através de um processo chamado eletroluminescência.

A princípio a utilização das luzes de leds permitiram um diálogo de figurinos com a perspectiva estética futurista, provavelmente por ter uma semelhança com as luzes de laser que podemos conferir nos filmes de ficção científica. Assim, em videoclipes, filmes, peças teatrais e performances as luzes de led foram instaladas nos figurinos e alimentadas através de pequenas baterias fixadas sobre o EVA, como no caso de nosso figurino que seguiu essa proposta.

Porém, como já foi afirmado, o led não foi elaborado para ser instalado em roupas, gerando problemas em várias circunstâncias de mobilidade do ator/performer que nem sempre são possíveis de diagnosticar. No caso das fitas de led inseridas nas laterais do colete do lobisomem pós-humano tivemos

²⁸ Negocioestetica – Url: <https://negocioestetica.com.br/site/leds-a-luz-que-rejuvenesce-e-cura/>, acessado em 28 de março de 2019.

muitos problemas de conectividade dos leds que hora funcionavam normalmente quando ligados e noutros momentos apresentava falhas, inclusive durante a performance de estreia do figurino completo, justamente no momento da entrada do performer, ao ligarmos os leds remotamente, a fita de leds acendeu apenas de um dos lados do colete. Como se trata de um vestuário é importante observar que o led não é resistente à água, podendo apresentar problemas até em contato com a transpiração do performer, além de sua instalação na indumentária ter levado em conta a necessidade de removê-los para lavar a roupa, outro complicador. No figurino do lobisomem, os leds foram colados em correias de vinil compostas por ilhós, possibilitando fixá-los e desafixá-los com cadarços. É necessário aperfeiçoá-los, pois eles têm apresentado múltiplos problemas de conexão, no entanto essas dificuldades são sempre esperadas quando tratamos de processos criativos experimentais em figurinos.

3.2.7 - A Poética do Colete: Interação Sonora e Visual com o Teremim a Partir de Feixe Luminoso.



Figura 57 - Frame de vídeo, performance do Phosthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura 2018. Vídeo: Matheus Moura

A identificação com a ficção científica e com estética pós-humanista do Posthuman Tantra, leva a imaginar como seria um lobisomem ciborgue no âmbito estético. Apesar dos avanços da área da robótica, no meio acadêmico brasileiro e fora dele ainda não estão disponíveis recursos efetivos e de baixo custo no âmbito da mecatrônica para os exercícios experimentais que compõem a investigação das artes visuais. Boa parte dos androides e ciborgues que compõem o universo das artes visuais e narrativas, principalmente os do cinema, têm aparências mais assépticas e assemelhadas aos humanos, apresentando recentemente formas mais orgânicas e tecidos sintéticos que os deixam com uma aparência menos artificial, dispensando gradativamente os tradicionais efeitos especiais do corpo deteriorado, constituído de placas de circuitos expostos.



Figura 58 - Posthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura, em Goiânia 2018. Foto: Wallison Diniz

O Posthuman Tantra traz uma concepção inversa; retomando em parte essa proposta estética ciberpunk— considerada trash por muitos - com implantes biotecnológicos e acessórios criados de hardwares descartados que lembram os ciborgues apresentados nas produções do cinema de baixo orçamento. No caso da representação do lobisomem pós-humano, ele se distancia mais ainda da imagem tradicional do corpo humano, e assim podemos falar de uma espécie de “zoobótica zoodroide”. A estética do

lobisomem pós-humano assume esse caráter retro ciberpunk, integrando as luzes de led – que podem ser controladas remotamente modificando suas cores e intensidade -, baterias, e um pequeno teremim, desenvolvido sob encomenda, que fica posicionado no peito em uma caixa de plástico sobreposta por uma caixa de acrílico transparente que é iluminada por um led azulado quando o teremim é ligado. Esse teremim tem o seu som acionado por outros interatores ou performers através de um feixe luminoso emitido sobre ele que pode ser controlado remotamente, permitindo ao interator conduzir sua emissão sonora, possibilitando uma interatividade do performer com os espectadores/interatores. A integração desses aparelhos, apresentam o caráter mais experimental do figurino e funcionam como elementos amplificadores de sua estética e poética. No caso do teremim, ele é cabeado à amplificação sonora – caixa de som - e possui um sensor de intensidade e frequência luminosa que produz o som a ser amplificado, identificando e enviando dados luminosos para o teremim acionado a partir de feixe luminoso (lanterna), localizado na parte frontal da indumentária. Esse teremim é basicamente um circuito que o performer poderá controlar manualmente ou permitir a interação remota com as frequências e a amplitude sonora por meio da iluminação de uma lanterna, laser ou qualquer aparato que emita feixes de luzes, incluindo aparelhos celulares.

O teremim tem sua história na música, a partir da industrialização da música com o avanço da eletrônica que mostrou-se uma forte aliada à criação musical, seja na gravação ou na reprodução de música. Segundo Assis M. C. (2009), o primeiro instrumento eletrônico foi o Telharmonium, criado por Thaddeus Cahills em 1897, na sequência o teremim foi criado sobre as mesmas referências. Seu nome se deve ao físico russo Lev Sergeivitch Termen que criou o teremim com a finalidade de inicial de construir equipamentos eletrônicos voltados para espionagem.

Um teremim funciona a partir de interferência no sinal sensorial ao emitir luz ou aproximar a mão dos sensores do aparelho. Assim, baseando-se nestas técnicas, construiu-se sons sintetizados variados através das caixas sonoras amplificadas. De acordo com a intensidade da luz, a partir da maior ou menor proximidade dos sensores, altera-se o campo eletromagnético destas, de forma

que pode-se variar a sonoridade, possibilitando uma expressão musical através do controle técnico da luz, que permite uma diversidade de frequências das mais agudas às mais graves notas musicais.

A interatividade com o teremim é favorecida pelo ambiente de pouca luz das performances do Posthuman Tantra, sobretudo no ato em questão, garantido assim uma melhor sensibilidade aos efeitos dos sensores do teremim, pois, quanto maior o poder de controlar a intensidade de luz sobre os sensores, melhor será a sensibilidade do efeito sonoro emitido.

3.2.8 - A Criação da Cabeça de Lobisomem: Estética e Poética.

A simbologia das indumentárias varia de cultura para cultura. Muitas vestes representaram aspectos mitológicos ao longo da história, superando seu objetivo utilitário, além de promoverem uma identidade social. Dividindo as pessoas em grupos e classes. A roupa, tanto na contemporaneidade quanto na antiguidade, serve para distinguir a cultura à qual o indivíduo pertence. Expressa a posição que o indivíduo integra na cultura ou grupo que integra.



Figura 59 - Posthuman Tantra no VII Jornada Científica de Comunicação Social da Faculdade Araguaia 2017. Foto: Arquivo do artista.

As ideologias de um grupo social são simbolizadas comumente pelo modo como se vestem, mesmo dentro de grupos em particular, as vestes sempre tiveram uma caráter de marcar uma distinção, ou seja, identificar um determinado perfil. Dentro do grupo performático Posthuman Tantra se destaca o Ciberpajé, como personagem protagonista do universo ficcional que o projeto traz para os palcos, a Aurora Pós-humana, merecendo uma atenção em particular em relação aos outros personagens do figurino.



Figura 60 - Ciberpajé no VII Jornada Científica de Comunicação Social da Faculdade Araguaia 2017. Foto: Arquivo do artista.

Em sua representação estética do lobisomem pós-humano, o aspecto conectivo do performer com o figurino, traduz em um seu contexto poético elementos tecnomagísticos rituais, o desejo ritualístico do Ciberpajé incorporar o totem lobo/lobisomem. Como referência apropriada para caracterizar este personagem, investigou-se também o estereótipo do homem lobo da Sibéria,

um dos primordiais xamãs da história da civilização, expressando esta correlação possessiva de homem que incorpora o animal, investigada no capítulo 2 desta obra.

Nessa tradição, historicamente o xamã foi um sacerdote designado para os ritos espirituais da Sibéria e Mongólia. Apesar de alguns autores atribuírem a palavra “Xamã” ao sânscrito, segundo o site xamanismo²⁹ o termo origina-se da língua evenca do tungu da Sibéria. Há vários tipos de xamãs, uns são curandeiros, outros reveladores da caça, ou guardiões dos maus espíritos, e ainda invocadores de mortos, outros podem transformar-se em animais. Este tipo de xamanismo associa-se com o culto à natureza que é resgatado nas performances do Posthuman Tantra. Assim a apropriação final desse xamã primal para o figurino aconteceu através da criação de um chapéu representando um crânio de lobo realizado em papel machê e tecido e incorporado à indumentária tecnoxamânica do lobisomem pós-humano.

Já no Brasil a figura do xamã está associada ao pajé e existe também

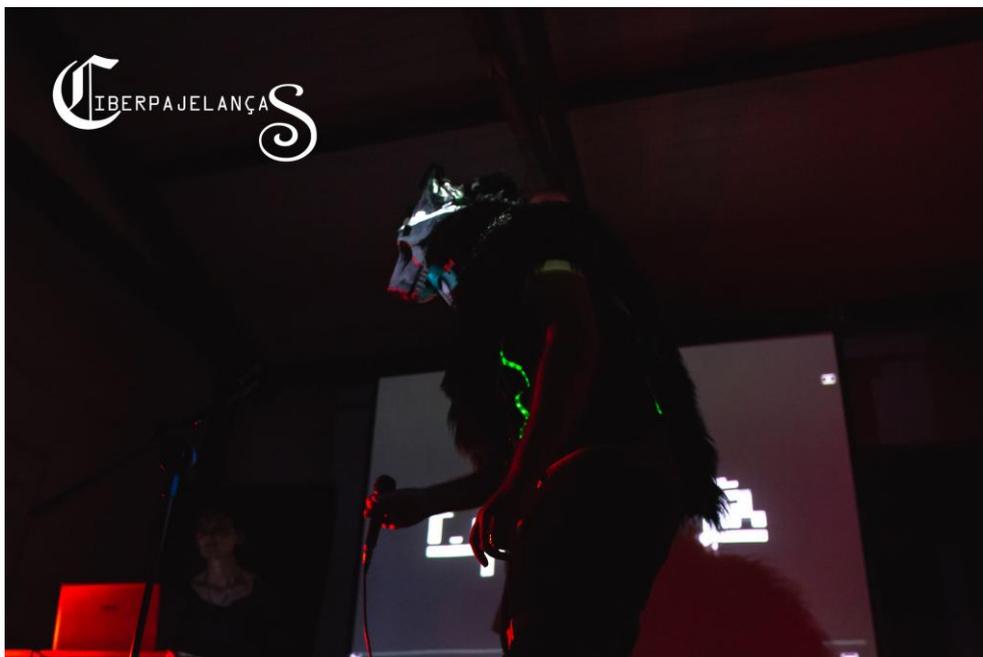


Figura 61 - Posthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura, em Goiânia 2018. Foto: Wallison Diniz

uma correlação com o lobo-guará do cerrado brasileiro. Neto (2010) explica que no mito indígena o “carnívoro noturno quando uiva é sinal de que está

²⁹ Xamanismo – Url: <http://www.xamanismo.com/universo%20xamanico/xamanismo-siberiano/>, acessado em 28 de março de 2019.

manifestando um agouro que prenuncia a morte de alguém em algum lugar do Alto Xingu”. O autor defende que o lobo-guará é um pajé transmutado, ou apropriado a uma espécie de roupagem de lobo, com a qual ele percorre as noites, espreitando as aldeias, além de outras histórias que contribuíram não apenas com os mitos brasileiros mais influenciaram outros artistas, como vimos no capítulo 2. A figura do pajé nas tradições brasileiras está sempre associada às transmutações zoomórficas, manipuladas por eles através das suas tecnologias ancestrais transmutacionais.

O conceito criado por Edgar Franco, o Ciberpajé, para o Posthuman Tantra busca criar uma forma ritual de cerimonial tecnoxamânico, através das narrativas visuais em vídeo, da expressão corporal, dos cânticos, gemidos e urros, da percussão dos tambores, maracás, baquetas, e zumbidos muito agudos produzidos por sons sintetizados em suas músicas que criam a atmosfera sonora das performances. O aspecto cênico das performances expressa danças e movimentos ritualísticos inspirados na tradição ocultista ocidental e oriental criando como poética central uma cerimônia de transmutação do homem em lobisomem pós-humano que culmina no ato final “Tema o Homem, Ame o Lobo”, no qual é utilizada a indumentária desenvolvida nessa pesquisa, signo marcante da poética do Posthuman Tantra.

O chapéu em forma de crânio de lobo confeccionado pra o Posthuman Tantra representa uns dos aspectos mais fundamentais de um xamã/pajé, a conexão com seu totem animal. A correlação do xamã com o lobo é uma das características marcantes quando se investiga o xamanismo, remetendo diretamente aos seus aliados espirituais que são identificados em formas animais. Tratam-se de formas espirituais, habitualmente animais, que protegem os xamãs em um trabalho perigoso e que estes proclamam como fonte de seu conhecimento. Essas formas animais os orientam na prática médica tribal. Os espíritos podem ser animais com um significado cultural específico, ursos, águias, lobos, entre outros que são identificados pelos símbolos e vestes apropriados pelo xamã.

O chapéu representando o crânio de um lobo sege um processo de confecção puramente artesanal, tendo como materiais praticamente papel, cola e recursos de acabamento, neste caso foi utilizado massa de modelagem e

tinta acrílica, além da aplicação de tecido de pelúcia. O processo parte da apropriação da forma de uma máscara industrialmente fabricada. O papel utilizado possuía uma gramatura leve, tendo como objetivo gratinar com cola criando a forma desejada. Após criar a cobertura com colagem sobre a estrutura revestida de papel alumínio, foi trabalhada a pasta de modelagem para criar uma textura semelhante ao látex, finalizando com tinta acrílica para obter a cor desejada.

3.2.9 - A Incorporação da Máscara de Leds Sensível ao Som e Seu Funcionamento: Interação Sonora e Visual Com as Pisadas.

O figurino do lobisomem pós-humano se completa com uma máscara de leds sensíveis ao som que é vestida pelo performer antes de encaixar o chapéu de Crânio lobo em sua cabeça. A incorporação dessa máscara é mais uma ação antropofágica do figurino, pois trata-se de um produto preexistente importado da china visando ser incorporado à indumentária. Sua apropriação e incorporação no figurino modifica seu aspecto visual ao criar uma conexão com os demais elementos do lobisomem pós-humano.



Figura 62 - Posthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura, em Goiânia 2018. Foto: Wallison Diniz

A máscara de leds de lobo estrutura-se a partir de uma luz incandescente com um sensor *steady* ativado por sons, expressando uma “finteração facial” com a música ou os sons emitidos no palco ou pelo público. O componente eletrônico de leds integrado na máscara emite uma luz néon em formado de cordões inseridos entre uma placa de EVA e plástico obedecendo ao desenho facial de um lobo. A máscara chamou a atenção do performer por utilizar linhas delicadas de led que remetem a um de seus estilos de desenho, e também por reagir à intensidade sonora, acendendo-se de acordo com a presença de sons, sua frequência e altura. Ela incorporou-se perfeitamente à abertura do VIII ato que acontece em total silêncio fazendo com que o som das pisadas do lobisomem gerassem reações luminosas na sua face, revelando-a em intervalos de tempo.

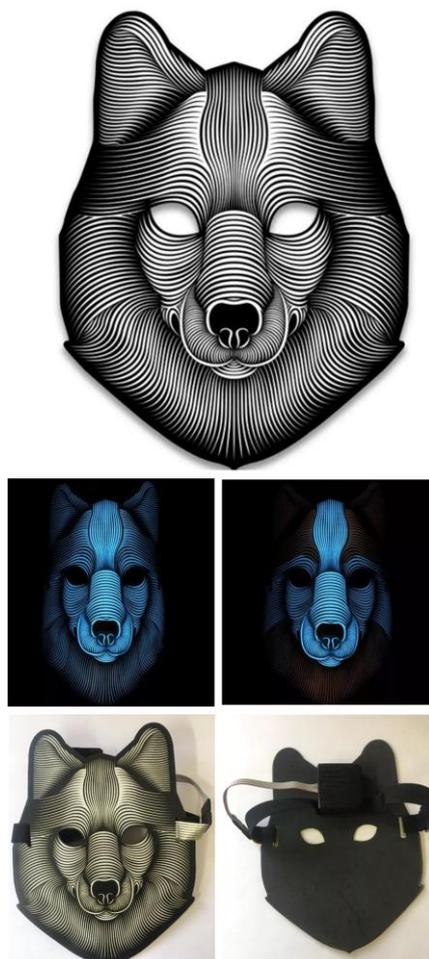


Figura 63 - Máscara de led com interação sensorial representando a face de um lobo. Fotos disponível no Mercado Livre, Url: <https://produto.mercadolivre.com.br>, acessado em 28 de fevereiro de 2019.

3.3 - A Performance Teste do Figurino do Lobisomem Pós-Humano no Evento Ciberpajelações, no Espaço Ruptura, em Outubro de 2018.



Figura 64 - Posthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura, em Goiânia 2018. Foto: Wallison Diniz

No dia 20 de outubro de 2018, durante o evento Ciberpajelanças, promovido pelo grupo de pesquisa CRIA_CIBER(FAV/UFG) no Espaço Cultural Ruptura, em Goiânia, aconteceu a performance "Sex Bot Mantra" do Posthuman Tantra, com a formação: Ciberpajé (performer, musicista e diretor geral), I Sacerdotisa Rose Franco (performer e musicista), Luiz Fers (performer e figurinista), Amante da Heresia (performer e musicista) e Lucas Dal Berto (VJ). A apresentação, em VIII atos, incluiu a nova indumentária de Lobisomem Pós-humano desenvolvida pelo figurinista Luiz Fers para o ato "Tema o Homem, Ame o Lobo", em parceria com o Ciberpajé. A indumentária envolve um dispositivo sonoro interativo, pernas de lobo, luzes de led controladas na roupa e ainda uma máscara de leds sensível ao som incorporada ao projeto visual. Além da apresentação completa do figurino pós-humano do VIII ato (Tema o Homem, Ame o Lobo), durante o intervalo entre os atos VII e VIII, a performer convidada Lady Víbora realizou sua performance em parceria com 2 performers convidados - integrantes do grupo de pesquisa CRIA_CIBER. O público presente ocupou o espaço da apresentação e permaneceu atento e conectado a ela durante toda sua duração de cerca de 1 hora.



Figura 65 - Posthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura, em Goiânia 2018. Foto: Wallison Diniz

A estreia do figurino do lobisomem pós-humano no ato final foi muito exitosa, causado impacto visual e sonoro nos presentes, tudo no ato funcionou como ensaiado com exceção dos leds do colete do lobisomem que só se acenderam de um lado. O ato VIII “Tema o Homem, Ame o Lobo”, teve a duração de 4 minutos, iniciando com a entrada do lobisomem pós-humano no ambiente da performance, saindo de dentro de um quarto escuro ao fundo – utilizado como camarim. Ao entrar em cena em completo silêncio e com a iluminação praticamente nula, as pisadas do lobisomem emitiam um forte ruído que acionava os sensores da máscara de leds fazendo-os piscar. Após essa impactante entrada, o performer lobisomem liga o teremim em seu peito e o performer Amante da Heresia inicia a interação com a indumentária utilizando uma lanterna e um estrobo para gerar sons e ruídos apontando os feixes de luz para o peito do lobisomem pós-humano, proporcionando também vislumbres gerais da indumentária. Depois de cerca de 1 minutos de interação lumino-sonora entre os dois performers, o lobisomem pós-humano caminha até o centro do espaço performático e anuncia ao microfone o ato “Tema o Homem, Ame o Lobo”. Eis a letra da faixa musical desse ato: - Tenra garota tenra garota não temas esse Lobo que te toca com a língua em riste / Ele te protegerá de todas as ovelhas que fingem serem Lobos / Tema o homem, ame o Lobo (repete 11 vezes). Segundo Danielle Barros Silva Fortuna (2017, p.59):

Este ato completamente iconoclasta traz o conceito de que se pode confiar plenamente não ser selvagem ao passo que na civilidade do homem, não. O ato fecha o show com chave de ouro. Uma faixa em que o Ciberpajé contracena com o vídeo recitando a música enquanto ele é exibido. A animação exclusiva, criada pelo artista George Chiavegato em parceria com o Ciberpajé, é muito excitante e o final dela, surpreendente.

No momento do anúncio a animação que integra o ato começa a ser projetada ao fundo e serve também como fonte de iluminação para o lobisomem que canta/recita a letra da música enquanto interage com a performer I Sacerdotisa Rose Franco em uma dança ritual evocando os aspectos animais ancestrais e herméticos da sexualidade e conexão masculino-feminino. No momento final o lobisomem despeja uma taça de sangue no rosto e corpo da fêmea.



Figura 66 - Posthuman Tantra no Espaço Cultural Ruptura, em Goiânia 2018. Foto: Wallison Diniz

O público presente ao evento ocupou todo o espaço disponível e o local, apesar de improvisado – já que trata-se da área de serviço de uma residência transformada em centro cultural – funcionou bem para a realização da performance, principalmente pelo fato de termos realizado exaustivos ensaios in loco para que tivéssemos êxito. O maior medo era que o performer despencasse da própria altura, já que as pernas de lobisomem exigem um treinamento intensivo para permitirem um caminhar mais desenvolto e o performer ainda estava adaptando-se a elas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao iniciar essa pesquisa teórico-prática de mestrado em arte e cultura visual, tendo como foco principal o desenvolvimento de uma obra artística estruturada em um figurino experimental, não tínhamos o controle absoluto do resultado final, possibilitando e promovendo um processo criativo baseado em tentativas e erros que só pôde ser realizado com a densidade conceitual necessária devido ao fato de aliar a investigação teórica à produção poética.

Para além do dedicado exercício de pesquisa bibliográfica, filmográfica e artística e de seu resultado prático na forma da redação dessa dissertação, lidamos com uma série de desafios na condução do processo criativo do figurino do lobisomem pós-humano; sobretudo com a limitação de recursos técnicos, financeiros, e o pouco tempo para a idealização, produção e apresentação performática de nosso protótipo. O que não impediu-nos de chegarmos a um resultado satisfatório e que instiga-nos a seguirmos investigando novas possibilidades de integração de aparatos tecnológicos e elementos estéticos que amplifiquem a poética pós-humanista do grupo performático Posthuman Tantra.

A pesquisa estruturou-se na concepção contemporânea de figurino visando desconstruí-la e criar uma conexão direta entre a criação de indumentárias para performance e o campo das artes. Desvinculando o figurino e a roupa de sua relação trivial com o mercado da moda e sua inaceitável premissa da obsolescência programada. Desenvolver um figurino livre das premissas financeiras imposta pelo mercado da moda e buscando amplificar a poética artística do Posthuman Tantra permitiu-nos uma experiência singular de desenvolvimento de uma estética visual que expressa a força dos conceitos que engendraram o “lobisomem pós-humano”.

Assim, o figurino exclusivo do lobisomem pós-humano criado e confeccionado para o projeto Posthuman Tantra teve como intenção contribuir para criar a atmosfera visual imaginada, reforçando para o espectador os aspectos poéticos, conceituais e estéticos que são a base de suas performances. Nesse caso o figurino ocupa um papel de mesma importância

que a música e a encenação do performer, porque ajuda a promover a transmissão de uma imagem completa da personagem e integrá-la à imaginação do público. Como se trata de uma obra que objetivou expressar uma proposta estética específica, vale recapitular que os demais figurinos criados previamente para o personagem Ciberpajé envolvem aspectos pós-humanistas e partem da mesma inspiração cibergótica para assim configurarem uma obra de artes visuais genuína que se conecta aos outros elementos de cena que compõem as performances do Posthuman Tantra.

A princípio, para obtermos a desejada estética da criatura biotecnológica, integrando elementos digitais e a possibilidade de interatividade, imaginamos que fosse necessária uma experiência na área da robótica. No entanto, com as dificuldades técnicas iniciais percebemos que esse intento poderia realizar-se a contento usando como estratégia a apropriação de alguns recursos de baixo custo mas com resultados estéticos proveitosos. Desse modo, mesmo no curto prazo de dois anos, concebemos e desenvolvemos o figurino completo de nosso lobisomem pós-humano.

Finalmente tivemos a chance de experimentarmos os efeitos do figurino no público em uma apresentação ao vivo que ocorreu no final do desenvolvimento dessa pesquisa e serviu para avaliarmos todos os erros e acertos da obra criada. Dentre esses erros e acertos podemos afirmar que a obra configura-se como um work-in-progress, e seu desenvolvimento e aprimoramento seguirá em novos projetos e investigações futuras que abordarão não apenas as performances, mas as amplas linguagens intermediárias que integram o projeto transmídia Posthuman Tantra.

Referências Bibliográficas:

ALBUQUERQUE, Pedro Cirne de. *'Metal Pesado' revela HQ adulta brasileira*. Free-lance para a Folha, Folha de S.Paulo Ilustrada, São Paulo, quinta, 8 de maio de 1997. – Url: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq080518.htm>, acessado dia 02 de maio de 2018.

AMARAL, Adriana. *Uma breve introdução à subcultura cyberpunk. Estilo, alteridade, transformações e hibridismo na cibercultura*. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (E-Compós) – Url: <http://www.e-compos.org.br/e-compos/article/viewFile/36/36>, 2005, acessado em 15 de abril de 2018.

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

AMORIM, Wellington Lima, "O que Deseja Edgar Franco", in Cadernos Zygmunt Bauman, Vol.7, número 15, 2017, pp.210-220.

BARING-GOULD, Sabine. *Lobisomem: Um Tratado sobre Casos de Lincantropia*. São Paulo: Madras, 2003.

Disponível em Url: <https://wiki.ifsc.edu.br/mediawiki/images/a/aa/Modelagem.pdf>, acessado em 28 de fevereiro de 2019.

EASTMAN, Kevin. *Heavy Metal*. Ano 1 n° 1, Edição Brasileira. The Illustrated Fantasy Magazine, New York, 1995.

EPDRA.pt. *Estilo Gótico*. Escola Profissional de Desenvolvimento Rural de Abrantes, História e Cultura das Artes, Ano Letivo 2007/08 – Url: <https://www.yumpu.com/user/epdra.pt>, acessado em 19 de abril de 2018.

FORTUNA, Danielle Barros Silva. "O Ciberpajé, o Posthuman Tantra e a IV Sacerdotisa: performance como ato poético e ritual mítico de transmutação", in Cadernos Zygmunt Bauman, Vol.7, número 15, 2017, pp.24-73.

FRANCO, Edgar - A Transmutação em Ciberpajé: Transmídia, Performance e Vida; – Url: https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/Edgar_Franco.pdf, acessado em 10 abril de 2012.

FRANCO, Edgar - Será o Pós-humano? Ciberrarte & Perspectivas Pós-Biológicas; – Url: <http://www.antropologia.com.br/colu/colab/c33-efranco.pdf>, acessado em 10 abril de 2018.

FRANCO, Edgar Silveira. *Perspectivas pós-humanas nas ciberartes*. Tese (doutorado em artes plásticas). Programa de Pós-graduação em Artes Plásticas - Escola de comunicações e artes da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2006.

FRANCO, Edgar. *Cyberpajelança: Uma Performance Multimídia do Posthuman Tantra*. Anais da ANPAP: Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, Rio de Janeiro, 2011.

FRANCO, Edgar. *Posthuman Tantra: Projeto Multimídia Sci-Fi Ambient*. Anais da ANPAP: Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, Salvador, 2009.

FRANCO, Edgar; COUTO, Mozart. *BioCyberDrama*. 2º ed. – Goiânia: Editora UFG, 2016.

FREUD, S. *Fetichismo (1927)*. In: *O futuro de uma ilusão*. Rio de Janeiro: Imago, 1969, p.151-160. (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, 21) – Url: <http://conexoesclinicas.com.br/wp-content/uploads/2015/01/freud-sigmund-obras-completas-imago-vol-21-1927-1931.pdf>, acessado em 18 de fevereiro de 2018.

GALLO, Ivone Cecília D'Ávila. *Punk: Cultura e Arte*. Varia História, Belo Horizonte, vol. 24, nº 40: p.747-770, jul/dez 2008 – Url: <http://www.scielo.br/pdf/vh/v24n40/24.pdf>, acessado em 12 de abril de 2018.

LEOTE, Rosangella: *A identidade da obra de arte como corpo expandido nas estéticas tecnológicas* - 2008 (PUC-SP).

LEOTE, Rosangella: *Manual da Paixão – Uma Receita para Realização de Performance em Rede*. 20º Encontro Nacional - ANPAP, 2011. – Url: http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/cpa/rosangela_da_silva_leote.pdf, acessado em 20 de novembro de 2017.

MALHANO, Caio Castro. *Do deserto australiano à Estrada da Fúria: uma análise semiótica da trajetória da franquia Mad Max no cinema*. Trabalho de

Conclusão de Curso (TCC), Escola de Comunicação Social / Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2016 – Url: <http://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/1346/1/CMalhano.pdf>, acessado em 28 de maio de 2018.

MANN, Carlos; CHAVES, Dario. *Brasilian Heavy Metal*. São Paulo – SP: Comix Book Shop, 1998.

MARX, K. *O Capital*. São Paulo: Nova Cultura, 1996.

MCLUHAN, Marshall. *A arte como sobrevivência na era eletrônica*. São Paulo, Ediouro 1973.

MUNIZ, Rosane - *A Trajetória de Gianni Ratto na Indumentária*. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2008 – Url: <http://livros01.livrosgratis.com.br/cp060484.pdf> acessado em 10 abril de 2018.

MUNIZ, Rosane. *Vestindo os nus*. Rio de Janeiro: SENAC Rio, 2004.

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

NETO, João Veridiano Franco. *Xamanismo Kalapalo e Assistência Média no Alto Xingu. Estudo etnográfico das práticas curativas* - Campinas, SP: 2010. Disponível em Url: http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/279493/1/FrancoNeto_JoaoVeridiano_M.pdf, acessado em 28 de fevereiro de 2019.

NOVAES, H.; DAGNINO, R. *O Fetiche da Tecnologia Revista ORe & DEMO* (Marília), v.5, n.2, p. 189-210,2004.

PESCADOR, Lilian Daros. *Apostila de Modelagem*. Araranguá-SC: CEFET/SC.

RENNA, Roberto Brauer Di; BRASIL, Rodrigo Duque Ramos; CUNHA, Thiago Elias Bitencourt; BEPPU, Mathyan Motta; FONSECA, Erika Guimarães Pereira Da. *Tutoriais PET-Tele: Introdução ao kit de desenvolvimento Arduino*. Programa de Educação Tutorial (PET) – Escola de Engenharia (TCE) – Universidade Federal Fluminense (UFF) – Curso de Engenharia de Telecomunicações (TGT), 2013.

REY, Sandra. *Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em poética visuais*. Porto Arte/ Porto Alegre, 1996.

SANT'ANNA, Mara Rúbia. *Série Moda Palavra. Vol. 5. Moda em Santa Catarina: História, crítica e perspectiva*. Florianópolis, Barueri, SP: UDESC, Estação das letras, 2009.

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

SANTOS, Rosa Maria Silva dos. Fetichismo: Paradigma da Perversão. In *Psicologia.PT* – Url: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0224.pdf>, 2007, acessado em 16 de fevereiro de 2018.

SARACENI, Rubens. *Orixá Exu: Fundamentação do Mistério*. São Paulo: Madras, 2008.

SHAKESPEARE - *Medida por Medida, 1500*, disponível em português – Url: <http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/medida.pdf>; Versão original – Url: <http://firstfolio.bodleian.ox.ac.uk/download/text-pdfs/F-mm.pdf>, acessado em 18 de abril de 2018.

SILVA, Ademir Luiz da. *Performance em Redes Sociais: Uma Análise do Facebook do Ciberpajé Edgar Franco*. DOSSIÊ CIBERPAJÉ: arte, vida & transmídia. Cadernos Zygmunt Bauman, 2017. v. 7. p. 191-209. – Url: <http://www.periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bauman/issue/view/444/showToc>, acessado em 06 de maio de 2018.

SILVA, L. C. F.; FRANCO, Edgar Silveira. Os Figurinos Cibergóticos para as Performances do Posthuman Tantra. In: 12 # ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia - UnB, 2013, Brasília. Anais do 12 # ART – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia - UnB. Brasília: UnB, 2013. v. 1. p. 01-12. – Url: https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/Luiz_Edgar.pdf, acessado em 07 de maio de 2018
Url: <http://www.periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bauman/article/view/8217/5191>, acessado em 20/02/2019.

Magazine – Url: <http://www.magazine-hd.com/apps/wp/star-wars-figura-de-estilo-darth-vader/>, acessado em 25 de abril de 2018.

Magazine – Url: <http://www.magazine-hd.com/apps/wp/star-wars-figura-de-estilo-kylo-ren/>, acessado em 25 de abril de 2018.

Mediazink – Url: <http://mediazink.com/pyrohex-is-a-high-performance-group-situated-in-london/>, acessado em 03 maio de 2018.

Mod-elektro – Url: <http://mod-elektro.weebly.com/>, acessado em 03 maio de 2018.

M-o-d-music – Url: <https://m-o-d-music.bandcamp.com/>, acessado em 02 maio de 2018.

Oglobo – Url: <https://oglobo.globo.com/sociedade/ciencia/cientistas-estudam-como-lua-cheia-interfere-no-comportamento-dos-animais-do-homem-2928744>, acessado em 25 de Janeiro de 2019.

Omelete – Url: <https://omelete.com.br/quadrinhos/noticia/revista-heavy-metal-tem-capa-com-coelhos-nus-censurada/>, acessado em 02 de maio de 2018.

Papodecinema – Url: <https://www.papodecinema.com.br/filmes/as-fabulas-negras/>, acessado em 25 de Janeiro de 2019.

Posthuman Tantra no Tubo de Ensaio. – Url: <https://www.youtube.com/watch?v=5NLcJ8JCIQs>, acessado em 08 maio de 2018.

Pyrohexofficial – Url: <https://pyrohexofficial.bigcartel.com/>, acessado em 03 maio de 2018, <https://www.youtube.com/user/wearepyrohex>, acessado em 03 maio de 2018.

Themusic – Url: [http://themusic.com.au/profiles/all/2016/09/12/australian-international-tattoo-expo-focus-cervena-fox-\(pyrohex\)/](http://themusic.com.au/profiles/all/2016/09/12/australian-international-tattoo-expo-focus-cervena-fox-(pyrohex)/), acessado em 03 maio de 2018.

Tocaoterror – Url: <https://tocaoterror.com/2015/11/11/entrevista-as-fabulas-negras-rodriago-aragao-joel-caetano-e-petter-baiestorf/>, acessado em 25 de Janeiro de 2019.

Valinor – Url: <https://www.valinor.com.br/16215>, acessado em 25 de Janeiro de 2019.

Veja Abril – Url: http://veja.abril.com.br/020699/p_072.html, acessado em 26 de maio de 2012.

Vice – Url: https://www.vice.com/pt_br/article/ezga8a/o-novo-filme-do-petter-baiestorf-e-sobre-um-lobisomem-a-solta-no-meio-da-roca, acessado em 25 de Janeiro de 2019.

WebCine – Url: <http://www.webcine.com.br/notaspro/npstarw2.htm>, acessado em 26 de maio de 2012.

Wikipedia – Url: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Heavy_Metal_\(revista\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Heavy_Metal_(revista)), acessado em 02 de maio de 2018.

Xamanismo – Url: <http://www.xamanismo.com/universo%20xamanico/ritos-e-simbolos-2/>, acessado em 28 de fevereiro de 2019.

Xamanismo – Url: <http://www.xamanismo.com/universo%20xamanico/xamanismo-siberiano/>, acessado em 28 de fevereiro de 2019.