



Fig. 01. “Belzebu e a pandemia”, ilustração do Ciberpajé Edgar Franco

Ciberpajé e as obras artísticas pandêmicas

Em entrevista ao artista e pesquisador Doutor Rafael Senra, o Ciberpajé fala das obras *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto* (HQ e EP)

Em julho de 2021, Edgar Franco – também conhecido como Ciberpajé – lançou uma HQ e um EP musical com o mesmo nome. *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto* faz referência tanto ao disco gravado em parceria com o músico e produtor Alan Flexa (e lançado pela Lunare Music - [ouça-o aqui](#)) quanto à HQ de 11 páginas que saiu na revista *Atomic Magazine* 1.

Tive a honra de ouvir o disco e ler a HQ, e fiquei intrigado com a existência dessas duas obras, que parecem contar a mesma narrativa em mídias diferentes. O deleite que tive com a apreciação de am-

bas acabou levando a um bate papo fantástico com Edgar, reproduzido logo abaixo. Tentei fazer com que as perguntas orbitassem entre tópicos relacionados às duas versões de *Conversas...*, e também às características transmidiáticas de sua obra. Além da honra de ter feito essa entrevista, pude também esclarecer diversas dúvidas antigas a respeito do processo de criação desse fabuloso multi-artista.

Nossa prosa segue abaixo, e espero que gostem! Boa leitura!

1. Em um início de entrevista, pede-se para que a pessoa se apresente, e eu farei isso com uma pergunta talvez inusitada para começar. Lá vai: você se considera mais um artista transmidiático, visual, ou um autor de quadrinhos?

Sem dúvidas sou um artista transmídia e me nomeio assim já há uns 10 anos, antes do termo transmídia tornar-se uma moda – inclusive utilizado de forma errada na maioria das vezes.

Eu comecei minha trajetória artística como ilustrador e quadrinhista com 12 anos de idade, e já nessa época também escrevia poesias compulsivamente, o que me levou a conectar minha expressão poética aos meus quadrinhos gerando o que vim a chamar posteriormente de “Quadrinhos poético-filosóficos”, um gênero genuinamente brasileiro de quadrinhos do qual sou um dos pioneiros e que tem sido estudado por muitos pesquisadores, já merecendo inclusive uma coleção de livros acadêmicos dedicada a ele A Coleção Quadrinhos Poético-filosóficos editada pela Marca de Fantasia e já com 11 títulos, sendo 3 deles de minha autoria (2 em parceria com a pesquisadora de minha obra *IV Sacerdotisa Danielle Barros*) e outros 4 dedicados a analisar minhas criações.

Então, em certa medida tornei-me mais conhecido por meus quadrinhos, no princípio, mas já era musicista desde os 16 anos, quando influenciado pelo heavy metal iniciei tocando baixo em bandas de minha cidade natal, e mais tarde criei o projeto musical Maldoror, e participei da banda Essence (que tinha em suas fileiras outro quadrinhista poético-filosófico, o Gazy Andraus). Vim a consolidar minha atuação como musicista quando retomei os estudos musicais em 1999, interessado em criar as trilhas sonoras para minhas HQtrônicas – durante a minha pesquisa de Mestrado em Multimeios na Unicamp, e passei a criar faixas a partir de sintetizadores e plug-ins digitais.

Isto culminou em 2004 na criação do projeto musical Posthuman Tantra – já no contexto do universo ficcional transmídia da Aurora Pós-humana e durante meu doutorado em artes na USP. A partir deste momento, em que eu seguia criando quadrinhos, HQtrônicas e poesias/aforismos, a música passou a integrar de forma consistente a minha produção artística, e a recepção ao meu trabalho musical com o Posthuman Tantra extrapolou de longe minhas expectativas, tendo o primeiro CD demo – *Pissing Nanorobots* – sido muito bem recebido na Europa com resenhas elogiosas. Isso permitiu-me estabelecer contato com inúmeros musicistas e gravadoras do exterior, culminando nos contratos que assinei com a gravadora Suíça Legatus Records, que lançou dois discos do Posthuman Tantra, e com a gravadora inglesa 412Recordings, que lançou 4 discos e um tributo ao Posthuman Tantra.



Fig. 02. Arte de capa do CD *Pissing Nanorobots*, do Posthuman Tantra (2004)

Meus quadrinhos, apesar de terem sido publicados em algumas edições independentes no exterior, não tinham um respaldo expressivo por lá, já o Posthuman Tantra abriu o leque de possibilidades e conexões nos cinco continentes. Isto levou-me naturalmente para os palcos, mas eu não queria só fazer apresentações musicais ao vivo tocando e cantando, queria uma experiência audiovisual para quem fosse assistir ao Posthuman Tantra, transformando então cada música em um ato performático que conta uma história no contexto da Aurora Pós-humana e inclui efeitos visuais de mágica eletrônica, realidade aumentada (fomos os pioneiros no Brasil a usar o recurso em shows), interação com vídeo, figurinos especiais, e obviamente a one-man-band no estúdio, para as performances tornou-se um grupo com vários integrantes do meu grupo de pesquisa Cria_Ciber (FAV/UFG), incluindo orientandos meus de iniciação científica, mestrado e doutorado, no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual.



Fig. 03. Ciberpajé performando com o Posthuman Tantra

Desde então a performance passou a fazer parte do rol de minhas expressões – já performei ao vivo em 4 regiões do Brasil, e somando agora com os festivais on-line são mais de 50 apresentações performáticas realizadas. O aspecto performático trouxe consigo a criação de videoclipes e videoartes, games, web arte, instalações artísticas interativas e finalmente de animações. Atualmente minha produção artística se dá em todas essas linguagens e suportes, mas tem como ponto de convergência o meu universo ficcional transmídia da Aurora Pós-humana.

2. Em paralelo à sua carreira artística, você é professor de artes na UFG. Existe uma convergência entre as atividades que você desenvolve como pesquisador, docente e entre seus projetos artísticos?

Eu estabeleci uma estratégia para conectar diretamente todas as minhas criações artísticas e minha atuação como docente e pesqui-

sador. A primeira atitude foi migrar para a pesquisa em artes – sou graduado em arquitetura e urbanismo pela UnB – e realizar mestrado e doutorado na área, com pesquisas ligadas diretamente ao que faço como artista.

Assim, fiz o Mestrado em Multimeios na Unicamp com a pesquisa pioneira sobre os quadrinhos no contexto digital da hipermídia, o que gerou o livro *HQtrônicas: do Suporte Papel à Rede Internet* – uma obra de referência no Brasil para quem vai estudar o assunto, mas a pesquisa teórica foi acompanhada por uma produção criativa como quadrinhista, desenvolvendo minhas primeiras HQtrônicas que foram encartadas no CD-Rom que acompanha as duas edições do livro. Essas HQtrônicas: *Neomaso Prometeu*, e *Ariadne e o Labirinto Pós-humano*, já são ambientadas no universo ficcional da Aurora BioCyberTecnológica, que posteriormente – no meu doutorado – foi chamada de Aurora Pós-humana.

Pois bem, no doutorado em artes na USP fui estudar o fenômeno pós-humano e a parte artística da tese envolvia o aprimoramento da Aurora Pós-humana já como um universo transmídia suscitando criações musicais, de quadrinhos, uma obra interativa de web arte, e HQtrônicas. Desde então já me situei como artista transmídia e passei a buscar minha entrada em uma universidade pública onde eu pudesse continuar minhas pesquisas e criações artísticas neste campo, com enfoque nos processos criativos e nas poéticas artísticas.

Esse desejo consolidou-se quando passei no concurso para professor adjunto na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, e já de imediato tornei-me docente do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual, na linha de pesquisa Poéticas Artísticas e Processos de Criação, onde criei o grupo de pesquisa Cria_Ciber. Com isso consegui conectar diretamente minha produ-

ção artística transmídia à minha carreira como docente e pesquisador, pois toda essa produção entra diretamente no Currículo Lattes e recebe um qualis da área de artes.

Na faculdade de artes visuais eu leciono disciplinas teórico-práticas diretamente relacionadas com minhas criações, sendo elas Arte e Tecnologia, e Histórias em Quadrinhos de Autor. Amo estar na universidade pois isso sempre me dá mais energia e entusiasmo para criar ao tomar contato com tantas pesquisas incríveis, principalmente de meus orientandos. Nos 13 anos que atuo na pós já formei 15 mestres, 6 doutores e 2 pós-doutores, além de ter orientado dezenas de TCCs e iniciações científicas. Devo todas essas oportunidades ao ensino público e de qualidade das universidades federais e estaduais pelas quais passei e que foram fundamentais para minha formação e crescimento profissional. Sigo como ferrenho defensor da universidade pública, gratuita e de qualidade!



Fig. 04. Ciberpajé com o álbum em quadrinhos *BioCyberDrama Saga*, parceria com Mozart Couto. Uma das obras emblemáticas da Aurora Pós-humana

3. Vamos entrar agora nas perguntas sobre seus quadrinhos. Eu fiquei curioso sobre sua técnica que utiliza IA (inteligência artificial) para dar um outro tipo de textura ao trabalho. Como funciona?

Trata-se do uso de redes neurais para aplicação de texturas em imagens e os algoritmos dessas redes neurais são chamados de Neural Style Transfer, é uma tecnologia em franca expansão. Comecei a utilizar essa técnica há 4 anos, e como qualquer outra técnica/tecnologia, através de inúmeros experimentos – 90% descartados – fui aprendendo como dialogar com as IAs a partir de minhas buscas estéticas para as artes. A técnica consiste na mixagem de uma imagem a outra, sendo que a segunda imagem entrará com a textura (e se for desejado a colorização da primeira) que se aplicará à primeira.

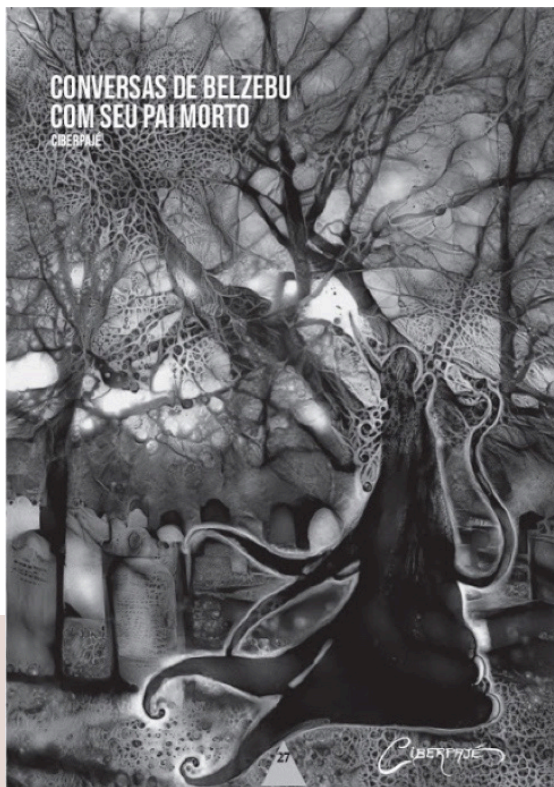


Fig. 05. Página de abertura da HQ na revista *Atomic Magazine* #1

Busco texturas através de minhas fotos de elementos da natureza e outras artes e desenhos previamente criados por mim. Vou estudando os resultados, até chegar em um que me satisfaça. Para a HQ Conversas de Belzebu com seu pai morto, eu buscava texturas de enraizamentos em tons sépias outonais que reforçassem a ideia de oca-so trazida pela narrativa, depois de dezenas de experimentos cheguei a algo que agradou-me. É importante dizer que todos os desenhos da HQ foram realizados previamente com técnica de grafite sobre papel, inclusive com sombreamento em lápis 6B, o que a rede neural acrescentou nesse caso foram as texturas e tonalidades de cor.

4. Na página 5 da HQ, o desenho das raízes da árvore tem ao lado imagens do que parecem ser folhas secas de uma árvore. Essas folhas parecem reais! Elas são colagens, ou também foram geradas pela técnica dos “desenhos + IA”?

Você é mesmo detalhista e observador! Nesse caso a IA não fez magia não – até porque não faz mesmo, é só mais um recurso como pincel e tinta e softwares gráficos. Ali são folhas de uma árvore de meu jardim que eu coleí sobre o desenho a grafite antes de aplicar as texturas finais. Faz parte de meus múltiplos experimentos gráficos recentes, os outros capítulos da HQ que estão em processo trazem diversos experimentos visuais unindo desenho, objetos, fotos e aplicação de texturas em redes neurais.



Fig. 06. Arte colorida do Ciberpajé para a contracapa da revista *Atomic Magazine #1*

5. Você começou sua carreira produzindo no método, digamos, “analógico” (papel, lápis, nanquim), e, de uns anos para cá, você tem se valido da tecnologia digital para trazer novas dimensões de layout para seus trabalhos. Essa mesma tecnologia digital integra seus trabalhos musicais. Diante disso, vem a pergunta: qual sua relação filosófica e poética com o mundo digital? No conceito da “Aurora Pós-Humana”, a tecnologia digital ocupa um papel?

Sigo um apaixonado pelo desenho em suporte papel, inclusive todas as minhas artes nascem primeiro no papel e só depois digitalizo. Nunca me acostumei com as mesas digitalizadoras, gosto mesmo é de desenhar no papel, e sigo criando HQs também praticamente sem recursos digitais, como na minha revista anual *Artlectos & Pós-humanos* (Marca de Fantasia), já com 13 números publicados.



Fig. 07. Capa da revista em quadrinhos
Artlectos & Pós-humanos #13

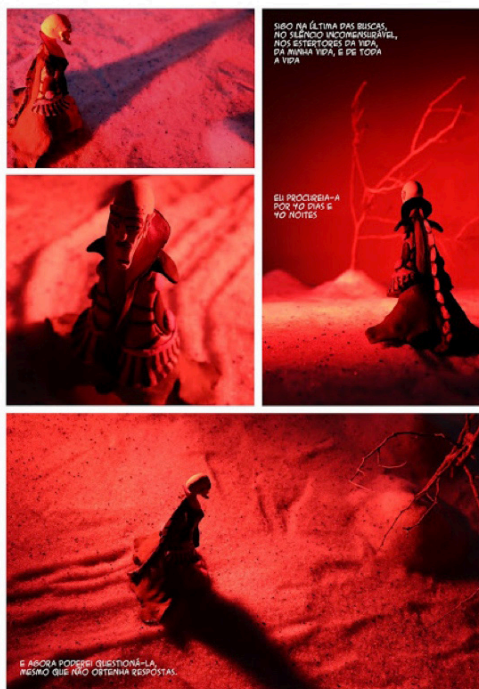


Fig. 08. Página do álbum em quadrinhos
O Sonho dos Deuses (no prelo)

Inclusive durante meu recente Pós-Doutorado em Artes na Unesp realizei – pela primeira vez – uma experiência muito instigante, criei um álbum em quadrinhos feito totalmente a partir de esculturas criadas por mim, foi desafiador, esculpir personagens e criar cenários, também trabalhar a iluminação para gerar as fotografias das sequências, o álbum tem 60 páginas e chama-se *O Sonho dos Deuses*, ainda não foi publicado.

Mas, como já destaquei, encontrei nesses 4 anos recentes uma possibilidade nova e que comecei a experimentar e gostar dos resultados plásticos e estéticos e só agora estou me aventurando a criar HQs agregando esses recursos de redes neurais, até então estava usando só para ilustrações. Devo dizer que as IAs ainda são muito limitadas, usam estratégias para irem aprendendo lentamente o

que desejamos, então não existe nenhuma mágica no processo. É algo que demanda tempo para ir entendendo como o algoritmo funciona, é como aprender uma técnica de pintura.

Tenho visto essas técnicas serem utilizadas para o mal, criando deep fakes que possibilitam a difusão de fake news, ou também para o mundo do entretenimento insosso, mas podemos subverter – em certa medida – as suas destinações e utilizá-las para criar arte. Penso ser uma atitude ciberpunk subverter essas tecnologias para criação de arte autoral underground.

Quanto à tecnologia digital como um todo, tenho algumas restrições gerais à superexposição humana à linguagem binária que em seu cerne é indutora de extremos – pois sua base é o sim ou o não, o zero ou o um, a dicotomia, os extremos. Por isso creio na necessária evolução de uma computação quântica que dê um salto em relação ao atual binarismo dessa linguagem.

Também tenho restrições aos algoritmos das redes sociais baseados no aspecto obscuro da psicologia de Skinner e Pavlov, ou seja, estímulos negativos produzem muito mais engajamento do que os positivos. Mas tanto na música quanto na arte visual utilizo-me das ferramentas que acredito poderem amplificar as intenções poéticas e estéticas de minhas obras, venham elas de onde vierem.

Na música utilizo muitos sons analógicos que são remodulados digitalmente para gerarem outras sonoridades, e uso também sintetizadores e plug-ins digitais de simulação de instrumentos – nesse caso são recursos que me permitem criar sons que não poderiam ser criados por mim, pois não teria como comprar um órgão, por exemplo.

Em um caso específico criei, em parceria com o musicista Eufrásio Prates, um EP musical que utiliza a IA do Google para gerar todos os sons finais. Eufrásio é um grande conhecedor de música

e redes neurais e criou as faixas de nosso EP *Holofraktaforismos* todas a partir de minha voz remodelada na IA do Google, é um experimento muito forte e que me surpreendeu!

Na Aurora Pós-humana, no auge do universo ficcional, o digital ainda tem grande força, incluindo entidades abiológicas como os Digigods – grandes IAs que controlam a rede Internet futura, e alguns seres humanos já nem existem em corpos biológicos, tornando-se extropianos avançados – blocos de informação e consciência capturados de seus sistemas nervosos e que vivem no digital. Como sempre, utilizo tais estratégias para refletir sobre nossa relação atual com as tecnologias, a humanidade e a biosfera, realizando o “deslocamento conceitual” proposto por P.K.Dick. *Conversas de Belzebu com Seu Pai Morto* é uma HQ sobre o presente, mas que está situada no ocaso pós-humanista da Aurora Pós-humana, no qual amplifico muito o cenário catastrófico atual.

6. Excelente resposta. Nunca tinha pensado nessa relação entre os códigos binários e o extremismo que tem crescido no mundo contemporâneo. É uma constatação filosófica feita a partir de uma dinâmica tecnológica totalmente presente em nosso cotidiano. Permita-me então aprofundar o raciocínio em uma nova pergunta: você acha que o digital veio para superar o analógico?

Enquanto formos seres atávicos e compostos por matéria de base carbônica, criaturas encarnadas, o analógico, o material, o substancial, continuarão tendo um profundo sentido existencial para nossa espécie. Nossa própria forma de obtenção de energia é através da trituração de matéria de base orgânica, somos organismos que dependem de outros organismos. Percebo que conhecemos muito

pouco ainda da complexidade do que somos para simplesmente abandonarmos a dimensão material da existência humana, pois os múltiplos campos energéticos e as ressonâncias morfogenéticas que nos compõem seguem sendo grandes e profundos mistérios que algumas filosofias transcendentais e a física quântica mal arranharam. O digital é só mais uma fase de transição comunicacional e de nossa experiência, outras virão se não nos autodestruirmos antes, mas o analógico seguirá conosco por eras ainda.

7. Gostaria de saber agora um pouco da sua carreira musical. Me impressiona o tamanho da sua discografia! Você sabe de cabeça quantos EPs já lançou? Me fale um pouco sobre sua faceta musical.

A discografia do Posthuman Tantra é bem grande, tenho um home estúdio onde gravo todas as faixas e as mixo, só a masterização que é feita por outros. E como trata-se de uma one-man-band isso facilita muito as coisas no que condiz ao tempo para criar e gravar. O Posthuman Tantra nasceu em 2004, portanto é uma banda já com 17 anos de existência.

Neste tempo foram lançados 2 álbuns oficiais em CD pela gravadora Legatus Records (Suíça), 3 CDs, 2 Split CDs e o tributo ao Posthuman Tantra pela 412Recordings (Inglaterra), um CD pela Terceiro Mundo Chaos Records (Brasil), um Split CD pela Anaites Records (Brasil), e 2 EPs pela Sonoros Records (Brasil), e outros 4 EPs por gravadoras de países como Itália, França e Suécia.

Vale destacar também as 7 Boxes somando ao todo 15 CDs lançadas na França em parceria com a lendária banda de death ambient Melek-tha, além das participações em mais de 40 coletâneas dos 5

continentes do planeta – pelo menos 20 delas com faixas inéditas – e um split CD lançado no Japão pela Sabbathid Records.

Fiz uma conta esses dias e são mais de 30 horas de música do Posthuman Tantra já criadas em seus 17 anos de existência. Aca-
ba de ser lançado o novo split da banda, desta vez uma parceria com a Alice Psicodélica, pela gravadora Depressive Noise Records, incluindo uma versão física limitada em uma box muito especial. Nesse split as músicas do Posthuman Tantra são totalmente analógicas e gravadas com instrumentos inusitados como berimbau de boca, udo, e apitos indígenas. A banda tem essa característica experimental que irrita alguns fãs mais conectados com minhas músicas no estilo dark ambient, pois não tenho amarras de estilo para criar os sons. Neste novo split – chamado *Lucha* ([ouça-o aqui](#)) - as faixas têm influências de mantras, de música de monastérios e do grande Daminhão Experiência!



Fig. 09. Arte de capa do Ciberpajé para o CD do *Posthuman Tantra - Neocortex Plug-in* (2007), lançado na Suíça pela Legatus Records



Fig. 10. Arte de capa do Ciberpajé para o Split CD *Lucha*, do Posthuman Tantra e Alice Psicodélica, ouça-o [neste link](#)

Já no Projeto Musical Ciberpajé, que nasceu em 2014, em 7 anos foram editados 36 EPs e 1 CD, com participação de musicistas das 5 regiões do Brasil e dos países: Chile, França, Colômbia, Suíça, Inglaterra e Canadá. Esses EPs e o CD podem todos ser ouvidos no Bandcamp do projeto.

Também destaco minhas participações em mais de 30 álbuns musicais de amigos musicistas. Enquanto eu tiver energia criativa, e espero que isso aconteça até minha morte, seguirei criando músicas para os meus projetos e participando como convidado em projetos de amigos. A música que crio é visceral, autoral e iconoclasta como toda minha arte.

8. É um notável legado! Me diga, quando você produz seus discos, existe algo esteticamente semelhante aos efeitos visuais de IA que você emprega no plano sonoro? Algum tipo de recurso/aplicativo/plugin ou algo que, sonoramente, seja equivalente às texturas das suas HQs?

Isso aconteceu só em um disco específico que já citei. Vou explicar em mais detalhes o processo criativo do EP *Ciberpajé – Holofraktaforismos*, parceria minha com euFraktus X.



Fig. 11. Arte de capa do Ciberpajé para o EP *Holofraktaforismos*

A semente criativa do EP *Holofraktaforismos* (ouça-o aqui) foi uma experiência minha de ENOC (estado não ordinário de consciência) com o uso do enteógeno *Psilocybe cubensis*. Essa experiência visionária gerou uma série de desenhos inspirados nas visões obtidas durante o tempo em que ela durou, eu considero essas artes como frutos de uma hipertecnologia ancestral, sendo o cogumelo *cubensis* um “plug-in de neocortex” muito mais poderoso que qualquer das I.As existentes atualmente.

Tempos depois da experiência usei algumas dessas artes para criar uma série de HQforismos (gênero de quadrinhos poético-filosóficos que une um texto aforístico a uma imagem que dialogue com ele) que trouxessem em seu escopo as sensações de profunda conexão com o cosmos e de indignação com a desconexão com a natureza que reina no mundo contemporâneo.

Os 6 aforismos em preto e branco realizados foram inicialmente publicados no fanzine *Uivo #5* e depois integraram o álbum em quadrinhos *Enteogênicos* (Editora Criativo). Quando surgiu a oportunidade de realizar a parceria com o musicista visionário e maestro euFraktus X (Eufrásio Prates), eu pensei na possibilidade de criar um desdobramento sonoro para os 6 HQforismos enteogênicos frutos daquela experiência atávica. Eufrásio aceitou o convite e o desafio para a criação de músicas holofractais baseadas na gravação das minhas vozes recitando os aforismos.

O musicista utilizou nessa criação sonora softwares abertos de Inteligência Artificial (Google TensorFlow) e sua invenção, uma suite de software livre chamada HITS Holofractal Interactive Transducer System. Nas palavras do próprio euFraktus X: “Meu código interpreta as sutis curvas da fala do Ciberpajé e as passa numa equação fractal que gera os números que se tornam notas midi, ou seja, ma-

tematicamente normalizados numa escala de 0 a 127. Isso torna-se a base dos synths.”

Nas 6 faixas experimentais, a linguagem falada desintegra-se para tornar-se sons e a experiência semântica da leitura dos aforismos torna-se uma experiência cognitiva de outra ordem, gerando atmosferas que transcendem o verbal e integram-se à essência ciberxamânica da proposta do EP. Ouçam o EP nesse link: <https://ciberpaje.bandcamp.com/album/holofraktaforismos>

9. Nas suas redes sociais e em alguns eventos virtuais recentes, você tornou públicos os acontecimentos envolvendo o falecimento de seu pai. Esse fato foi uma influência decisiva para seus novos EP e HQ? Se sim, você tenta ser fiel ao que houve, ou você se permitiu acrescentar elementos estéticos e filosóficos a partir de dados reais?

O falecimento de meu pai, Dimas Franco, vitimado pelo genocídio neofascista da Covid-19 no Brasil foi um dos fatos mais trágicos de minha existência. Meu pai era meu mentor intelectual, meu melhor amigo e meu maior incentivador, sempre tive um amor declarado por ele e inclusive dedicando-lhe muitas de minhas obras. E com ele eu tinha minhas conversas filosóficas e metafísicas mais densas e profundas.

Como eu, sua visão sobre a espécie humana ia da percepção de nosso lado luminoso, da empatia e compaixão profunda, até as sombras do egoísmo e egolatria que resultaram na destruição gradativa da biosfera. Ele se emocionava de chorar com os atos nobres, mas se entristecia ao ver a crueldade humana. Ao perceber o crescimento do neofascismo no Brasil, que tomou nosso governo de assalto, ele dizia: “A humanidade não deu certo”, de uma forma melancólica. E ele acabou sendo vítima dessa banda podre humana.

Conversas de Belzebu com seu Pai Morto surgiu inicialmente do desejo de inserir de forma simbólica e iconográfica o arcano XV do Tarô, o diabo, no contexto de meu universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-humana”. Na narrativa, após o fim da espécie humana, essa criatura nasce de forma metafórica e onírica no crepúsculo pós-humano, em um planeta Terra desolado. A história coloca-o em diálogo – na verdade um monólogo – com seu pai morto, metáfora da humanidade.

Mas, como destaquei no início dessa resposta, a motivação mais profunda para a criação da série foi a perda trágica de meu maior interlocutor filosófico e amigo, meu amado pai Dimas. Durante décadas discutimos assuntos metafísicos e reflexões sobre a espécie humana, Gaia e seus destinos. Com seu desaparecimento, ao desejar conversar sobre esses temas sinto profunda vacuidade. A série é composta por 6 HQs de 11 páginas cada uma, somando 66 páginas, e sua criação utiliza princípios mágicos de transmutação e inspiração enteogênica.

10. Você acredita que a história *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto* e o EP de mesmo nome possam ser consideradas uma obra transmídia (mesmo sabendo que essa história específica faz parte de um projeto maior)?

A minha Aurora Pós-humana é composta essencialmente de obras transmídia, pois eu realizo HQs, HQtrônicas, contos, poemas, performances artísticas, animações, videoartes, videoclipes, instalações artísticas, esculturas, e álbuns musicais que trazem narrativas diferentes e novas, mas todas contextualizadas no universo ficcional mágicko transmídia da Aurora Pós-humana. Exploro suportes diversos para narrar histórias das múltiplas fases de meu universo.



Fig. 12. Capa do EP *Ciberpajé - Conversas de Belzebu com seu Pai Morto*, ouça-o [neste link](#)

Nesse contexto, tanto a HQ quanto o EP são obras transmídia pois inserem-se nas produções artísticas da Aurora Pós-humana! Mas se olharmos para elas como obras isoladas – o que não deve ser feito – podem ser consideradas como duas narrativas em suportes diferentes contando a mesma história no contexto transmídia da Aurora Pós-humana. O interessante é que são obras independentes – como todas as outras criações para a Aurora Pós-humana, mas neste caso possuem uma conexão inusitada – ainda inédita no universo ficcional – pois contam a mesma história!

Minha ideia era essa mesmo, pensar a narrativa em dois contextos diferentes, em um deles, o visual, eu teria o controle total dos resultados, no outro, eu abriria para a parceria com outro artista, nesse caso o musicista Alan Flexa, para que ele incorporasse também sua visão da história.

11. Além de *Conversas...*, você tem outras HQs que dialogam ou convergem com seu trabalho musical?

Tenho muitas HQs que se conectam diretamente a obras minhas em outras mídias, mas não trazem a mesma história. Destaco o número 13 da revista *Artlectos & Pós-humanos* que traz 2 HQs: *Lupus Diem*, e *Lupus Crepusculum*, diretamente conectadas a 2 atos performáticos do Posthuman Tantra: *Lupus Noctis* e *Quilombot Mantra*, que por sua vez conectam-se diretamente a 3 EPs musicais do Projeto Ciberpajé: *Lobo Infinito* (parceria com Melek-tha, da França), *Madrugada de Lilases Pedras Adornada* (parceria com Nix's Eyes, de Brasília), e *Loucos ou Deuses* (parceria com Sábila Orbe, do Chile) e por sua vez esses EPs estão diretamente conectados a duas animações pioneiras no Brasil a utilizarem redes neurais e Neural Style Transfer: *O Enterro dos Deuses* (assista [neste link](#)), e *(In)Finitum*; finalmente estas animações conectam-se à HQescultura *O Sonho dos Deuses*.



Fig. 13. Animação *O Enterro dos Deuses*, de Ciberpajé e C.N.S., assista [neste link](#)



Fig. 14. Cartaz da animação *(In)Finitum*, de Ciberpajé, Amante da Heresia, Luiz Fers e C.N.S.

É fundamental destacar que todas essas obras são independentes e trazem narrativas inéditas, no entanto a conexão entre elas gera outra grande narrativa unindo então estes múltiplos suportes e linguagens: quadrinhos, performance, aforismos, ilustração (capas e encartes dos Eps), música, animação e escultura. Estes produtos artísticos específicos foram fruto de meu segundo Pós-Doutorado em Artes realizado em 2019-2020 no Instituto de Artes da Unesp e intitulado Posthuman Tantra & Artlectos e Pós-Humanos: Processos Criativos Transmídia em Performance e Quadrinhos. Estou preparando um livro fruto dessa pesquisa.

12. O músico Alan Flexa recebeu alguma orientação sua para seguir um tipo de arranjo musical ou de textura musical específica? Ele leu a HQ antes de compor?

Fiz questão de não passar a HQ para ele ler, não queria uma contaminação da visualidade na sonoridade neste caso, o que mais me interessava era a narrativa.

Passei o texto para Alan, dividindo-o em 4 atos – para gerar as faixas a partir das atmosferas suscitadas por esses atos, tive que pensar nesses blocos de texto que tivessem uma coerência intrínseca, pois na HQ – que tem 11 páginas – essa divisão não acontece. Alan Flexa é um grande musicista, a única coisa que falei para ele é que imaginava um clima de trilhas sonoras de filmes de terror e suspense das décadas de 1970 e 1980 como no clássico *O Exorcista* e nos filmes de John Carpenter.



Fig. 15. Retrato de Alan Flexa realizado pelo Ciberpajé

Flexa decidiu por criar as atmosferas em sintetizadores e plug-ins, mas utilizou-se também de gravações analógicas de cordas e outros instrumentos para gerar efeitos sonoros. Ele conduziu os climas musicais a partir da entonação de minhas vozes pré-gravadas e do texto das faixas. Fiquei impactado ao ouvir o resultado, impressionado em perceber como Alan criou algo muito mais denso do que eu esperava.

Essas surpresas que às vezes tenho com o Projeto Musical Ciberpajé me fazem amar cada vez mais criar EPs com amigos e convidados, pois a base que estrutura o projeto é a liberdade criativa. Quando os musicistas podem ser eles mesmos – e só convido para parcerias pessoas que admiro como artistas e seres humanos – inevitavelmente surgirão grandes obras! Minha eterna gratidão ao Alan Flexa que tem sido um grande parceiro musical nesses anos de Projeto Ciberpajé e que tenho a sorte de ter como amigo, pois é um dos maiores musicistas do Brasil.



Fig. 16. Autorretrato do Ciberpajé

13. Alan é realmente um músico e produtor sensacional. Você acha que as escolhas musicais, melódicas, de timbre e de arranjo dialogaram com os recursos visuais da sua HQ?

Eis o grande aspecto transcendente que está além e aquém das nossas perspectivas racionais. Quando fui reler o primeiro capítulo da HQ *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto*, tendo como condutor o EP musical de mesmo nome, eu tomei um susto! As obras fruídas juntas ganharam uma nova dimensão e força. Também achei incrível como a sonoridade dialoga diretamente com as sequências visuais amplificando sua atmosfera. Finalmente, encantei-me com o tempo das músicas e como ele introduz pausas sagazes na condução da leitura. Foi emocionante perceber a sinergia das obras em suportes diferentes.

14. A HQ foi feita só por você, e o EP foi feito em parceria. Você acha que a parceria musical trouxe desdobramentos inesperados para o EP? Ou, apesar da parceria, você tem a mesma unidade estética e conceitual pensada em relação à HQ?

O Projeto musical Ciberpajé tem essa característica conceitual de grande força: as bandas e parceiros musicistas convidados têm liberdade total para criar as ambiências sonoras para os aforismos, por isso temos as mais diversas expressões musicais no projeto: rock, heavy metal, doom, black metal, new age, progressivo, noise, sludge, hardcore, dark ambient, dungeon synth, witch house, post rock, entre outros.

Como salientei escolho os convidados a partir de meus gostos musicais e minhas afinidades artísticas, inclusive você foi meu par-

ceiro criativo em um dos EPs que gosto muito do *Aqualupus!* A única coisa que peço aos parceiros criativos é que meus aforismos fiquem audíveis, mas mesmo esse pedido foi subvertido no EP *Holofraktaforismos*.

No caso de *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto*, eu ainda sugeri uma sonoridade para o grande Alan Flexa quando ele perguntou-me – já que é um musicista eclético com capacidade para trafegar por múltiplos estilos sempre com qualidade – mesmo assim o que ouvi no álbum surpreendeu-me muito, são múltiplas camadas e sutilezas sonoras que só podem ser captadas com um fone de ouvido profissional.

A unidade estética existente entre HQ e EP é o texto – o monólogo de Belzebu – que os conecta diretamente, o resto é uma nova perspectiva poética que se agrega ao conceito geral com a participação singular de Flexa.



Fig. 17. Confira no Youtube uma breve fala do Ciberpajé sobre a HQ e o EP *Conversas de Belzebu com Seu Pai Morto*

* Rafael Senra se define como “um escritor que desenha e canta”. Já lançou quatro discos (dois solo e dois com o projeto Alfa Serenar), além da graphic novel *Balada Sideral* (editora Bartlebee, 2014). Também pela Bartlebee, lançou o livro *Dois Lados da Mesma Viagem* em 2013. É professor de Literatura na Universidade Federal do Amapá (UNIFAP).

Publicado em

<https://ciberpaje.blogspot.com/2021/07/entrevista-ciberpaje-fala-das-obras.html>, em 19/07/2021.