



## TECNOGNOSE, FICÇÃO CIENTÍFICA E PERFORMANCE: O ECOSISTEMA CÍBRIDO DO POSTHUMAN TANTRA.

Edgar Franco. UFG

**RESUMO:** O artigo conceitua tecnognose e apresenta um breve panorama do contexto mítico e místico da cibercultura, destacando alguns autores que estudam os aspectos gnósticos das tecnologias contemporâneas e suas imbricações com a concepção de transumano. Discorre sobre a idéia de deslocamento conceitual como uma das bases reflexivas nas obras de ficção científica (FC) para então apresentar o ecossistema de FC tecnognóstica transumana em que se inserem as performances cíbridas multimídia do grupo Posthuman Tantra.

**Palavras-chave:** Performance, Transumano, Tecnognose, Ficção Científica, Arte Tecnologia.

**ABSTRACT:** *The article conceptualizes techgnosis and provides a brief overview of the mystical and mythical context of cyberculture, highlighting some authors who study the gnostic aspects of contemporary technologies and its connection with the transhuman's concept. Discusses the idea of conceptual displacement as a reflective bases in science fiction works and then present the Sci-Fi techgnostic transhuman ecosystem of the Posthuman Tantra's multimedia performances.*

**Key words:** *Performance, transhuman, Techgnosis, Science Fiction, Art Technology.*

### Tecnognose: A Gnose Tecnológica.

Na conjuntura global contemporânea percebemos que limites antes bem demarcados estão se dissolvendo e passamos a conviver diariamente com os opostos: sintético e orgânico, ambiente real e virtual, local e global, informação e conhecimento. Uma cultura onde pílulas modificam a personalidade, máquinas modificam corpos, prazeres sintéticos e uma reconfiguração do trabalho e das relações sócias através da conexão em rede propõem uma reflexão nova sobre consciência, sociedade e globalização. Nesse horizonte de realizações ilimitadas, passamos a receber com descaso o surgimento de monstruosidades ou utopias esquecidas da mente humana, seitas, movimentos e criaturas híbridas fazem parte de nosso cotidiano midiático hiperinformacional.

Como ressalta o pensador norte-americano Erik Davis (1998), apesar de sua aparente secularidade, essa nova situação parece trazer à tona um senso de religiosidade e fantasia, vindo de nossa imaginação arquetípica. No mundo ocidental a cada dia mais pessoas acreditam em Deus e em seu retorno, e mais ainda passam a acreditar em discos voadores. Mestres de auto-ajuda e consultores astrais promulgam as terapias da nova era, misturando Budismo, anjos, ciência e cultura pop. Cresce o interesse por medicina alternativa, pessoas do *mainstream* adotam práticas espiritualistas. Ecologistas voltam-se para o misticismo da natureza. Esta rica confusão é ainda mais evidente no universo da cultura popular, onde filmes de ficção científica, ambientes digitais e tribos urbanas estão reconfigurando arquétipos e refletindo a busca das pessoas por poderes irracionais, navegando por velhas ferramentas de conhecimento da humanidade: rituais sagrados, especulações metafísicas, vida espiritual e feitiços naturais. Diante desse panorama, vivemos numa hipertecnológica cultura pós-moderna onde é evidente a ligação intrínseca entre gnosticismo milenar, cultura pop contemporânea e ciberespaço.

Alguns pesquisadores da cibercultura acreditam que, ao contrário do que possa parecer, as novas tecnologias não têm nada de seculares, estão recheadas de elementos míticos, místicos, mágicos e religiosos no cerne de sua criação e essência. O teórico das novas mídias Erik Davis é o responsável por uma das investigações mais detalhadas sobre o fenômeno que ele nomeia de “tecnognose” (*techgnosis*), sendo autor de diversos ensaios seminais sobre o misticismo existente na essência das manifestações ciberculturais. Outros dois pesquisadores também apontam interessantes aspectos dessa “gnose tecnológica”, o norte americano Mark Dery e o brasileiro Erick Felinto, este último criador do termo “religião das máquinas”.

A tecnologia tem ajudado a desmistificar o mundo, forçando as redes simbólicas ancestrais a abrirem caminho para os confusos e seculares planos de desenvolvimento econômico e progresso material. Mas os velhos fantasmas e questionamentos metafísicos não desapareceram, muitas vezes eles estão mascarados no *underground* infiltrando-se na cultura, psicologia e motivações mitológicas que formam o mundo moderno. Os impulsos místicos, algumas vezes estão incorporados nas muitas tecnologias que supostamente ajudariam a livrar-se deles. Esses são os impulsos tecnomísticos, muitas vezes sublimados, ou mascarados nos detritos pop da ficção científica e dos videogames (DAVIS, 1998, p.5).

O Gnosticismo é recoberto de mistérios, trata-se de uma forma de cristianismo místico que surgiu na antiguidade e tinha uma visão negativa da

existência material, abraçando diretamente a experiência da Gnose - um influxo místico de autoconhecimento com fortes tons platônicos.

A gnose (do grego conhecimento, ligado ao conhecimento de Deus) é, mais do que uma transcendência mística, uma busca afinada de informações que, colocadas juntas, trazem à tona conhecimentos revelados a poucos. A gnose é uma técnica mágica, uma tekhnè, forma de manipulação prática de informações (nomes secretos, códigos, etc.). A gnose é atualizada hoje pela nova forma de esoterismo que emerge com a cibercultura na forma de tecno-paganismo típico dos ravers e zippies (ANDRÉ LEMOS, 2002, p.140).

O espaço virtual está repleto de anjos e aliens, avatares digitais e mentes místicas naturalistas, utopias impensáveis e ficção científica gnóstica, e ainda visões de um apocalipse distópico. A tecnomística está profundamente conectada com as mudanças socio-políticas de nossa civilização globalizada. Davis acredita que ao contrário da evolução tecnológica ser antagônica ao universo mágico, ela é um fruto dele e está subliminarmente relacionada à complexa mística da magia alquímica, que surgiu com o mito de Hermes Trismegistus e vicejou na Europa medieval em centenas de laboratórios de alquimistas que fundiam em seus experimentos rituais mágicos e preceitos científicos. Desse modo, a eletricidade, o rádio, a TV, o avião, e os computadores estão diretamente relacionados aos efeitos primeiramente formulados pela mágica.

Muitos ciberartistas têm utilizado visões místicas e míticas para nortear suas investigações poéticas com as novas tecnologias, principalmente os envolvidos com arte telemática, telepresença e realidade virtual. No Brasil, a obra de Diana Domingues é envolvida por uma conceituação poética inspirada pelos rituais tribais e transe xamanicos. Para a artista, essas novas tecnologias imersivas, ao invés de nos distanciarem do passado estão promovendo uma aproximação com as sociedades tribais e com a lógica participativa dos rituais e do pensamento mágico ancestral. Domingues chama de “rituais interativos”, as obras artísticas que promovem a inserção em ambientes híbridos de realidade virtual. A obra mais emblemática de Domingues e do grupo *Artecno* da *Universidade de Caxias do Sul*, coordenado por ela, a refletir suas concepções de transe xamanico tecnológico foi *TRANS-E, my body, my blood*, apresentada no *ISEA – The Eight International Symposium of Interactive Arts*, em Chicago no ano de 1997. No “ritual eletrônico” proposto pela instalação interativa, os interatores conectam a energia natural de seus corpos à energia artificial das tecnologias por meio de um tapete que possui

sensores ativados pelo comportamento das pessoas. Um computador processa os dados gerados pelo comportamento e oferece sequências diferentes de imagens e sons aos participantes da experiência. O ambiente da instalação simula o de uma caverna, referência direta a um dos espaços rituais usados pelos antigos xamãs.

Nessa instalação, Diana Domingues procura, pelo jogo de imagens cuja temática se inspira nos símbolos rupestres próprios à cultura do xamanismo, mergulhar os espectadores numa espécie de transe visual e sonoro onde eles reencontrariam este estado extático próprio aos ritos iniciáticos. Para a artista, longe de romper com a cultura tradicional do Brasil, as novas tecnologias poderiam, pelo contrário, reatar laços secretos, porém sobre um modo estético e não mais religioso (EDMOND COUCHOT, 2003, p. 264).

### **Gnoses tecnológicas e Emergência Transumana**

O termo “trasumano” tem sido utilizado em larga escala na contemporaneidade por muitos filósofos, sociólogos e por movimentos culturais ligados ao avanço tecnológico como *The Extropy*, *Transhumanism*, *Raelianism* e *Immortalism*. A sua conceituação é controversa, alguns utilizam o termo como definidor do estágio atual de transição entre a antiga concepção de humano e a reconfiguração completa para um estágio futuro pós-humano. Nesse caso, o prefixo “trans” sugere transição (*transition*). Outros preferem utilizá-lo como definidor de uma transcendência completa da atual condição humana ou ao seu devir não-teleológico, fazendo referências ao filósofo Nietzsche e à sua visão do “além do humano”, discutida também por Deleuze e Guattari, e pela teoria da complexidade e da *autopoiesis* (SANTOS, 2003, p. 264-318). Sobre o termo “transumanismo”, Erick Felinto escreve:

A palavra, por si só, já parece evocar uma atmosfera mítica, na qual mergulhamos em sonhos de corpos tecnologicamente aperfeiçoados, de inteligências artificiais ou do esfumaçamento das fronteiras entre o orgânico e o inorgânico. Podemos, assim, encarar o tema do transumanismo como um vasto *mitema*, a partir do qual se elaboram diversos discursos sobre a superação das limitações tipicamente humanas ou a reconfiguração de tradicionais categorias ontológicas estabelecidas pelo pensamento ocidental. (FELINTO, 2003, p.24).

O filósofo e futurologista norte americano Fereidoun M. Esfandiary, que adotou o codinome de FM-2030, foi um dos primeiros a utilizar o termo *transhuman* em suas aulas na *University of Southern California* ainda na década de 70, quando, segundo ele, poucos encaravam com seriedade as idéias transumanistas, tendo sido

motivo de piada por parte de seus colegas durante muitos anos ao prever um futuro de hibridação entre homem-máquina e natureza, através dos avanços da robótica, telemática e biotecnologia por ele vislumbrados. FM-2030 escreveu muitos artigos e livros importantes sobre transumanismo, como o seminal *Are you a Transhuman?* (1989), onde declara sua profunda “nostalgia do futuro”. No dia 8 de julho de 2000, FM-2030 sucumbiu a um câncer de pâncreas e imediatamente entrou em suspensão criogênica na *Alcor Life Extension Foundation* em Scottsdale, Arizona, onde ele permanece até hoje. Segundo a artista e pesquisadora Natasha Vita-More (2000, p.36), as bases da filosofia transumanista foram lançadas por FM-2030 ainda no início da década de 70, suas idéias e conjecturas sobre as futuras mudanças sociais, culturais, psicológicas e físicas do humano foram muito criticadas pelos acadêmicos seus contemporâneos, acusando-o de se inspirar em deslumbramentos da ficção científica para estruturar seu pensamento, sobretudo no livro *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley, que segundo os ideais otimistas de FM-2030 serviria como inspiração para planejarmos um futuro utópico e não distópico como o apresentado na obra.

Natasha Vita-More (2000), ressalta ainda que idéias sobre a evolução da humanidade têm sido exploradas por autores desde a década de 40. Um dos pioneiros a tratar de temas relacionados a humanismo evolucionário foi Julian Huxley em seu livro *Evolution: The Modern Synthesis* (1942). Na década de 50, Teilhard de Chardin escreveu *The Future of Man* (1959). Em 1966, FM-2030 já falava de um futuro evolucionário transumano em suas aulas sobre “novos conceitos de humano” ministradas na *New School for Social Research* em Nova Iorque.

Como destaca Vita-More (2000, p.52), em 1968, Abraham Maslow refere-se ao transumano em seu livro *Toward a Psychology of Being*. Robert Ettinger também usa o termo em seu livro *Man Into Superman* de 1972. Em 1982, Damien Broderick utiliza-o em sua obra *The Judas Mandala*. No mesmo ano, Natasha Vita-More escreve seu artigo *Transhuman Statement*. A artista e pesquisadora, autora também do “Manifesto da Arte Transumana”, utiliza o pensamento de FM-2030 para definir o transumano como a gradativa mudança da condição biológica humana proporcionada pelo avanço tecnológico. Finalmente o filósofo Max More, já nos anos 1990, define o termo transumano como o momento de transição e superação dos

limites humanos proporcionados pela tecnologia, o estágio de transformação que nos levará da condição humana à pós-humana.

Em 1998 foi fundada pelos filósofos Nick Bostrom e David Pearce, nos Estados Unidos, a organização não governamental *W.T.A. – World Transhumanist Association*. Ela conta atualmente com mais de 3000 associados em cerca de 100 países do globo. A associação prega "a utilização ética da tecnologia para a expansão das capacidades humanas" e defende o acesso irrestrito das pessoas à tecnologias que possam proporcionar um aprimoramento de nossas mentes, de nossos corpos e de nossas vidas, tornando-nos "humanos melhores". A proposta da *W.T.A.* é estruturada em seis programas de ação: Saúde Global; Relacionamentos, Comunidade & Tecnologia; Consequências Éticas das Tecnologias Emergentes; Autodeterminação e Direitos Humanos; Vidas Mais Longas e Melhores; e Visões de Utopia e Distopia.

O programa "Visões de Utopia e Distopia" é muito interessante por propor que a maior parte das visões de futuro transumano provêm das obras de ficção científica nos mais diversos suportes, da literatura ao cinema, passando pela arte contemporânea. O objetivo da associação é coletar e analisar o máximo possível de visões distópicas, utópicas e neutras da FC sobre o futuro da humanidade e usar esse material como fonte para a reflexão e o aprimoramento da ideologia transumana, assumindo as lições filosóficas advindas dessa expressão cultural como fundamentais para uma reflexão acurada sobre o devir humano. A FC parece estruturar a base de muitos desses movimentos filosóficos frutos da cibercultura, como ressalta Erick Felinto:

Muitos dos prosélitos do trans e dos pós-humanismos reivindicam explicitamente esse caráter revelatório da Ficção Científica na cultura contemporânea. Em seu *Manifesto Ciborgue*, Donna Haraway convoca para a elaboração de seu "mito político" todo o potencial imaginativo do ciborgue ficcional: "Estou argumentando em favor do ciborgue como uma ficção que mapeia nossa realidade social e corporal e também como um recurso imaginativo que pode sugerir alguns frutíferos acoplamentos". Se o transumanismo é uma religiosidade da tecnocultura contemporânea, a ficção científica será um de seus evangelhos (FELINTO, 2003, p. 30).

Laymert Garcia dos Santos (2003, p. 270-318) realiza uma análise interessante daquilo que considera como quatro visões distintas para o futuro do homem: a primeira fala do desaparecimento do humano, a segunda sobre a

ciborgização do humano e as duas últimas são visões do pós-humano e transumano. As análises partem de reflexões de cientistas como Ray Kurzweil e Bill Joy, de biólogos, filósofos e sociólogos como Donna Haraway, N. Katherine Hayles, Gilles Deleuze, Nietzsche e Foucault. Santos admite que todas essas visões encontram ressonância na ficção científica, apesar de terem sido produzidas por pessoas que trabalham nos campos da biologia, da informática, da cultura e da filosofia.

### **Ficção Científica e Deslocamento Conceitual.**

Muito já se falou sobre o poder de antecipação das artes. A literatura de ficção científica, sobretudo, revelou em proféticas e detalhadas descrições, futuros feitos da ciência, como a viagem à lua, o surgimento dos submarinos nucleares e dos computadores pessoais. O design arrojado das espaçonaves da série de histórias em quadrinhos de *Flash Gordon*, desenhada por Alex Raymond na década de 30, chegou a servir de exemplo para auxiliar projetistas da *Nasa* resolverem problemas de aerodinâmica dos foguetes. Autores como Julio Verne, H.G. Wells, George Orwell e Aldous Huxley passaram a ser lembrados por jornalistas, físicos, biólogos e outros cientistas em artigos acadêmicos que relatavam novas descobertas. Assim aconteceu quando foi noticiado o nascimento de Dolly, a primeira ovelha clonada, inaugurando uma nova fase da biotecnologia e trazendo à tona diversos questionamentos relativos à ética da clonagem. Nos primeiros dias após a divulgação da experiência, muitos jornalistas, religiosos e cientistas lembraram, aterrorizados, das descrições do escritor inglês Aldous Huxley em seu mais notório romance *Admirável Mundo Novo* (1931), no qual o autor apresenta-nos uma sociedade totalitária do futuro, em que as crianças serão concebidas e gestadas em laboratório, na forma de clones divididos em castas, cada uma delas destinada a finalidades específicas dentro da estrutura social.

Mas para muitos pesquisadores, a ficção científica na verdade problematiza o presente através de narrativas deslocadas para um futuro hipotético. Para Adriana Amaral (2003), apesar do futuro aparecer como temática central da ficção científica, ele pode ser considerado uma metáfora do presente, utilizada para estruturar as narrativas que podem ser críticas, ou ainda paródias da contemporaneidade. Mas essa capacidade de antevisão do futuro não pode jamais ser descartada. Devido ao

caráter interdisciplinar da FC, ao projetarem seus mundos utópicos ou distópicos futuros, os autores de ficção científica muitas vezes fazem uma análise acurada dos diversos aspectos do presente: sócio-culturais, tecnológicos, míticos e místicos. A partir dessa análise, criam seus mundos fictícios e muitas vezes algumas de suas proposições acabam se confirmando.

A capacidade de antecipar o futuro e de elaborar planos de acordo com essa antecipação no contexto de um ambiente social complexo é uma das propriedades fundamentais do funcionamento do cérebro humano (...). A ficção científica enquanto modalidade narrativa e discursiva se aproxima desse funcionamento. A narrativa de ficção científica permite que discursos sobre a ciência e/ou avanços científicos sejam formulados de uma maneira particular, constituindo um tipo específico de interação, podendo ser realizada em um leque de mídias diferentes (QUINTANA, 2004, sp).

Haenz Gutierrez Quintana (2004) enfatiza ainda que, para o notório escritor estadunidense de FC Philip K. Dick, o deslocamento conceitual seria a essência da ficção científica. Para Dick, os mundos das obras de ficção científica são mundos inexistentes criados com base no mundo concreto dos autores de ficção científica. Ou seja, o mundo fictício criado não é simplesmente uma estrutura narrativa que objetiva antecipar quando chegaremos a outras galáxias, ou prever contatos com alienígenas, ou ainda para apontar quando desenvolveremos a tecnologia que possibilitará a criação de seres artificiais inteligentes e afetivos; o real objetivo desses mundos é refletir sobre por que o homem deseja fazer tudo isso e como as conseqüências de tais feitos poderiam afetar a vida humana e a biosfera. Assim, esse “deslocamento conceitual” produz mundos virtuais que são simulacros literários do potencial da tecnociência. Quintana complementa suas conclusões:

Os autores de FC descrevem, então, mundos virtuais sem renunciar à verossimilhança científica. Os avanços científicos servem de apoio para “materializar” e enunciar mundos virtuais. Isto mostra a preocupação dos autores de ficção científica em sintonizar-se com a ciência de seu tempo para logo projetá-la no futuro próximo ou distante enquanto possibilidade, isto é, tomando cuidado para que suas especulações sejam verossímeis e possam servir para que o público reflita sobre seus alcances, visto que a maior parte do contato das pessoas comuns com a ciência se dá através da mediação do cinema ou da literatura (QUINTANA, 2004, sp.).

É importante destacar também que, além desse visionarismo, a FC é atualmente a principal responsável pela difusão da ciência entre a maioria das pessoas do globo, e ela tem cada vez mais fascinado as novas gerações por talvez ser a única forma de arte narrativa que reflète a taxa elevada de mutações de ordem social, cultural e tecnológica que vivemos na atualidade. Para Mark Brake, coordenador do primeiro curso de graduação em “Ciência e Ficção Científica” na

*Universidade de Glamorgan*, País de Gales, a FC é utilizada muitas vezes para ilustrar como a contemporaneidade enfrenta o tema do impacto político, ambiental, social e cultural da ciência e da tecnologia.

A ficção científica é crucial porque representa para muitas pessoas a principal forma de exposição à ciência. (...) O gênero da ficção científica foi sempre usado como maneira de examinar a relação entre ciência, tecnologia e sociedade, tanto como fonte de inspiração para guiar a direção do desenvolvimento científico, quanto como instrumento para popularizar e disseminar idéias científicas. Nós acreditamos que a FC possa ser usada para desmistificar a ciência, evidenciar seu contexto social e cultural e atuar como uma ponte para a consciência pública (BRAKE apud CASTELFRANCHI, 2004).

No site do curso de graduação em “Ciência e Ficção Científica”, seus coordenadores destacam ainda que a *Science Fiction* revolucionou o Século XX como um gênero que promoveu o encontro entre o progresso científico e tecnológico e sua relação com as ambições das sociedades humanas, influenciando decisivamente nossa visão de mundo, nossos sonhos e perspectivas científicas, sociais e culturais. O papel da FC como canal interdisciplinar para a discussão do presente através da simulação do futuro e suas conseqüentes conclusões visionárias, além de seu papel importante de difusão da ciência e reflexão filosófica sobre suas novas possibilidades, colocam-na em destaque no panorama cibercultural contemporâneo.

### **Posthuman Tantra: Performances de Ficção Científica Tecnognóstica**

O Posthuman Tantra é um projeto musical transmídia, com músicas eletrônicas e digitais que sofrem influências de gêneros musicais como o psicodélico, o sci-fi, o dark, o industrial e o ambient. O projeto foi criado pelo artista multimídia e pesquisador Edgar Franco em 2004. No princípio a música do Posthuman Tantra surgiu para funcionar como trilha sonora do universo ficcional transmidiático da "Aurora Pós-Humana" – mundo de FC criado por Franco baseado na fusão entre DNA & Silício, com novas criaturas que mixam humano, animal, vegetal e máquinas. A música e os conceitos que engendram os aspectos estéticos e ficcionais do projeto são influenciados pelas idéias tecnognósticas de pensadores como Robert Anton Wilson, Terence McKenna, Buckminster Fuller, Teilhard de Chardin, Aldous Huxley, Madame Blavatsky, John C. Lilly, Timothy Leary, John Dee, Rupert Sheldrake, Ken Wilber, P.K.Dick, Crowley, Stanislav Grof, Ray Kurzweil,

Hans Moravec, Vernon Vinge e também pelas criações de artistas envolvidos com novas tecnologias e reflexões sobre o pós-humano: Orlan, H. R. Giger, Mark Pauline, Natasha Vita More, Stelarc, Roy Ascott, Eduardo Kac, David Cronenberg. Reflexões tecnognósticas e a busca de aspectos transcendentais em um contexto hipertecnológico também compõem o espectro conceitual das músicas e performances da banda, o que envolve investigações sobre movimentos como *The Extropy*, *Transhumanism & Immortalism*.

O Posthuman Tantra pretende ser um casamento constante entre as criações visuais de Edgar Franco, o universo da música eletrônica e o das performances multimídia. Desde sua criação o Posthuman Tantra já participou de dezenas de compilações em 4 continentes e lançou álbuns em parceria com a banda francesa Melek-tha, além do álbum de estréia “Pissing Nanorobots” (2004) e dos dois álbuns oficiais, “Neocortex-Plug-in”(2007) e “Transhuman Reconnection Ecstasy (2010), lançados pela gravadora Suíça Legatus Records, com quem a banda tem um contrato para o lançamento de mais 2 álbuns.

A banda tem recebido resenhas positivas em importantes veículos da área de música eletrônica como a revista *Judas Kiss* da Inglaterra, o site bielorusso *The Machinist* (em que “Pissing Nanorobots” recebeu nota 9) e na revista brasileira *Rock Hard Valhalla* (a qual incluiu entrevista e resenha de “Neocortex Plug-in” – também com nota 9). Em 2010 o Posthuman Tantra lançou por sua gravadora, A Legatus Recs (Suíça) seu segundo full-length “Transhuman Reconnection Ecstasy”, com excelente repercussão na mídia especializada, também em 2010 a banda tornou-se um grupo performático e iniciou suas performances multimídia ao vivo, estreando nos palcos em junho durante o Woodgothic Festival II, em São Thomé das Letras (MG), o festival é considerado um dos mais importantes da cena gótica brasileira e reuniu também atrações internacionais.

A obra de Edgar Franco nas múltiplas mídias toma como base o universo de ficção científica da “Aurora Pós-humana”. São trabalhos que trazem em seu teor o chamado “deslocamento conceitual”, definido pelo escritor norte americano P.K. Dick (apud QUINTANA, 2004, sp), pois deslocam o tempo, a gnose e a tecnologia para um futuro hipotético para, na verdade, tratar de questões contemporâneas. A “Aurora Pós-humana” é um universo ficcional futurista inspirado por artistas,

cientistas e filósofos que refletem sobre o impacto das novas tecnologias: bioengenharia, nanotecnologia, robótica, telemática e realidade virtual sobre a espécie humana.

Mergulhado no estudo e investigação dessas polêmicas envolvendo os avanços tecnocientíficos, previsões e vivências, surgiu, ainda no ano de 2000, o germe desse universo poético-ficcional que posteriormente foi batizado de "Aurora Pós-humana". A idéia inicial foi imaginar um futuro, não muito distante, onde a maioria das proposições da ciência & tecnologia de ponta fossem uma realidade trivial, e a raça humana já tivesse passado por uma ruptura brusca de valores, de forma - física - e conteúdo - ideológico/religioso/social/cultural. Um futuro em que a transferência da consciência humana para chips de computador seja algo possível e cotidiano, onde milhares de pessoas abandonarão seus corpos orgânicos por novas interfaces robóticas. Também neste futuro hipotético a bioengenharia avançou tanto que permite a hibridização genética entre humanos e animais, gerando infinitas possibilidades de mixagem antropomórfica, seres que em suas características físicas remetem-nos imediatamente às quimeras mitológicas. Finalmente foi imaginado que estas duas "espécies" pós-humanas tornaram-se culturas antagônicas e hegemônicas disputando o poder em cidades estado ao redor do globo enquanto uma pequena parcela da população, uma casta oprimida e em vias de extinção, insiste em preservar as características humanas, resistindo às mudanças.

Dessas três raças que convivem nesse planeta terra futuro, duas são o que podemos chamar de pós-humanas, sendo elas os "Extropianos" - seres abiológicos, resultado do *upload* da consciência para chips de computador - e os "Tecnogenéticos" - seres híbridos de humano e animal, frutos do avanço da biotecnologia e nanoengenharia, tanto Extropianos quanto Tecnogenéticos contam com o auxílio respectivamente de "Golens de Silício" – robôs com inteligência artificial avançada, alguns deles reivindicam a igualdade perante as outras raças e "Golens Orgânicos" – robôs biológicos, serventes dos Tecnogenéticos. A última raça presente nesse contexto é a dos "Resistentes", seres humanos no "sentido tradicional", raça em extinção correspondendo a menos de 5% da população do planeta.

As performances ao vivo do Posthuman Tantra são apresentações multimídia baseadas na “Aurora Pós-humana”, 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 – Criação e Ciberarte, ligado ao Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG. Os efeitos computacionais em realidade aumentada (RA) dão um caráter híbrido às performances pois criam “ambientes híbridos - que integram simultaneamente o real e o virtual” (LEÃO, 2004, p. 165), o Posthuman Tantra foi uma das primeiras bandas performáticas do mundo a usar esse recurso no palco.

O ecossistema estético das performances do Posthuman Tantra envolve fortes aspectos tecnocráticos e propõe aproximações entre transcendência e hipertecnologia através de uma contextualização baseada na ficção científica. Ao mesmo tempo em que repudia a assepsia das imagens publicitárias que induzem ao consumo e à destruição da biosfera perpetrada pelas multinacionais auxiliadas pelas grandes agências publicitárias globais.

Essas performances incluem música eletrônica, projeções multimídia, narrativa em HQtrônica, efeitos computacionais de realidade aumentada (RA) e *face detecting* e elementos de mágica eletrônica. Trata-se de um ciberitual que convida os expectadores a penetrarem em um mundo transumano de reconexão com a essência cósmica, mixando o universo mítico transcendente dos pajés das culturas ancestrais brasileiras às novas cosmogonias digitais das redes telemáticas.

As performances híbridas do Posthuman Tantra têm sido apresentadas em eventos acadêmicos como 9# ART / 10# ART e 11# ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (Brasília, 2010, 2011, 2012), 10 Dimensões da Arte e Tecnologia (João Pessoa, UFPB, 2010), III e IV Seminário Nacional de Arte e Cultura Visual da UFG (Goiânia, 2010, 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).

A performance "Ciberpajelança", apresentada no Festival de Performance Tubo de Ensaios (UnB, Brasília, 2013) - 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. Os ciberpajés da performance mixam o mundo das realidades vegetais - acesso a cosmogonias míticas através do uso de enteógenos - com o das realidades híbridas (criação de cosmogonias digitais) gerando um novo corpus transcendente.

Essa performance envolveu música eletrônica digital - tocada com sintetizadores e controladores midi, música analógica: percussões, projeções multimídia: vídeo digital, os já destacados efeitos computacionais de realidade aumentada (RA) e face detecting e elementos de mágica eletrônica. Ela constituiu-se de 3 atos curtos destacando as conexões possíveis entre o universo mítico dos pajés das culturas brasileiras e latino-americanas pré-coloniais e o universo tecnocrático das hipermídias e da criação de cosmogonias digitais no amplo espectro das imagens numéricas. Os 3 atos do ritual sonoro-performático híbrido foram:

1º Ato - Ciberpajelança - O performer torna-se uma criatura totêmica mítica através do uso de efeitos computacionais de realidade aumentada. A audiência visualiza no telão o surgimento de 4 braços de serpentes nas costas do performer durante o ato, a música mixa elementos sonoros tribais e digitais e o cântico do pajé é entoado pelo performer.



Figura 1 – Ciberpajelança – 1º Ato da performance do Posthuman Tantra no Festival Tubo de Ensaio, Brasília, UnB, 2013.

2º Ato - A Transmutação do Lobisomem Transumano - Os performers, utilizando efeitos de *face detecting* e realidade aumentada torna-se lobisomens transumanos durante o ato. Enquanto cantam e performatizam - de costas para a audiência presente – eles são vistos no telão com a face transformada em uma criatura mítica totêmica pós-humana, híbrido de humano e animal.



Figura 2 – A Transmutação do Lobisomem Transumano – 2º Ato da performance do Posthuman Tantra no Festival Tubo de Ensaio, Brasília, UnB, 2013.

3º - Penetrando Bioportas Virgens - Simulação de abertura e penetração erótica de dispositivo biotecnológico aberto nas costas de duas performers. O ato envolve o uso de efeitos de mágica eletrônica maquiagem gore e luzes de leds, além de um vídeo exclusivo com o qual os performers interagem.



Figura 3 – Penetrando Bioportas Virgens – 3º Ato da performance do Posthuman Tantra no Festival Tubo de Ensaio, Brasília, UnB, 2013.

Esse foi apenas um exemplo das performances que o Posthuman Tantra tem realizado em diversos estados brasileiros, instituindo o campo da ficção científica e da tecnognose como ecossistemas estéticos possíveis para a criação de performances artísticas.

## REFERÊNCIAS

CASTELFRANCHI, Yuri. “A Academia Vai para Hollywood e o Cinema para a Sala de Aula”, in: *Revista On-line Com Ciência* (Tema: Ficção e Ciência, nº 59, outubro), Url: <http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/05.shtml> , 2004.

COUCHOT, Edmond. *A Tecnologia na Arte: da Fotografia à Realidade Virtual*, Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

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

FM-2030, *Are You A Transhuman?: Monitoring and Stimulating Your Personal Rate of Growth in a Rapidly Changing World*, New York: Warner Books, 1989.

FELINTO, Erick. *A Religião das Máquinas – Ensaio sobre o Imaginário da Cibercultura*, Porto Alegre: Sulina, 2005.

\_\_\_\_\_. "Transhumanismo e Mito: Notas Sobre o Culto do Ciborgue", in: *Olhares Sobre a Cibercultura* (André Lemos & Paulo Cunha orgs.), Porto Alegre: Sulina, 2003, pp.24-36.

HUXLEY, Aldous. *Admirável Mundo Novo*, Rio de Janeiro: Globo, 2001.

LEMOS, André. *Cibercultura – Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea*, Porto Alegre: Sulina, 2002.

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, Laymert Garcia dos. *Politizar as Novas Tecnologias: O Impacto Sócio Técnico da Informação Digital e Genética*, São Paulo: Editora 34, 2003

VITA-MORE, Natasha. *CREATE/RECREATE: The 3rd Millennial Culture*, Los Angeles: Extropy Institute, 2000.

### **Edgar Franco**

Artista multimídia, pós-doutor em artes pela UnB, doutor em artes pela USP e mestre em multimeios pela Unicamp. Professor permanente do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG. Entre outros prêmios, ganhou o Rumos Itaú Cultural por sua pesquisa em Arte e Tecnologia (2003) e o Troféu Bigorna (2009) por sua atuação como cartunista. Em 2011, através de uma ação performática transmídia, declarou-se Ciberpajé.