



VII Simpósio Nacional de História Cultural
**HISTÓRIA CULTURAL: ESCRITAS, CIRCULAÇÃO,
LEITURAS E RECEPÇÕES**

Universidade de São Paulo - USP

São Paulo - SP

10 e 14 de Novembro de 2014

**ADAPTAÇÃO DE UMA HQ POÉTICO-FILOSÓFICA PARA
PERFORMANCE TRANSMÍDIA: DA HQ “BORBOPOEMAS” À
PERFORMANCE “O SELVAGEM”**

Danielle Barros Silva Fortuna*

1. INTRODUÇÃO

A *Aurora Pós-humana* é um universo transmídia de ficção científica criado pelo artista Edgar Franco e se constitui como ambientação a trabalhos artísticos em múltiplas mídias: quadrinhos, música, performance, aforismos, entre outros. A poética da *Aurora Pós-humana* vislumbra um novo planeta Terra inspirado em perspectivas pós-humanas.

Um universo em que os vislumbres de outrora projetados por cientistas, artistas, místicos, pesquisadores transumanistas se tornam realidade. Na *Aurora Pós-Humana* o corpo e a mente estão reconfigurados e em constante mutação, os limites entre animal, vegetal e mineral são tênues, a morte tornou-se algo raro e novas formas de misticismo e transcendência tecnológica, a “tecnognose” (ERIK DAVIS, 1998), tomaram o lugar das religiões ancestrais. Um universo constantemente em expansão e mutações, a *Aurora Pós-humana* tem agregados a ela dados e novas características que regem essa futura sociedade pós-humana. O objetivo do autor ao criá-la, foi produzir uma ambientação que proporcione o “deslocamento conceitual” descrito por Philip K.Dick (apud QUINTANA,

* IV Sacerdotisa. Mestre em Ciências (ICICT/Fiocruz), doutoranda em Ensino de Biociências e Saúde. Laboratório de Inovações em Terapias, Ensino e Bioprodutos (LITEB/IOC/Fiocruz). Bolsista CAPES/Plano Brasil sem Miséria. E-mail: danbiologa@gmail.com

2004) onde a poética da obra instigue a discussão sobre as consequências dos avanços tecnológicos para a espécie humana e para o planeta, sobretudo em relação da implicação dessas tecnologias no panorama atual, ou seja, a intenção consiste em problematizar o presente por meio de narrativas e obras deslocadas para um futuro ficcional hipotético (FRANCO, 2013).

De acordo com Franco (2013), *Aurora Pós-humana* está situada em um futuro onde grande parte das proposições da ciência e tecnologia de ponta é uma realidade trivial, e em que raça humana sofreu uma ruptura e mudança de valores, de forma física e conteúdo. Nessa realidade, a transferência da consciência humana para chips de computador se tornou algo cotidiano, e por essa razão, milhares de pessoas tem a oportunidade de trocar seus corpos orgânicos por novas interfaces robóticas. A trama conceitual deste universo emerge da disputa entre culturas antagônicas (Tecnogenéticos e Extropianos) pela hegemonia e poder nas cidades estado ao redor do planeta, enquanto uma casta oprimida e em vias de extinção – a raça humana (Resistentes)-, insiste em preservar suas características essenciais, resistindo às mudanças. Esse mote repercute uma série de histórias filosóficas e poéticas ambientadas na *Aurora Pós-humana*, tratando temas sobre o dilema humano, pós humano, focados nas interrelações.

A abrangência conceitual da “Aurora Pós-humana” tem permitido a Edgar Franco criar, além de histórias em quadrinhos, obras em múltiplas mídias, muitas delas tendo como suporte o computador, convergindo linguagens artísticas diversas. Das HQtrônicas, passando pela música eletrônica de base digital chegando a performances multimídia com o projeto musical performático Posthuman Tantra.

A produção de histórias em quadrinhos ambientadas na *Aurora Pós-humana* tem sido explorada em três contextos, na trilogia de álbuns BioCyberDrama, parceria com o quadrinhista Mozart Couto, com o primeiro álbum lançado pela editora Opera Graphica em 2003 e lançado em 2013 pela editora UFG com os três tomos; na revista em quadrinhos Artlectos e Pós-humanos, com 8 números publicados pela editora Marca de Fantasia (UFPB), sendo o oitavo número editado em março de 2014. Outra forma de experimentação quadrinhística que Franco tem realizado são os chamados HQforismos, que são a união de aforismos e Histórias em Quadrinhos (HQ). Trata-se de uma única composição com ilustração contendo um texto em forma de aforismo. Em sua origem, traz o legado dos quadrinhos pela estrutura narrativa poética, segundo o conceito abrangente de histórias em quadrinhos como a união de imagens e textos, segundo Edgard

Guimarães (2003), sendo que os textos são aforísticos, com inspiração e intenção eminentemente filosóficos. Franco já produziu centenas de HQforismos, as características deste tipo de quadrinhos variam segundo a intencionalidade poética e filosófica do criador, em alguns utiliza cores e sentenças maiores, em outros usa o contraste preto e branco como base estética; explorando diferentes temáticas reflexivas: político, filosófica, sensual, iconoclasta, profética, apocalíptica, etc (BARROS; FRANCO, 2013).

A metodologia deste artigo se baseia na pesquisa exploratória, onde foi realizada uma análise crítica e orientada da HQ Borbopoemas e da performance O Selvagem voltada a identificar semelhanças estéticas, poéticas e conceituais entre essas obras transmidiáticas. Como fonte de dados utilizou-se imagens do acervo do artista, “observação participante” da performance O Selvagem e leitura da HQ impressa. Em relação à observação participante, aqui estão inseridos trechos das anotações da autora deste artigo a partir da apresentação do Posthuman Tantra que compôs a programação do VII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (FAV/UFG), em junho de 2014 e que foram publicados em forma de resenha em um blog (BARROS, 2014). O artista Edgar Franco também foi consultado para elucidar dúvidas, esclarecer inspirações e detalhes sobre seu processo criativo.

O artigo tem como objetivo identificar e relacionar aspectos estéticos e conceituais da HQ “Borbopoemas” e seus desdobramentos na performance “O Selvagem”, do Posthuman Tantra e verificar nessas criações os conteúdos, inspirações conceituais, filosóficas e estéticas relacionadas à Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS) para esboçar categorias temáticas em que tais obras possam ter seu potencial didático explorado no âmbito do ensino, em diversos níveis de conhecimento.

O texto subdivide-se nas seguintes seções: Após esta introdução, no item 2 apresentamos o artista Edgar Franco, sua Transmutação em Ciberpajé e a Revista Artlectos e Pós-Humanos, com destaque ao número 6 correspondente a transmutação do artista em Ciberpajé e edição onde foi publicada a HQ Borbopoemas. No item 3 apresentamos o uso de quadrinhos na educação como ferramenta didática para o ensino de Biociências e Saúde na perspectiva CTS e conceituamos o gênero de quadrinhos poético filosóficos. No item 4 apresentamos o Posthuman Tantra, banda performática que ambienta a trilha sonora do universo da Aurora Pós-Humana criado por Franco e finalmente no item 5, os resultados, onde estabeleceremos relação entre as obras

transmídia - no que se refere aos aspectos filosóficos e estéticos da HQ Borbopoemas e performance. No item 6, nas considerações finais, destacamos o potencial da HQ e performance para reflexões filosóficas no âmbito do ensino de Ciências, Tecnologia e Sociedade alicerçadas na busca de uma vida em sociedade de forma mais consciente, solidária e sustentável. No item 7 as referências bibliográficas utilizadas nesta pesquisa.

2. EDGAR FRANCO, A TRANSMUTAÇÃO EM CIBERPAJÉ E A REVISTA ARTLECTOS E PÓS-HUMANOS

Edgar Franco é artista multimídia, tem pós-doutorado em Arte e Tecnociência pela UnB, Doutor em Artes pela ECA/USP, Mestre em Multimeios pela Unicamp, professor permanente e orientador do Programa de Pós-graduação (mestrado e doutorado) em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. Edgar Franco declarou-se Ciberpajé no dia 20 de setembro de 2011, descrevendo seu renascimento através de uma contagem regressiva diária, baseada em 10 chaves que significam valores importantes para o artista naquele momento de sua vida. As “10 Chaves da Transmutação em Ciberpajé” foram transformadas em uma história em quadrinhos publicada no número 6 de revista solo “Artlectos e Pós-humanos”. A partir de então Franco assumiu a identidade de Ciberpajé nas performances do Posthuman Tantra.

A transmutação de Edgar Franco em Ciberpajé envolveu aspectos performáticos, sobretudo nas performances híbridas realizadas pelo Posthuman Tantra, que envolvem: vídeos, aplicações computacionais em RA (realidade aumentada), mágica eletrônica, figurinos exclusivos e ações artísticas criadas em parceria com os integrantes do grupo de pesquisa CriaCiber – Criação e Ciberarte, da FAV/UFG, coordenado por Franco.

Sobre o termo Ciberpajé, de acordo com Franco, a figura do pajé enfatiza a capacidade que o homem tem de conectar-se diretamente com a natureza para modificar a realidade. Isso é possível através da mixagem entre os mundos das cosmogonias transcendentais ao mundo da realidade validada, e assim promover a reestruturação da nossa própria realidade. O pajé é um ser que busca a cura e o equilíbrio. Edgar Franco se espelha no pajé, e através da mixagem de seus mundos com o pretérito mundo real, Franco reconstrói a própria realidade, buscando tornar-se um ser integral, e disseminar a capacidade que cada um tem de se autocurar. Já o prefixo ciber, da cibernética, foi agregado ao pajé porque ele denota a conexão e troca de informações entre seres vivos,

mas também entre seres vivos e máquinas, e nesse sentido, traz no bojo novas possibilidades tecnológicas como um campo amplo para os exercícios mágicos de conexão entre mundos que o Ciberpajé promove, o universo “Pós-Humano” (FRANCO, 2012).

A HQ *Borbopoemas* foi publicada na edição 6 da revista *Artlectos e Pós-humano*, um título autoral de quadrinhos com periodicidade anual. A revista se propõe a editar HQs desenvolvidas por Edgar Franco no contexto do universo ficcional da *Aurora Pós-humana*. A proposta da série é apresentar HQs curtas sempre com novas personagens que se passam em distintas fases temporais do futuro pós-humano.

O neologismo "Artlectos", que compõe parte do título da série, se refere à junção dos termos "Artificial" & "Intelectos". A *Artlectos* foi pensada como um laboratório criativo de HQs poético-filosóficas, baseadas no universo ficcional da *Aurora Pós-humana*, sem compromisso com o mercado dos quadrinhos. Contudo, a revista recebeu em seu terceiro número, o troféu nacional "Bigorna" como melhor publicação de quadrinhos de FC e Fantasia, e foi escolhida pelo respeitado crítico Dr. Edgar Smaniotto como uma das 10 mais importantes histórias em quadrinhos de todos os tempos. Além disso, algumas das HQs presentes na revista serviram de base analítica e reflexiva para dois pesquisadores escreverem livros sobre a obra de Edgar Franco: Professor Dr. Elydio dos Santos Neto, que escreveu "Os Quadrinhos Poético-filosóficos de Edgar Franco"; e a Dra. Nadja Carvalho, autora de "Edgar Franco e Suas Criaturas no Banquete de Platão", ambos publicados pela editora Marca de Fantasia (UFPB), em 2012 (FRANCO, 2013).

3. QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO, QUADRINHOS POÉTICOS FILOSÓFICOS E SEU POTENCIAL PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS NA PERSPECTIVA CTS

As HQs da revista *Artlectos e Pós-humanos* se enquadram no gênero chamado Poético-filosófico. Eles surgiram no Brasil em publicações autorais em quadrinhos, no contexto dos fanzines. Ainda na década de 1980, numa tentativa inicial de classificar esses trabalhos, eles foram chamados de “quadrinhos poéticos”, posteriormente Edgar Franco criou o termo “quadrinhos poético-filosóficos” (FRANCO, 1997, p.54), anexando a palavra “filosóficos” à denominação por verificar que a maioria dos quadrinhistas desse gênero também apresentavam trabalhos com a pretensão filosófica de levar o leitor a refletir sobre alguma questão existencial. Esse termo foi adotado pelo Dr. Elydio dos

Santos Neto em sua pesquisa de pós-doutorado em artes na UNESP, na qual investiga as “histórias em quadrinhos poético-filosóficas” como um gênero genuinamente brasileiro.

As histórias em quadrinhos ficaram por muito tempo consideradas como um obstáculo à educação, sendo classificadas como “subliteratura”. Em geral, pesquisadores e professores universitários consideravam os quadrinhos como produtos supérfluos, ideais para uma leitura rápida e destinadas depois ao esquecimento, e como prática geral muitos se colocavam contra as HQ (VERGUEIRO, SANTOS, 2006). Entretanto, atualmente as HQ têm sido reconhecidas como precioso recurso didático para o ensino de diversas disciplinas, inclusive o de Ciências, Biologia e temas em Saúde.

Este artigo tem como fundamentação teórica os estudos em CTS para discutir as inspirações e motivações pós humanistas do artista Edgar Franco na perspectiva abordada pela Aurora Pós Humana, e como essas HQs podem ser utilizadas no ensino. Para tanto é pertinente abordar o conceito sobre como surgiu e o que é o movimento CTS. De acordo com Pinheiro (2005) apud Vaz et al (2009):

Ciência, Tecnologia e Sociedade – CTS -corresponde ao estudo das inter-relações entre a ciência, a tecnologia e a sociedade, constituindo um campo de trabalho que se volta tanto para a investigação acadêmica como para as políticas públicas. Baseia-se em novas correntes de investigação em filosofia e sociologia da ciência, podendo aparecer como forma de reivindicação da população para participação mais democrática nas decisões que envolvem o contexto científico-tecnológico ao qual pertence. Para tanto, o enfoque CTS busca entender os aspectos sociais do desenvolvimento técnico-científico, tanto nos benefícios que esse desenvolvimento possa estar trazendo, como também às consequências sociais e ambientais que poderá causar (p. 106).

O desenvolvimento tecnológico impulsionado a partir da revolução industrial resultou em um período de supervalorização da ciência e crença em sua neutralidade - o cientificismo - que, segundo Habermas, exerceu uma função ideológica de dominação (SANTOS e MORTIMER, 2002). É notório que a ciência e a tecnologia interferem no ambiente, reflete em mudanças nos níveis econômicos, político, social e também na evolução do homem. Por essa razão suas aplicações têm sido objeto de debates éticos, ensejando que a sociedade participe das discussões e decisões sobre seus rumos.

No âmbito educacional, de acordo com Borges (2002), os estudantes deveriam ter conhecimento acerca dos principais produtos da ciência, ter noção sobre os métodos que os cientistas utilizam e como a ciência é uma das potências que movem o mundo que

vivemos. Entretanto, o que ocorre de fato é que a ciência que é ensinada nas escolas ostenta uma imagem idealizada e distante da realidade do trabalho dos cientistas, o que contribui para construção de uma visão ingênua de uma ciência neutra, que acontece somente nos laboratórios de ponta, sem conflitos internos, com leis “comprovadas” e imutáveis. Ademais, as atividades apresentadas em sala de aula são dissociadas da vida, da resolução de problemas, das teorias e aulas práticas – constituindo-se uma abordagem com visão estanque e fragmentada da Ciência, o que contribui também para propagação de erros conceituais e memorização.

Contudo, conforme afirma Waldhelm (2007), a ciência não é uma atividade neutra e o seu desenvolvimento está diretamente relacionado com os aspectos sociais, políticos, econômicos, culturais e ambientais. Dessa forma, a atividade científica possui implicações profundas para a sociedade, não sendo prerrogativa exclusiva dos cientistas. Por estas questões, a ciência prescinde de “um controle social que, em uma perspectiva democrática, implica em envolver uma parcela cada vez maior da população nas tomadas de decisão sobre C&T”. Nesse sentido, Santos e Mortimer (2002) afirmam que alfabetizar os cidadãos em ciência e tecnologia é hoje uma necessidade do mundo contemporâneo.

O movimento educacional CTS surgiu no Brasil nos anos 1960 com o objetivo de preparar os alunos para o exercício da cidadania e caracteriza-se por abordar conteúdos científicos em um contexto social. Para que o cidadão possa construir seus pontos de vista sobre questões científico-tecnológicas, é preciso conhecer diversas vertentes ideológicas para obter um repertório crítico de conhecimento. Essas informações são necessárias à compreensão acerca dos objetivos, meios e produtos e deve contemplar as possíveis repercussões culturais, políticas e econômicas das ações da ciência e tecnologia na sociedade, não se pautando, entretanto, somente no que é veiculado na mídia. Essa tem sido a principal proposição do movimento educacional dos currículos com ênfase em Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS) na educação brasileira.

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (BRASIL, 1996), um dos princípios do ensino é garantir a igualdade de condições para o acesso e permanência na escola. Dentre as estratégias, adequar o material didático às especificações e às necessidades do aluno é uma forma de valorizar as experiências que ele traz de sua vida extraescolar, viabilizando uma metodologia que estimule sua criatividade. Nesse sentido, Alves (2000) e Caniato (1989) criticam as metodologias tradicionais de ensino em que se privilegia apenas o uso de aulas expositivas em

detrimento de metodologias diversificadas e lúdicas que estimulem o interesse e criatividade do educando.

Soares Neto e Furtado (2009) destacam que é importante que na educação contemporânea, sejam utilizadas as linguagens que permeiam o cotidiano dos alunos, tais como livros, jornais, charges, revistas em quadrinhos, teatro, computadores, exposições, diálogo, programação televisiva, etc. para assim propiciar uma interação da escola com a vida cotidiana dos alunos e seus símbolos, suas linguagens, suas culturas e seus interesses. Nessa perspectiva, os profissionais de ensino tem buscado estratégias para tornar sua prática mais adequada às expectativas e necessidades dos educandos. Tem sido forjada uma literatura pertinente sobre do uso de quadrinhos na Educação (LOVRETO, 2011; CARVALHO, 2006; FRANCO, SANTOS NETO, 2011) e uso de HQ no Ensino de Ciências (FORTUNA, 2012; CARUSO; SILVEIRA, 2009; LINSINGEN, 2007; KAMEL; LA ROCQUE, 2005).

Segundo pesquisa de Pizarro (2009) sobre história em quadrinhos como linguagem e recurso didático em Ciências, não só é possível a realização de pesquisas acadêmicas com histórias em quadrinhos como também é fundamental que essas pesquisas apresentem dados que apontem sugestões na elaboração de metodologias que utilizem a HQ de forma a priorizar a reflexão em Ciência e que eleve a percepção dos alunos para além do humor e do entretenimento.

4. POSTHUMAN TANTRA

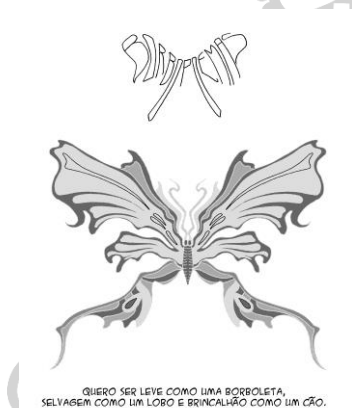
O Posthuman Tantra constitui-se um elo entre as criações artísticas em quadrinhos e outras mídias de Edgar Franco, sempre baseadas na Aurora Pós-humana. Suas expressões principais são a música eletrônica e a performance artística. A banda surgiu em 2004 a partir da necessidade intrínseca de pensar todos os aspectos relativos à “Aurora Pós-humana”, incluindo a ambientação sonora deste universo. As performances da banda são a consumação da base mágicka ocultista imanente na obra de Franco, e traz semelhanças aos atos poéticos de psicomagia elaborados pelo artista chileno Alejandro Jodorowsky (2009), atos que são construções de realidades através da arte, pelo mago-criador.

As performances híbridas do Posthuman Tantra tem sido apresentadas em eventos acadêmicos, assim como em eventos importantes do circuito nacional da música

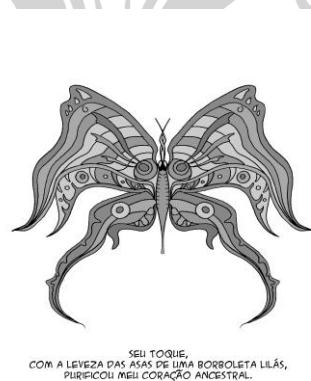
independente. Uma das performances do grupo, chamada "Ciberpajelança" - une de maneira singular aspectos da cultura ancestral nativa das tribos brasileiras, sobretudo suas percepções transcendentais através da incorporação de totens míticos animais e vegetais nos rituais de cura e energização as chamadas "pajelanças" às novas perspectivas pós-humanas abertas pela criação e incorporação de mundos digitais, cosmogonias computacionais possibilitadas pelo amplo universo das imagens numéricas e da hipermídia. Trata-se de um ciberitual que convida os expectadores a penetrarem em um mundo transumano de reconexão com a essência cósmica. O projeto conta com a participação de integrantes do grupo de pesquisa "Criação e Ciberarte" ligado ao Programa de Pós-graduação em Cultura Visual da FAV/UFG.

5. RELAÇÕES POÉTICAS E ESTÉTICAS ENTRE BORBOPOEMAS E PERFORMANCE

5.1 A HQ BORBOPOEMAS, MARCA DE FANTASIA (2012)



Página 1 da HQ Borbopoemas



Página 2 da HQ Borbopoemas



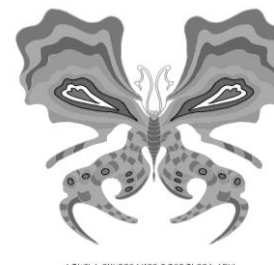
Página 3 da HQ Borbopoemas



Página 4 da HQ Borbopoemas



Página 5 da HQ Borbopoemas



Página 6 da HQ Borbopoemas



SUA TENTATIVA DE CRIAR UMA BORBOLETA HIPERMECÂNICA
SÓ REFORÇOU A PUREZA E O MISTÉRIO DAS LIVRES
BORBOLETAS DO MEU JARDIM UNIVERSO.

Página 7 da HQ Borbopoemas



Página 8 da HQ Borbopoemas

A HQ Borbopoemas traz em suas 8 páginas ilustrações de diferentes borboletas, acompanhadas de um texto poético filosófico, que em suma, trata da importância em estarmos conectados a nossa animalidade interior e focados no presente. A HQ traz a dimensão de sermos seres cósmicos, divinos, mágicos, e da polaridade imanente à vida, seja na conexão entre macho e fêmea, seja no equilíbrio entre o silêncio e os “trovões” interiores e exteriores. Quando o autor traz a metáfora sobre a “noite impõe o silêncio necessário para o florescimento do coração” ele destaca a importância de lidarmos com nosso lado sombrio, nossa solidão e silêncio, imprescindíveis para que haja o florescimento luminoso em nosso coração. A HQ tem como signo principal a borboleta - evidenciado explicitamente no nome da HQ, - que simboliza a morte e a vida, a transmutação interna, sempre regida pelo mago interior, que somos nós mesmos.

5.2 A PERFORMANCE “O SELVAGEM” & ELEMENTOS DA HQ BORBOPOEMAS

Durante a apresentação do Posthuman Tantra é possível sentir os toques tribais, os passos assustadores, fortes, o som do chocalho, a voz grave do Ciberpajé e o entoar de mantras imemoriais conduz o telespectador para a floresta, em um ritual de cura xamânica, cura de corpo e espírito. Essa atmosfera faz rememorar em que assiste ao show essa estranha familiaridade de já ter vivenciado esse ritual animalesco, que de alguma forma compõe o inconsciente coletivo da humanidade, segundo Jung (1964). Os efeitos de realidade aumentada dentre outros recursos de mágica eletrônica, tornam o Ciberpajé uma de suas criaturas pós-humanas. Os limites dissolvem-se, e todas as realidades se encontram em um mesmo ritual sagrado (BARROS, 2014).

Nos traços do Ciberpajé, suas borboletas são sinuosas e multicores. Na HQ isso só se evidencia no texto, pois o miolo da revista é em preto e branco, mas na performance não há esta limitação e é possível vislumbrar as cores e o movimento das borboletas sobrepondo-se à imagem/presença do Ciberpajé. Na HQ também há a presença do pós-humano no trecho “sua tentativa de criar uma borboleta hipermecânica só reforçou a pureza e o mistério das livres borboletas do meu jardim universo” (página 29), denotando que estamos todos conectados: humanos, animais, pós-humanos e universo.



Posthuman Tantra no 11#ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia - Museu da República, Brasília, 2012. Durante performance O Selvagem. Foto de Bruno Mendonça

Os efeitos sonoros, muitos deles baseados na frequência dos batimentos cardíacos tornam a fruição da performance uma experiência estética muito intensa e sinestésica. Os acordes utilizados nas canções do Posthuman Tantra simulam ambientações em outras eras, longínquas, que pode estar em uma terra devastada, em uma floresta frondosa, ou vazio cósmico de um céu estrelado, mas que ao mesmo tempo nos torna presentes no único lugar que existe, o AGORA (BARROS, 2014), assim como a mensagem trazida nas páginas da HQ Borbopoemas.

Essa sensação de estar em um futuro devastado traz à tona as questões das consequências dos rumos em que nossa ciência e tecnologia podem trazer à humanidade e ao planeta. Ao mesmo tempo, sentir que estamos em um universo cósmico, proporciona a reflexão de pensarmos nossa condição de viajantes cósmicos, de seres infinitos, que vivem uma experiência terrena. Pensarmos que somos um grande organismo, Gaia, e que formamos uma unicidade entre todos os seres, do qual devemos ter zelo, cooperação e amorosidade.

As performances do Posthuman Tantra e a aparência do Ciberpajé em muitos provoca um impacto de estranhamento que incomoda, como se retirasse o sujeito de seu estado uterino, do hábito ordinário cotidiano fomentado pela ideia de que todos devem seguir regras, muitas vezes acatadas acriticamente pela maioria que seguem os ditames da “moral” de uma sociedade hipócrita. Essa maneira de impactar de forma iconoclasta me fez lembrar as palavras do artista multimídia Jodorowsky, em seu livro *A Dança da Realidade*:

Todo ato extraordinário é capaz de demolir os muros da razão. Ele quebra nossa escala de valores e faz com que o espectador tenha a experiência de julgar por si mesmo. Age assim como um espelho onde cada um pode ver seus próprios limites. A manifestação desses limites pode provocar o despertar da consciência. (2009, 126 p.)

Em boa parte da performance, a representação do animal selvagem é recorrente, o que sugere que a animalidade de cada um é convocada a vir à tona. Animalidade e selvageria evocada pela letra-mantra de *O Selvagem*: “ser leve, selvagem e brincalhão”, tal quais os animais que estão sempre vivos e focados no agora. Vale destacar que a selvageria que Franco traz não é a difundida pela mídia, uma selvageria como “crueldade” e sim uma selvageria animal, que, como ele diz, pode ser violenta, mas nunca cruel. Ao recitar a letra, o Ciberpajé varia a intensidade, com a leveza e os gritos, como os acordes de uma vida, repleta de altos e baixos, êxtases e abismos (BARROS, 2014).

A estética entre a HQ e a performance é obviamente muito similar, uma vez que a arte utilizada na performance é a mesma da HQ, só que em cores. A arte de Edgar Franco é sinuosa, sensual e lembra aspectos da arte visionária ou psicodélica. A mensagem filosófica instigada a partir das reflexões em torno dos desdobramentos da *Aurora Pós-Humana* possibilita fomentar discussões sobre como forjamos nosso futuro a partir de ações conscientes no presente, bem como as questões éticas e a formação do ser.

Sem a pretensão de esgotar as possibilidades, a obra propicia a introdução de conceitos científicos e não científicos em sala de aula ao tratar de questões temáticas norteadoras para abordagem de temas em sala de aula sobre CTS (conforme quadro abaixo).

As possibilidades de estratégias pedagógicas são amplas, e a partir das discussões dos temas propostos nas obras, sugere-se: solução de problemas, simulações, debates, juris simulados, estudos de caso, palestras organizadas pelos alunos podendo

convidar pessoas especializadas sobre o tema, projetos individuais e de grupo, pesquisa de campo no entorno da escola sobre os problemas locais, envolver e mobilizar associações, organizações, mídia e autoridades locais sobre a temática CTS em sua região. Propondo assim um debate pertinente sobre o papel da ciência e suas implicações socioculturais e políticas.

Temáticas norteadoras para abordagem de temas em sala de aula sobre CTS

Biotecnologia - Transformações biotecnológicas ao longo da humanidade, seus usos e produtos, patente tecnológica, clonagem, biopirataria, bioterrorismo, transgenia, eugenia, organismos geneticamente modificados (OGM), inteligência artificial.

Saúde, bem-estar e doença - Questões de bem-estar, saúde, e doenças contemporâneas como stress, depressão provenientes a exacerbada preocupação com o futuro e maus hábitos alimentares, sedentarismo.

Filosofia da Ciência e da vida - Abordagem filosófica sobre quem somos e para onde vamos, A disputa por poder e guerras a partir dos usos da tecnologia, retardamento da velhice, imortalidade.

Transcendência e espiritualidade - Questões de religiosidade; tecnognose; criação; essência do Ser.

Biologia e Engenharia Genética - Genética; Cibernética; Mutação; Inteligência artificial; Robótica; entre outros.

Temas em discussão na sociedade/Bioética – Reflexões sobre consequências da engenharia e manipulação genética: gerar novos seres, hibridização entre animais e vegetais, dilemas existenciais advindas dessa criação, questões de identidade, eugenia, utilização de células tronco, experimentação animal em laboratórios.

Pós-Humano – O que é pós humano, conceito, autores, artistas, pesquisadores e filósofos que atuam com esta temática, o pós humano na sociedade (esporte, artes, ciência, entre outros)

Além dessas temáticas, Santos e Mortimer (2002, p. 10-11) citam diversos outros temas pertinentes a serem abordados na perspectiva educacional CTS no contexto brasileiro.

Ademais, é possível trabalhar com os alunos a pesquisa sobre os artistas, cientistas, filósofos que inspiraram a Aurora Pós-Humana, como: Stelios Arcadiou; Max More; Roy Ascott; Baudrillard; Hans Moravec, Laymert Garcia dos Santos, entre muitos outros. Além disso, utilizar universos de ficção científica se torna um motivador para a criação de mundo ficcionais pelos próprios alunos em sala de aula, como Franco recomenda (FRANCO, 2013). O educador pode orientar seus educandos para que esses universos sejam criados abrangendo conteúdos científicos abordados no currículo ao longo do ano letivo.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, reitera-se que Borbopoemas e sua transposição em música e performance “O Selvagem” são obras com potencial pedagógico para suscitar debates e reflexões acerca dos usos, da ética, da filosofia, da humanidade e pós-humanidade, da Ciência tecnologia e sociedade (CTS). É papel da escola estimular o educando a aprender a aprender, buscar diferentes fontes de saberes, ensinar a pesquisar e assim o aluno obter a capacidade de construir um ponto de vista crítico, ainda que provisório, sobre a ciência, tecnologia e suas implicações na vida social. Em suma, as obras de Edgar Franco contextualizadas na Aurora Pós-Humana, - suas HQs, canções, vídeos performances, - possibilitam a introdução de conceitos científicos em sala de aula ao tratar de questões filosóficas, religiosas e bioéticas, propondo assim um debate esclarecedor sobre o papel da ciência e suas implicações socioculturais e políticas, cabendo ao educador contextualizar a discussão na realidade local dos alunos e ao mesmo tempo enfatizando a perspectiva global da nossa condição de cidadãos do mundo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, R. *Estórias de quem gosta de ensinar*. 7. ed. Campinas, SP: Papyrus. 2000.

BARROS, D.B. Eu, Pós Posthuman Tantra. Resenha sobre performance do Posthuman Tantra no VII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual (FAV/UFG), junho/2014. A Arte do Ciberpajé Edgar Franco (blog) Disponível em: <http://ciberpaje.blogspot.com.br/2014/06/eu-pos-posthuman-tantra-resenha-do-show.html>

BARROS, D.; FRANCO, E. S. Aforismos & Histórias em Quadrinhos: HQforismos do Ciberpajé. Revista Conhecimento Prático Literatura. n 51 – Edição especial Arte-Educação HQs, Editora Escala, p. 18-23, 2013.

BORGES, T.A. Novos Rumos Para O Laboratório Escolar De Ciências. Cad. Brás. Ens. Fís., v. 19, n.3: p.291-313, dez. 2002.

BRASIL. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)*. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.

CANIATO, R. *Com Ciência na Educação: ideário e prática de uma alternativa brasileira para o ensino da Ciência*. 5 ed. Campinas, SP: Papyrus, 1989.

CARUSO, F. SILVEIRA, C. Quadrinhos para a cidadania. *História, Ciências, Saúde – Manguinhos*, Rio de Janeiro, v.16, n.1, jan.-mar., p.217-236, 2009.

CARVALHO, D. *A Educação está no gibi*. Campinas, SP: Papirus, 2006.

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

FRANCO, Edgar Silveira . Panorama dos Quadrinhos Subterrâneos no Brasil. In: Flávio Mário de Alcântara Calazans. (Org.). *As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática*. 1ed. São Paulo: Intercom & Unesp Proex, 1997, v. 7, p. 51-65.

_____, E.S. Criando Histórias em Quadrinhos com Técnicas Alternativas. Org SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

_____, E.S. A Transmutação em Ciberpajé: Transmídia, Performance e Vida.. In: #11ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (UnB), 2012, Brasília. Anais#11ART. Brasília: UnB, 2012. v. 1. p. 1-11.

_____, E.S. Artlectos e Pós-humanos nº6, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

_____, E.S. UNIVERSOS FICCIONAIS E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: A AURORA PÓS-HUMANA. Monteiro, R. H. e Rocha, C. (Orgs.). Anais do VI Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual Goiânia-GO: UFG, FAV, 2013.

FORTUNA, D.B.S. Elaboração, testagem e estudo de recepção de material educativo sobre tuberculose no formato história em quadrinhos estilo mangá com alunos do ensino fundamental de uma escola estadual em São Gonçalo-RJ. Monografia de Especialização em Ensino em Biociências e Saúde, IOC/FIOCRUZ, 2012.

GUIMARÃES, E. INTEGRAÇÃO TEXTO/IMAGEM NA HISTÓRIA EM QUADRINHOS. INTERCOM BH/MG, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.

JODOROSWSKY, A. *A Dança da Realidade*. São Paulo: Devir, 2009.

JUNG, Carl Gustav. *Os Arquétipos e o Inconsciente coletivo*. 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

KAMEL, C., LA ROCQUE, L. D. Quadrinhos como recurso didático em tópicos de Biociências e Saúde. *Revista Enseñanza de la Ciencias*. 2005.

LOVRETO, J. A. Quadrinhos além dos gibis. In: *História em Quadrinhos: Um recurso de Aprendizagem*. Ano XXI, boletim 01. Abril-2011.

LINSINGEN, L. V. Mangás e sua utilização pedagógica no ensino de ciências sob a perspectiva CTS. *Ciência & Ensino*, vol. 1, número especial, novembro de 2007.

PIZARRO, M. V. As histórias em quadrinhos como linguagem e recurso didático no ensino de ciências. *Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências*. Florianópolis, Nov 2009.

QUINTANA, Haenz Gutiérrez. “Os Discursos da Ciência na Ficção”, in: *Revista On-line Com Ciência* (Tema: Ficção e Ciência, nº 59, outubro), Url: <http://www.comciencia.br/reportage.shtml>, 2004.

SANTOS, W. L. P.; MORTIMER, E. F. Uma análise de pressupostos teóricos da abordagem C-T-S (Ciência – Tecnologia – Sociedade) no contexto da educação brasileira. *Revista Ensaio – Pesquisa em Educação em Ciência*, vol. 2, n. 2, dezembro, 2002.

SOARES NETO, F. F., FURTADO, W. W. As fases da lua em história em quadrinhos no ensino fundamental. *XVII Simpósio Naciel de Ensino de Física. SNEF*. Vitória, 2009.

VAZ, C.R., FAGUNDES, A.B, PINHEIRO, N.A.M. O Surgimento da Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS) na Educação: Uma Revisão. *Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR*, 2009

VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. A pesquisa sobre história em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005. *Unirevista*. v 1. n 3, 2006.

WALDHELM, M.C.V. Como aprendeu ciências na educação básica quem hoje produz ciência? O papel dos professores de ciências na trajetória acadêmica e profissional de pesquisadores da área de ciências naturais. Tese de Doutorado. PUC-RJ, Departamento de Educação. 2007.

