

Esculturas companheiras na criação da história em quadrinhos “Corpo”

Companion sculptures in the creation of the comic strip “Body”

Esculturas de compañía en la creación del cómic “Cuerpo”

Fábio Purper Machado¹

Maria Carolina Alves²

Resumo: Em movimentos de arte, reelaboração e comunicação, produzimos narrativas em que campos do saber, do sentir, do fazer, se misturam. Vida. Escrita. Escultura. Roteiro. Quadrinização. Ao longo da produção de um álbum de histórias em quadrinhos, a HQ-escultura “Corpo” foi montada a partir de escritas sensibilizadas pelo encontro da inquietação singular da experiência com esculturas companheiras autorais, cujo corpo tridimensional e materialidade são captadas por lentes fotográficas e adentram o domínio plano da página de quadrinhos, no ato de criação aqui relatado. Procuramos nos expressar para além do fazer: em meio a dicotomias envolvemos experiências e evocamos sentidos colaborativos de novidades uns nos outros.

Palavras-chave: Escultura; Narrativa; Experiência.

Abstract: In movements of art, reworking and communication, we produce narratives in which fields of knowledge, feeling and doing are mixed. Life. Writing. Sculpture. Script. Comic-making. During the production of a comic book album, the comic-sculpture “Body” was assembled from writings sensitized by the encounter of the singular restlessness of experience with authorial companion sculptures, whose three-dimensional body and materiality are captured by photographic lenses to enter the flat domain of the comic page, in the act of creation reported here. We seek to express ourselves beyond doing: amid dichotomies we involve experiences and evoke collaborative senses of novelty in each other.

Keywords: Sculpture; Narrative; Experience.

Resumen: En los movimientos de arte, reelaboración y comunicación, producimos narrativas en las que se mezclan campos de saber, sentir y hacer. Vida. Escritura. Escultura. Mapa vial. Quadrinización. Durante la producción de un álbum de cómic, la cómic-escultura “Cuerpo” fue ensamblada a partir de escritos sensibilizados por el encuentro de la inquietud singular de la experiencia con esculturas autorales de compañía, cuyo cuerpo tridimensional y materialidad son capturados por lentes fotográficos e ingresan al dominio plano de la página del cómic, en el acto de creación aquí reportado. Buscamos expresarnos más allá del hacer: en medio de dicotomías involucramos experiencias y evocamos sentidos colaborativos de novedad en cada uno.

Palabras claves: Escultura; Narrativa; Experiencia.

Corpo HQ-Escultura

“Corpo” é o título de uma HQescultura produzida por Fábio Purper Machado e Maria Carolina Alves. Somos pesquisadores do Uivo: matilha de estudos em criação arte e vida (UFU) e apresentamos fragmentos do processo desta narrativa no IX Seminário Conexões:

¹ Universidade Federal de Uberlândia (UFU)

² Universidade Federal de Uberlândia (UFU)

Deleuze e linhas e cosmos e educação e... . Cabe aqui citarmos o resumo do grupo, proposto para Linhas e Cosmos e Educação (VAZ *et al.*, 2024, p. 47):

Marcados por fazeres colaborativos no grupo de pesquisa "Uivo: matilha de estudos em criação arte e vida" (UFU), procuramos estabelecer reverberações de experimentações e leituras realizadas pelo coletivo no último ano para traçar linhas de criação com vidas humanas e não humanas. Experimentações fotográficas e criações multiformatos marcam refúgios e rizomas com a educação, compostando ideias na universidade e ações formadoras de professores entre jardins insurgentes, poéticas errantes, e vidas baldias de um antropoceno cartográfico e multiespécies companheiras.

“Corpo” (Figura 1), com texto de Maria Alves, é uma destas experimentações realizadas coletivamente e faz parte de um projeto de Fábio Purper, chamado “HQ-escultura Em Matilha”³. A escrita deste texto se deu na proposta de apresentar um relato de experiência acerca da montagem e do processo de produção e criação da narrativa “Corpo”. Dentro destes fazeres articulamos diferentes áreas do conhecimento e técnicas artísticas, centralizando a atuação de esculturas, às quais aqui nos referimos como companheiras, na construção de narrativas em trabalhos colaborativos com uma equipe de pesquisadores, na sua maioria vinculados ao Uivo: matilha de estudos em criação, arte e vida, da Universidade Federal de Uberlândia. Neste processo, saber, sentir e fazer se misturam com singularidades e experiências ao longo de um processo criativo dialógico que encontra na multiplicidade e na diferença maneiras de atuar e ver no/o mundo e as hegemonias que o compõem.

Um encontro de pares que emancipa coletivos, ao valorizar aquilo que é diferente. Por isso, encontramos no trabalho em grupo potência e promoção de mudança, nos propiciando um ato criativo mais singular, alteritário e errante, capaz de movimentar sentidos e evocar novidades nos sujeitos participantes.

Vidaescrita. Escritaescultura. Esculturaroteiro. Roteiroquadrinização.

Esse é o movimento a ser narrado. Como as provocações “o que uivam esses corpos?” e “que corpos uivam essas palavras?” tomam forma em uma coletânea/álbum de histórias em quadrinhos (HQs) com a participação de autores, artistas, fotógrafos, designers, professores, educadores etc.? Na prática colaborativa, nos associamos a figuras pouco convencionais: as esculturas companheiras.

³ “HQ-Escultura em matilha” conta com o apoio do Fundo Municipal de Cultura (FMC), através do Programa Municipal de Incentivo à Cultura (PMIC) de Uberlândia, MG. Ver: PURPER, Fábio. **HQescultura em matilha**. Uberlândia: Ed. do autor, 2025.

Para além da diversidade e autenticidade no modo de produção de quadrinhos. Ao inserir tridimensionalidade no plano do papel, as etapas manuais e de manipulação dessas esculturas acessam e adentram compreensões e engajamento no fazer artístico. As chamamos de companheiras, inspirados no “outro significativo” da antropóloga estadunidense Donna Haraway (2021) e suas espécies não humanas que fomentam ontologias e políticas vivíveis e emergentes nos dias de hoje, e cujo encontro provoca alteridades significativas em formas de figuras provenientes de diferentes linguagens.

Na companhia dessas esculturas, localizamos experiências pessoais e as canalizamos em processos criativos: vidas que evocam palavras, palavras que evocam esculturas, e texturas, e roteiros e cenários, e, e, e... Todo um processo de quadrinização que resultou em uma publicação impressa, alcançando novos espaços e pessoas que incorporaram suas próprias histórias e referências no contato com as narrativas.

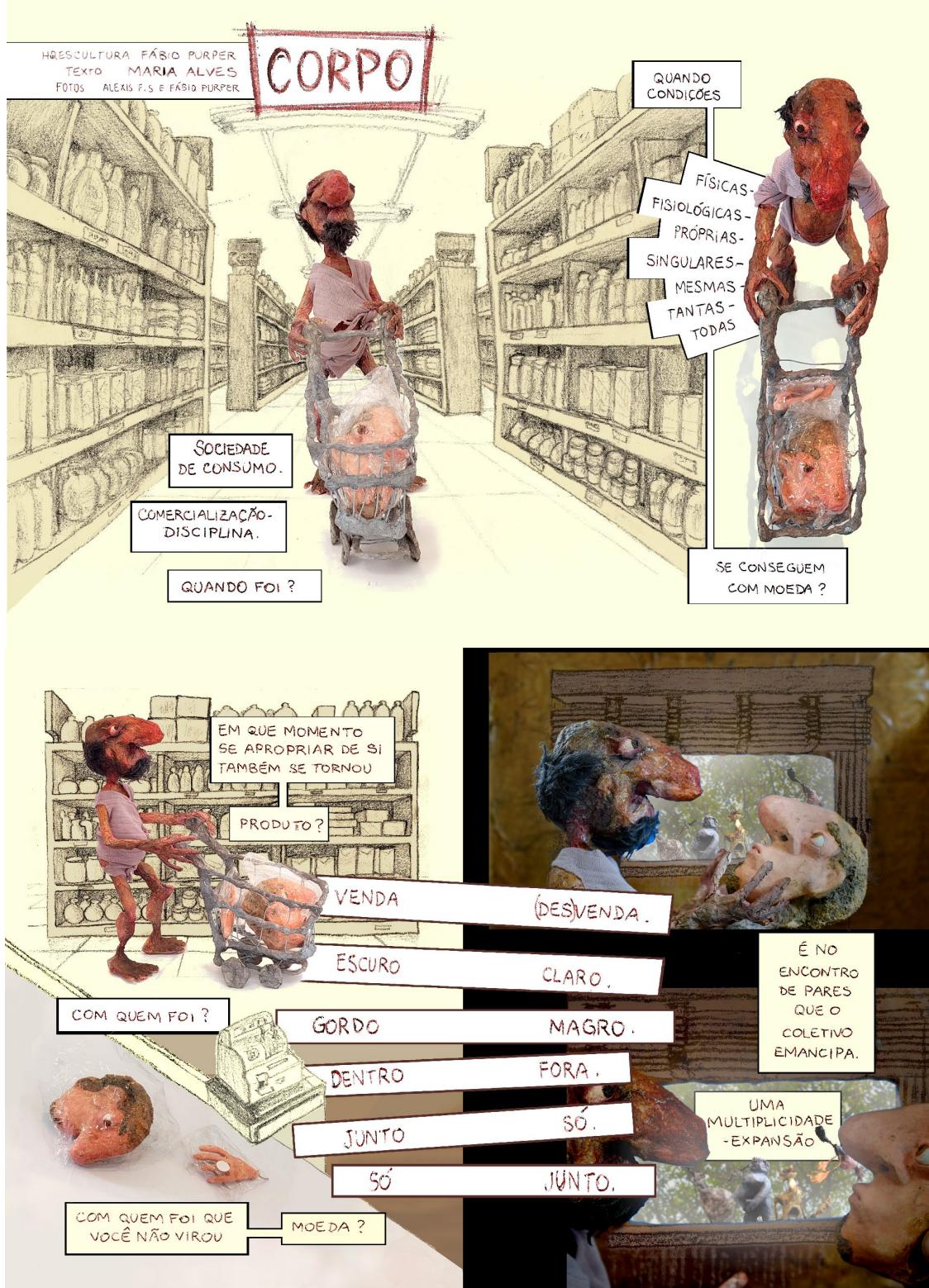
Escolhemos relatar sobre a narrativa “Corpo” pois foi a história que levamos para o IX Seminário Conexões: Deleuze e linhas e cosmos e educação e... (FE/UNICAMP - 2024). Devido às interações com o público externo ao grupo de pesquisa e equipe de produção, foram possíveis alterações e adaptações disparadas após o diálogo e manipulação de artefatos levados para o evento. Ao elencarmos essa questão, firmamos mais uma vez o compromisso com a prática colaborativa e coletiva que consideramos frutíferas e necessárias para se romper processos hegemônicos e de controle, não só estético como ideológico, da contemporaneidade, diante do cenário de avanço do conservadorismo e da intolerância.

O modo com que se operacionaliza esta criação artística vem do conceito de HQescultura, que foi desenvolvido na pesquisa de Machado (2013), e também permeou a pesquisa de doutoramento do mesmo autor (Machado, 2017). A HQescultura consiste, em linhas gerais, na utilização de cenas com esculturas fotografadas para a criação de histórias em quadrinhos destinadas ao meio impresso, bidimensional. Diferencia-se, portanto, do modo de produção mais utilizado em histórias em quadrinhos, onde há a predominância do desenho na construção de cenas.

A maioria das pequenas esculturas que compõem o projeto “HQescultura Em Matilha” são produzidas através de uma estruturação de arame e papel e revestimentos principalmente de papietagem (papel e cola), mas também contando com inserções em látex, tecidos, madeira e outros objetos encontrados. As fotografias dessas esculturas, em diferentes ângulos e enquadramentos, acompanham cenários (desenhados ou modelados em papel) e elementos textuais em diagramações que geram as histórias em quadrinhos chamadas de HQescultura.

Apresentamos a seguir (figura 1) a HQescultura “Corpo”.

Figura 1: HQescultura “Corpo”, páginas dispostas por pares conforme sua posição ao se abrir a publicação





Fonte: “Corpo”, por Fábio Purper e Maria Alves (Purper, 2025, p. 60-64).

Nas páginas que seguem relatamos a produção e metodologia de trabalho para execução do projeto, assim como algumas conexões entre as esculturas e a constituição de saberes e atos de criação colaborativos que emergem dos encontros e dos processos em questão.

Vidaescrita. Escritaescultura

O processo de criação da série de HQesculturas que compõe o projeto HQescultura Em Matilha envolveu tanto etapas solitárias de criação escultórica e gráfica quanto outras que se deram na coletividade. A criação dos elementos textuais, especialmente na narrativa “Corpo”, se deu em encontros coletivos presenciais (e com participações *online*) destinados à discussão do projeto. Um primeiro momento (Figura 2) foi de apreciação de outras publicações de quadrinhos que nos têm servido de referência, e também de manipulação de algumas esculturas produzidas previamente. Nesse encontro foi apresentada a proposta do projeto, e Maria e outros autores presentes começaram a experimentar escritas a partir da provocação: *O que uivam esses corpos?* Seguindo-se à produção, houve também a partilha dessas escritas preliminares com o coletivo e uma conversa sobre elas.

Outros textos, de membros da equipe de escrita que não puderam comparecer ao encontro com as esculturas mas já tinham tido outros contatos com elas, foram escritos previamente, sendo então Fábio o responsável por responder à provocação: *Que corpo uiva essas palavras?* Após um prazo, a equipe de escrita enviou versões revisadas e retrabalhadas de suas contribuições para o projeto, para serem na etapa seguinte por ele adaptadas para a linguagem dos quadrinhos.

Figura 2: Registros de encontros do projeto HQ-Escultura Em Matilha, (IARTE/UFU, 2023)



Fonte: Fotografias por Tamiris Vaz.e Alexis F. S.

Para esta criação com palavras, cada membro do coletivo partiu de diversas experiências. Uma delas foi o contato, direto ou por registros gráficos, com as esculturas, a maioria destas em dimensões miniaturais, construídas em arame e com o já citado acabamento em papietagem, material cuja textura possibilita certa expressividade. Outras são suas próprias ideias e inquietações, conversadas em outras ocasiões vividas juntos, especialmente nestes mesmos encontros, nos momentos destinados à escrita e à leitura. Podemos ainda considerar que cada texto traz marcas de seus referenciais, dos conhecimentos estudados, pesquisados, vividos em suas trajetórias dentro e fora do meio acadêmico.

Posteriormente, desenvolveram-se fases que compreendem, a partir da curadoria das narrativas escritas, o processo de criação de visualidades que viriam a dialogar com esses textos. Estão aí envolvidas a execução e a criação de suas novas esculturas, cenários e desenhos. Algumas das narrativas precisaram de roteiros por escrito, outras foram diretamente esboçadas como desenhos sobre papel (*Storyboard* ou rascunho), outras partiram de fotografias já feitas, e ainda para outras a criação das caixas de texto (recordatórios e balões) foi a primeira prioridade.

É nesse momento que a criação textual promovida pela experiência de encontro dos pares se transforma em roteiro a partir de uma concepção estética tridimensional por parte de Fábio: as esculturas. Atender à fluidez necessária no processo criativo é importante devido ao teor colaborativo de forma a adaptar à linguagem e ao gênero do quadrinho os textos da equipe de autores e também atender às necessidades criativas para cada uma das narrativas do projeto em diferentes etapas da produção: da experiência para a escrita, da escrita para as esculturas, das esculturas para os roteiros, dos roteiros para a quadrinização em si.

A narrativa “Corpo”, abordada neste texto, teve um roteiro escrito por Fábio a partir de uma das escritas produzidas por Maria. Com esta proposição de roteiro inicial, constatou-se a necessidade de criação de novos elementos cenográficos, e também de dois cenários, um desenhado e outros dois tridimensionais. Nesse processo seguiram-se algumas reelaborações no roteiro, ao ser passado para o traço em um rascunho visual. Essa etapa ocorreu em conjunto com outras narrativas do projeto, que também contaram com a confecção de novos rascunhos e também novas esculturas, objetos e cenários.

Começavam assim a se delinear algumas escolhas. Para algumas narrativas foi necessário construir novas esculturas, para outras, como no caso de “Corpo”, o personagem protagonista foi escolhido entre peças já concluídas, em arame, papel, papietagem e tecido. O que foi modelado posteriormente foram alguns objetos cênicos, um carrinho de compras em arame e papietagem e uma cabeça e uma mão avulsas estruturadas em arame e revestidas por cerâmica fria de celulose, que atuam dentro da narrativa como versões idealizadas dessas respectivas partes do corpo do personagem, sendo compradas por ele.

Das escritas do projeto, - dentre as quais podemos nos deter às de Maria, cuja temática gira, entre outros pontos, em torno de um questionamento de relações comerciais e corporais - Fábio teve como escultor-quadrinista a incumbência de “traduzir” aquilo que está inicialmente em palavras para signos visuais. A maioria destas traduções teve decisiva passagem pelo meio tridimensional para depois, através da fotografia, ocuparem um suporte plano ao lado dessas mesmas palavras. São movimentos inerentes a diversos gestos criadores, como os descritos por Cecília Salles em “O Gesto Inacabado” (2009), ao abordar a natureza híbrida do percurso poético:

Ao acompanhar diferentes processos, observa-se na intimidade da criação um contínuo movimento tradutor. Trata-se, portanto, de um movimento de tradução intersemiótica, que, aqui, significa conversões, ocorridas ao longo do percurso criador, de uma linguagem para outra: percepção visual se

transforma em palavras; palavras surgem como diagramas, para depois voltarem a ser palavras, por exemplo (Salles, 2009, p. 119).

Por isso utilizamos palavras-valise como vidaescrita, escritaescultura, esculturaroteiro, roteiroquadrinização, já que cada um destes processos por onde radicamos se relaciona diretamente a outros que ocorrem ao seu redor, em momentos anteriores, posteriores ou simultaneamente. Diferentes fazeres que tanto podem ser engendrados por uma única pessoa quanto se darem em colaboração, em complementação, em diálogos, em conexões.

Há artistas que empreendem estas errâncias por entre uma diversidade de campos práticos e de conhecimento. A estes o crítico e curador de arte Nicolas Bourriaud (2011) dá o nome de radicantes, advindo da botânica. Sua referência está em plantas que não contam com uma raiz única e fixa, mas sim com várias estruturas radicais menores, que vão se ligando, sem grande profundidade ou essencialidade, aos substratos encontrados em seu caminho, conforme a linha que esteja traçando. A criação da HQescultura é, sem dúvida, uma prática com raízes na escultura e nos quadrinhos, mas poderia ser considerada de certo modo radicante também, pois ao realizá-la se configura um trajeto entre campos ou linguagens cujas conexões entre si nem sempre se demonstram evidentes.

E também pode ser considerada uma exploração das extremidades destes diferentes campos, onde, segundo Christine Mello (2007), eles estão mais suscetíveis a hibridações, misturas. “Não se trata também de abordar um contexto de arte em sua especificidade, mas de verificar como esse meio dialoga e transita indistintamente por variados processos de linguagem” (Mello, 2007, p.140). Uma poética que encontra potencialidades no borrar de fronteiras, nas misturas e hibridações possíveis ao caminharmos por entre saberes pré-estabelecidos.

Quadrinhoconexõesescultura

Durante estes processos de criação de HQescultura, enviamos uma proposta de trabalho coletivo para o IX Seminário Conexões: Deleuze e linhas e cosmos e educação e... (Faculdade de Educação da UNICAMP - 2024). Em grupo de trabalho formado junto a colegas do Uivo, escolhemos apresentar elementos da narrativa “Corpo”, em processo (Figura 3). Com o objetivo de compartilhar o processo e dialogar com novos sentidos e perspectivas para a narrativa, pessoas de fora do grupo de pesquisa tiveram contato com os seguintes elementos prévios pensados para a narrativa: de tridimensionais levamos a escultura

protagonista da narrativa, mais o carrinho de compras, e, dentro dele, a cabeça e a mão embrulhadas em saco plástico. No formato bidimensional, além do resumo manuscrito por nós sobre papel, levamos impressões do primeiro quadro da narrativa e de estudos fotográficos das cenas seguintes e dos recordatórios com o texto de Maria, para serem dispostos sobre a mesa e, caso houvesse interesse, serem também manipulados pelo público presente.

Figura 3: Registros da apresentação no IX Seminário Conexões: Deleuze (FE/UNICAMP, 2024)



Fonte: Fotografias por Fábio Purper e Tamiris Vaz

Nos momentos de interação e manipulação dos presentes para com os itens levados, houve mudanças na ordem dos recordatórios, novas interpretações para o texto corrido... emergiram palavras outras uivadas por aquele corpo, assim como concepções outras de corpo que uivariam aquelas palavras. Após esse momento, nos sentamos em roda para dialogar sobre conexões e aproximações com as outras mesas do grupo, assim como sobre seu multiformato, mesclado entre tridimensional e bidimensional, digital e manual. Houve certo engajamento dos visitantes para entender melhor os processos de trabalho e os potenciais de uso desse formato singular.

Esculturarteiro. Roteiroquadrinização.

Após frutíferos diálogos no evento Conexões, demos continuidade aos outros processos de produção do projeto HQ-Escultura Em Matilha, no caso da narrativa “Corpo”. O trabalho de construção de roteiros, e também de novas esculturas, objetos cênicos e cenários, seguiu sendo executado intercaladamente entre várias das doze narrativas que compõem o projeto. Esse método contribuiu para que se formassem tanto as características que trazem uma identidade em comum entre elas quanto aquelas que diferenciam umas das outras.

A cada vez que certa quantidade de esculturas e cenas se mostram já prontas para serem usadas, ocorrem sessões de fotografia, a maioria feitas com Alexis F.S., em estúdio por ele montado no bairro Santa Mônica para a realização de projetos de animação em stop-motion⁴. Após cada conjunto de fotografias ser realizado, torna-se possível a conclusão de novas narrativas visuais, com sua edição e diagramação digital, feitas em sua maioria com o programa gratuito GIMP (GNU Image Manipulation Program). Os trabalhos editoriais seguintes são a construção, a divulgação, lançamentos, comercialização e distribuição da publicação impressa, sendo parte dos exemplares destinados a instituições públicas do município de Uberlândia e ao acervo do Programa Municipal de Incentivo à Cultura da Prefeitura de Uberlândia (PMIC).

Uma característica que é comum a diversas histórias em quadrinhos é o diálogo entre imagem e texto. No caso da HQ-escultura, em vez da imagem desenhada, temos a predominância de esculturas e outros elementos tridimensionais fotografados e editados digitalmente, em diálogo com balões de fala, recordatórios, cartelas etc. A maioria dos

⁴ A animação em curta-metragem “ATHÁ Entre as Estrelas”, de autoria de Alexis. F. S., também é financiada pelo PMIC, e é divulgada na página www.alexisfs.com.br/atha-ofilme0.

elementos textuais é manuscrita sobre papel, e posteriormente digitalizada e manipulada por recortes na diagramação. Alguns destes elementos são criados diretamente dentro de programas gráficos computacionais, mas no geral são priorizadas as irregularidades e a naturalidade da escrita manual.

As cenas das páginas 1 a 3 da narrativa “Corpo” (Figura 1) foram fotografadas por Fábio sobre um fundo branco, sendo este posteriormente apagado para dar lugar a dois desenhos de cenário de um ambiente de supermercado e um de um objeto desse ambiente, a caixa registradora. Já as fotografias para as páginas 4 e 5 foram executadas por Alexis, em estúdio, com o auxílio do recurso do cromaqui (*chroma key*), um tecido verde ou azul de fundo, cujo contraste para com as figuras facilita sua remoção no processo de diagramação.

Os dois quadros da página 4 trazem o personagem comprador de frente para a cabeça comprada, esta já fora de sua embalagem plástica, ambos tendo como fundo uma parede de papelão papietado com uma janela horizontal recortada. Sobre este recorte, foram editados digitalmente mais dois desenhos, de persianas para se evidenciar a janela como tal. Para compor a vista para o exterior da janela, que a cada quadro fica mais próxima, foram empregadas esculturas mais antigas, realizadas entre 2011 e 2015. Como atores que desempenham papéis diferentes ao longo de suas carreiras, algumas delas também aparecem como personagens de outras produções, inclusive em outras HQs-escultura do próprio álbum “Em Matilha”. Para este ambiente, em que um conjunto de esculturas apresenta um comportamento diverso daquele do comprador, é usada como fundo uma edição de uma fotografia do campus da UFU, desfocada e com algumas de suas intervenções humanas apagadas para dar destaque à vegetação. Para que esta composição não ficasse ruidosa, e também para trazer a sensação de vidro de janela, foi usada uma camada de degradê branco semitransparente entre esta e as esculturas, e outra semelhante entre as esculturas e o fundo vegetal.

Esta etapa de diagramação das narrativas conta, portanto, com toda uma manipulação digital das fotografias e dos desenhos em diferentes camadas, conforme os roteiros e/ou rascunhos para elas estabelecidas, com alguns ajustes que se fizeram necessários no processo. Por vezes são várias camadas para um único quadro, com especial atenção aos diferentes planos que estas ocupam num espaço tridimensional representado, assim como às suas relações umas com as outras (soma, multiplicação, transparência etc.). Para a diagramação da narrativa “Corpo”, os elementos textuais escritos por Maria foram copiados a mão por Fábio em esferográfica sobre papel, digitalizados e incluídos na diagramação através de recortes

para cada frase, e algumas vezes recortes para cada palavra ou conjunto de duas palavras, que foram, por fim, dispostos, justapostos, sobrepostos digitalmente à porção fotografada e desenhada da narrativa.

Caminhos da HQ-Escultura

As características aqui abordadas da HQ-escultura a constituem como um processo de criação que envolve múltiplos saberes, inclusive para além do desenho, predominante no campo das HQs. Ao construirmos estas narrativas agimos nas extremidades descritas por Mello (2007), ou um pouco como os radicantes descritos por Bourriaud (2011), percorrendo uma linha entre fazeres e saberes sem a necessidade de nos especializarmos ou adquirirmos “maestria” em nenhum deles, mas aproveitando aquilo que cada um tem a oferecer para cada ocasião.

Embora estas esculturas em arame e papietagem não sejam exatamente seres “vivos” não-humanos ou mais-que-humanos, as compreendemos como as figuras companheiras que Donna Haraway (2022, p. 7) defende serem emaranhamentos de fazer mundos e convites de habitar a estória narrada em seus entornos. Como criaturas de possibilidade imaginadas na realidade feroz, que nos ensinam a ser mundanos e a enfrentar o corriqueiro sem generalizá-lo (Haraway, 2022, p. 6). Como em uma ética do florescimento, da criação e das relações-em-progresso, “espécies companheiras designa dispositivos biossociotécnicos entrelaçados e compostos por humanos, animais, artefatos e instituições, em que modos particulares de ser emergem e são mantidos” (Haraway, 2022, p. 168).

Chamamos estas esculturas de companheiras por serem “figuras fazedoras-de-sentido” (Haraway, 2022, p. 8). Elas permearam toda esta criação e nos acompanharam, em alguns âmbitos sendo ponto de partida, em outros sendo selecionadas ou mesmo criadas em função da produção textual já realizada. Elas ativaram e significaram em nós dobras entre as linhas estruturadas das dualidades tradicional/moderno, orgânico/tecnológico e humano/não humano (Haraway, 2022, p. 12). São objetos tecnicamente inanimados que, como qualquer produção artística, carregam consigo algo da experiência, da sensibilidade, da visão de mundo de seu criador. E se encontram com outros fazeres numa soma que resulta em um tipo de narrativa visual com características próprias e definidas.

Temos, assim, um encontro entre pares que aquecem novidades uns nos outros. A experiência da Maria escritora se encontra com a do Fábio escultorquadrinista e ambos são

afetados por este encontro. A escrita se contagia com a companhia das esculturas, e a construção dos roteiros, cenários, esculturas, fotografias e diagramações seguintes dialoga diretamente com esta produção textual. Os signos a serem trabalhados, as dificuldades impostas por cada um destes meios, moldam a experiência coletiva conforme ela acontece. E ela se alimenta, também, das interações e conexões tecidas ao serem apresentados ao público, estejam elas finalizadas ou no estado de gestos ainda inacabados.

Referências

BOURRIAUD, Nicolas. **Radicante**: por uma estética da globalização. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

HARAWAY, Donna. **O manifesto das espécies companheiras**: cachorros, pessoas e alteridade significativa. Trad. P. Moreira. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2021

HARAWAY, Donna. **Quando as espécies se encontram**. Trad. J. Fausto. São Paulo: Ubu Editora, 2022. [recurso eletrônico].

MACHADO, Fábio Purper. **Uma poética entre a escultura e os quadrinhos**. 2013. 127f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – UFSM, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/5214>. Acesso em: 03 out. 2024.

MACHADO, Fábio Purper. **VideoHQescultura**: uma poética narrativa. 2017. 203f. Tese (Doutorado em Arte e Cultura Visual) – UFG, 2017, Disponível em: <http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/8091>. Acesso em: 05 out 2024.

MELLO, Christine. Arte nas extremidades. In: MACHADO, Arlindo. **Made in Brasil**: três décadas de vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras; Itaú Cultural, 2007, p.139-168.

SALLES, Cecilia Almeida. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 2009.

VAZ *et.al.* Proposta para Linhas e Cosmos e Educação. **Linha Mestra**. Ano XVI, v. 18, n. 53, p. 47, abr./jul. 2024. Disponível em: www.lm.alb.org.br/index.php/lm/issue/view/42. Acesso em: 15 set 2024.

Sobre o autor e a autora

Fábio Purper Machado: Artista em movimento entre a escultura, os quadrinhos e o cinema. Doutor em Arte e Cultura Visual na UFG, mestre, licenciado e bacharel em Artes Visuais pela UFSM, graduando em Design na UFU. Foi professor substituto na UFSM, UFU e IFTM Uberaba. Integrante da ASPAS, do GEPAEFD e do UIVO Matilha de Estudos em Criação, Arte e Vida.
E-mail: fabiopurper@gmail.com

Maria Carolina Alves: Doutoranda em Educação no Programa de Pós Graduação em Educação da Universidade Federal de Uberlândia com bolsa CAPES. Graduada em Pedagogia, bióloga e mestre em Educação pela Universidade Federal de Uberlândia. Pesquisadora no Amplia: amálgama em educação, ciência e arte. É integrante da matilha de estudos UIVO: criação, arte e vida. Contaminada pelos

estudos do discurso, é bakhtiniana e possui interesse na escrita, na comunicação e na criação entre fronteiras com áreas da ciência e das mídias, e no encontro com a arte e a educação a partir de narrativas da vida vivida como evento.

E-mail: maria.alves.carolina@gmail.com

Recebido em: 01 mar. 2025

Aprovado em: 08 jul. 2025