



NARRATIVAS MENORES ENTRE O VÍDEO, A ESCULTURA E OS QUADRINHOS

Fábio Purper Machado
FAV/UFG

Rosa Maria Berardo
FAV/UFG

Resumo

Este artigo se relaciona a processos de criação de narrativas visuais em movimento entre as linguagens artísticas da escultura, do vídeo e das histórias em quadrinhos. Por serem experiências que partem de um uso intensivo das linguagens por onde transitam, e não de verdades absolutas ou valores ideais, aproximam-se do conceito de “narrativa menor”, adaptado da escrita de Deleuze e Guattari (1975). E também por serem criações artísticas onde o fazer visual costuma preceder a elaboração de conteúdo ou temática, sendo os desdobramentos narrativos das videoHQesculturas criados a partir dos próprios processos de modelagem escultórica, de construção de cenas em vídeo e de textos e diagramações de quadrinhos.

Palavras-chave: Narrativas visuais; vídeo; história em quadrinhos; escultura.

Abstract

This paper relates to creative processes of visual narratives in movement through the artistic languages of sculpture, video and comics. For being experiences of intensive use of the languages through which they pass, and not of communication of absolute truths or ideal values, they approach the “minor narrative” concept, adapted from Deleuze and Guattari (1975). Also for being artistic creations where the making of the visual uses to precede themes’ or contents’ elaboration, being the VideoComicSculptures’ narrative developments created through the processes of sculpture modeling, of video scenes’ construction and of comics’ text and diagramming.

Keywords: Visual narratives; video; comics; sculpture.

326

1 Questões iniciais

As narrativas visuais às quais este texto se refere se originam numa poética situada nas brechas entre as especificidades de três linguagens artísticas: o vídeo, a história em quadrinhos (HQ) e a escultura. São prioridade desta pesquisa em arte um conjunto de vídeos onde figuram esculturas e sua interação com elementos estéticos da linguagem das histórias em quadrinhos. No entanto, algumas narrativas criadas no ano de 2014 se constituíram como fugas a esta proposta: em vez de terem arquivos de vídeo como resultado final de seus processos de criação, elas são construções escultóricas em arame e papel que interagem com elementos em vídeo, em uma projetados numa parede adjacente e em outra reproduzidos numa tela incorporada ao trabalho.

Adaptando o conceito de “literatura menor” desenvolvido pelos filósofos franceses Gilles Deleuze e Félix Guattari (1975, edição de 2014), é possível chamar o conjunto dessas experimentações de “narrativas menores”, pois elas ocorrem numa exploração desviante de linguagens consolidadas, e realizam um movimento iniciado na confecção dos elementos visuais e trilhado em direção ao conteúdo, e não o contrário.

2 Três videoHQesculturas de 2014

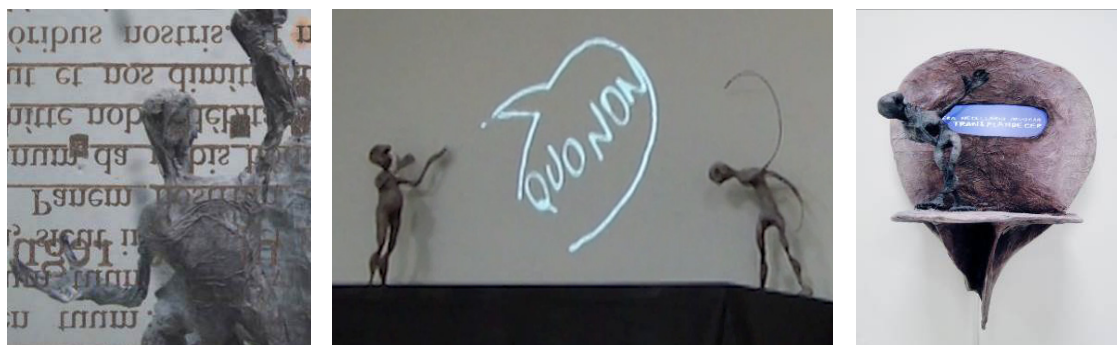


Figura 1: Detalhes das videoHQesculturas “Extendit Manus”, “Diálogos Pálidos” e “A Epopeia do Dr. Tergiverso” (Fábio Purper Machado, 2014).

Dentro de minha produção artística em 2014, três narrativas visuais foram escolhidas como foco deste texto por demonstrarem os movimentos e experimentações entre linguagens que permeiam essa pesquisa, e por terem em comum em suas temáticas uma relação com discursos propositalmente incompreensíveis. Outra característica que percorre as três é a técnica de construção das esculturas que as compõem, a estruturação em ferro e papel e o revestimento em papietagem (papel colado).

“Extendit Manus”, a primeira do ano, é um vídeo onde um grupo escultórico figura em diferentes ângulos, sobreposto a frases em latim que percorrem a tela e se cruzam em posições por vezes invertidas, que dificultam sua leitura linear e esfacelam a possibilidade de produção de significações únicas. Tanto a narrativa quanto a escultura-HQ que a protagoniza, chamado “Libera nos a malo”, foram motivados pela riqueza simbólica de um manual da missa romana em latim (Missale Romanum, 1949), e contam com visualidades emprestadas dele: na escultura-HQ alguns versos reproduzidos em preto e branco, e na videoHQescultura partituras e manchas das folhas do livro.

Em “Diálogos Pálidos”, duas figuras humanas, também construídas em arame e papel, se encaram e numa parede adjacente a elas são projetadas escritas e outras informações imagéticas. Uma das duas esculturas tem no lugar das mãos apenas os arames utilizados para iniciar sua estrutura, sendo um deles mais comprido, erguido sobre sua cabeça. Um não acabamento que surgiu por acidente como um movimento possível e acabou se impondo durante o modelado, evocando uma postura dotada de



certa agressividade. As palavras projetadas, dentro e fora de balões de fala apontados para as esculturas, são inventadas, ainda que em sua maioria a partir de caracteres existentes. Contrastam as esculturas e os elementos projetados na parede, não só pela quantidade de dimensões que ocupam no espaço mas também pensando-se a diferença (ainda que suave) entre o movimento destes e a estaticidade daquelas.

Ainda a partir desta ideia de ter os elementos tridimensionais coexistindo com o vídeo, “A Epopeia do Dr. Tergiverso” foi criada no formato de um nicho escultórico, também em arame e papel, que mantém uma figura humana em pé e esconde as laterais e o cabo de força de um reproduzidor digital de vídeo, mantendo visível apenas sua tela por trás de uma moldura em formato de balão de fala. O texto apresentado em vídeo nessa tela está escrito com uma estrutura que a princípio pode denotar maior coerência narrativa, mas também visa romper significações por ser composto, em sua maior parte, de palavras inventadas.

Além da narratividade que apenas as esculturas já poderiam suscitar se expostas sozinhas, outra característica sua que se relaciona com a linguagem dos quadrinhos é um diálogo entre a gestualidade dos seres tridimensionais e as situações apresentadas nos balões de fala, palavras e imagens, em movimento ou variação no tempo.

Quanto à abstração das falas, existem motivações para cada escrita e uma lógica questionadora de dogmas e certas situações sociais, e há também a ideia que seja feita uma leitura por parte do público, mas que esta leitura se dê sem um significado fixo, com uma abertura para que, através dos elementos dados (onde se inclui a expressão corporal das figuras) as pessoas inventem suas próprias falas, dando seus próprios rumos à narrativa. Há nesse ponto uma condução temporal da leitura que se diferencia de uma característica comum aos quadrinhos bidimensionais impressos, que seria a escolha do leitor de quanto tempo ele quer dedicar a cada página, quadro ou balão de fala. Essa condição contemporânea de aproveitar elementos das linguagens sem a necessidade de um apego a seus cânones é característica do que se pode chamar de um uso menor destas. Mas menor, como desenvolvido a seguir, porque minoritário ou experimental, não por questões de menor qualidade ou importância.

3 Por que elas são narrativas menores



Figura 2: Detalhes das videoHQesculturas “A Epopeia do Dr. Tergiverso” (ferro, papel e tela de vídeo) e “Diálogos Pálidos” (ferro, papel e projeção de vídeo). Fábio Purper Machado, 2014.

Ainda que dentro de um projeto de pesquisa onde são priorizados trabalhos cujos formatos finais são arquivos digitais de vídeo, a segunda e a terceira narrativas criadas dentro dele, “Diálogos Pálidos” e “A Epopeia do Dr. Tergiverso”, foram peças únicas, tridimensionais, onde o diálogo entre linguagens se dá de uma forma diferenciada. Isto demonstra o quanto uma poética pode se alimentar das incertezas que a permeiam, e expande o objeto da pesquisa para abranger essas novas situações e para um pensar a partir desses movimentos, tanto entre linguagens já consolidadas quanto em uma fértil gama de possibilidades de fusões, hibridações, misturas. Tal flexibilidade de processos e tal abertura em relação a possíveis resultados desviantes são características da pesquisa em arte, meio onde as decisões subjetivas de seus autores podem receber consideração maior do que dados externos e fixos a serem coletados e interpretados. Além da escrita em primeira pessoa que é possibilitada por essa subjetividade, a abordagem da pesquisa em arte trabalha com conceitos operacionais, ou seja, com uma subversão ou transformação de conceitos apropriados de diversos meios, no caso o meio acadêmico das artes (LANCRI, 2002). As videoHQesculturas compõem então uma poética em que os campos da escultura, dos quadrinhos e do vídeo são postos em diálogo em função da criação de “narrativas menores”, que ocorrem em usos menores destas linguagens.

Operacionalizo a favor dessa poética o conceito de Deleuze e Guattari (2014) de “literatura menor”, que situa a literatura de Franz Kafka (1883-1924) como exemplo de um tipo de alternativa à “literatura maior” realizada em sua língua, o alemão. A literatura maior ocorre nos usos majoritários, legitimados dessa língua, dotados de uma importância consensual; ela consiste nos “grandes mestres” enaltecidos pela



história ou por determinado sistema dominante, considerados porta-vozes da cultura e da tradição. Já a literatura menor é o desígnio dado pelos autores àquelas experiências feitas, como no exemplo de Kafka e sua condição de escritor judeu em Praga, por uma minoria, por um terceiro mundo linguístico desenvolvido dentro de um sistema consolidado. Uma escrita que não conta necessariamente com uma proximidade ou um conhecimento primoroso das normas cultas de sua língua, mas a usa de um modo vibrante, a tenciona e retira dela expressões de outra ordem que não aquelas consideradas canônicas ou institucionalizadas.

Servir-se do polilinguismo em sua própria língua, fazer desta um uso menor ou intensivo, opor o caráter oprimido dessa língua a seu caráter opressivo, achar os pontos de não cultura e de subdesenvolvimento, as zonas de terceiro mundo linguísticas por onde uma língua escapa, um animal se enxerta, um agenciamento se instala (DELEUZE; GUATTARI, 2014, p.23)

É possível estender este trabalho com dilemas linguísticos para esta poética visual, comparando, por exemplo, o próprio polilinguismo citado com minhas movimentações e quebras de fronteiras entre três linguagens artísticas. As experimentações da videoHQescultura não cultivam, por exemplo, a preocupação de lidar com os problemas canônicos da escultura, dos quadrinhos ou do vídeo; elas são propostas que em vez disso percorrem brechas entre elas, unindo-as de maneiras inusitadas, frágeis, porosas, enjambradas; encontrando e delineando, a partir dessas brechas, narrações possíveis e abertas. Além de romper com as margens ou fronteiras que poderiam situar estas narrativas unicamente dentro do vídeo, da escultura ou dos quadrinhos, outra característica de narrativa menor nessa pesquisa é a busca por explorar as possibilidades destas linguagens sem partir de grandes temáticas a serem desenvolvidas, mas com os conteúdos sendo consequência das experimentações materiais, visuais, temporais. E tal característica é comum aos processos de criação da videoHQescultura.

4 Sobre processos e um referencial

Assim como em vários dos processos de criação ocorridos em minhas pesquisas anteriores¹, estas narrativas se iniciaram na modelagem, a alicate, de alguns metros de arame na forma de estruturas humanas. Nesse momento há alguns vislumbres mas nenhuma certeza quanto a quem serão esses seres, tanto quanto ao tipo de situação que eles estarão envolvidos, o objetivo ao modelá-los é que serão parte de uma

¹ As HQs-escultura, histórias em quadrinhos diagramadas a partir de fotografias de esculturas, e as esculturas-HQ, esculturas narrativas com elementos estéticos da linguagem dos quadrinhos, foram o tema de minha dissertação em Artes Visuais, desenvolvida entre 2011 e 2013.



narrativa onde as linguagens do vídeo e dos quadrinhos estarão presentes de alguma forma. Enquanto o arame é modelado e os volumes preenchidos com papel torcido e fita crepe, e durante seu posterior revestimento com papietagem, os personagens parecem desenvolver uma gestualidade própria, evocar cenas e situações que não foram projetadas previamente. São então feitas escolhas narrativas que dialogam com esses gestos inacabados que a materialidade das esculturas suscita: no caso dessas narrativas escolhi determinados tons de oratória a partir de movimentos de braços e mãos realizados pelas esculturas, quase que acidentalmente, ao serem modeladas.

Um dos motivos para chamarmos estas experiências de narrativas menores é a relação destes procedimentos de criação com a ordem em que as coisas costumam acontecer numa literatura menor, do enunciado à temática. Ali, nas palavras de Deleuze e Guattari (2014, p.153), “é a expressão que adianta ou avança, é ela que precede os conteúdos, seja para prefigurar as formas rígidas em que eles vão escorrer, seja para fazê-los escoar sobre uma linha de fuga ou de transformação”. Movimento diverso do que vemos na literatura conhecida como maior, que se inicia numa ideia, num conteúdo, moral ou mensagem, para depois pensar como enunciá-lo. Em vez de ter tudo projetado milimetricamente e só então começar a modelar, aceito a incerteza em relação ao “resultado final” de minhas narrativas, a não necessidade de um controle rígido sobre elas, uma experiência onde a cada momento novas possibilidades se apresentam.

Como exemplo, é possível tomar a segunda e a terceira narrativas de 2014 onde, como recém relatado, em vez de filmar as esculturas, escolhi envolver sua presença no espaço junto ao vídeo, sendo este então utilizado em balões de fala típicos da linguagem dos quadrinhos. Em “Diálogos Pálidos” são duas esculturas dialogando através de falas que aparecem projetadas na parede atrás delas, e em “A Epopeia do Dr. Tergiverso” é uma escultura em um nicho pendurado em uma parede, discursando através de uma tela de vídeo emoldurada no formato de um balão de fala.

Além de se iniciarem permeados de incertezas e de induzirem, durante sua modelagem, escolhas para suas possíveis narratividades e formatos finais, esses trabalhos expandiram as fronteiras iniciais do que seria a videoHQescultura, de forma a possibilitar que tenhamos como referenciais para eles as obras de um dos precursores da chamada “vídeo-escultura”, o coreano Nam June Paik (1932-2006). Suas composições associando, de maneira tanto formal quanto conceitual, elementos tridimensionais à presença de televisores de tubo, constituem um tipo de narrativa que



envolve a imagem tanto no espaço tridimensional quanto numa duração de tempo expressa em raios catódicos. Em uma estátua de Buda do século XVIII de frente para uma transmissão em vídeo de sua imagem, e mesmo em um concerto musical num violoncelo formado por televisores ligados, vemos um diálogo e um atravessamento entre linguagens sem a necessidade de limites entre elas, e também uma narratividade questionadora de dilemas tecnológicos, mas aberta à invenção de novas histórias por parte de seu público.



Figura 3: Nam June Paik: a partir da esquerda, “Buda-TV” em versões de 1974 e 2002, e “Concerto for TV-Cello and Videotapes”, de 1971. Fontes: cahierdeseoul.com; artfund.org.

Assim como na liberdade experimental empreendida por Paik há algumas décadas, busco, nesta poética entre a escultura, a HQ e o vídeo, movimentos que ocorram sem a necessidade de uma regra ou uma fórmula, mas sim em uma experimentação que, como nos demonstra Bourriaud (2003, p.77), “inventa formas de habitar a cada momento” um ou mais dos territórios escolhidos, sem se afixar a eles. A maioria de minhas esculturas já tem sido criada sendo imaginada sua presença numa HQ ou num vídeo, mesmo que as histórias, temáticas ou estruturas narrativas destes ainda não existam. Os roteiros ou *storyboards* de quadrinhos que elaboro já têm em vista uma realização tridimensional, ainda que com abertura para as características dos materiais a serem modelados. Tomadas de vídeo, mesmo quando feitas antes de alguma das outras linguagens, já se dão em nome de possíveis diálogos com elas em uma narrativa.

Por vezes uma destas etapas ocorre amarrando outras anteriores que ainda não tinham umnexo, por outras ela ocorre motivando as seguintes. Em qualquer dos casos a prioridade é criar independentemente de grillhões de um determinado sistema ou de crenças nele depositadas. Tradições determinantes de harmonia escultórica, leis áureas de proporção ou cadência narrativa que regulem uma HQ ou um vídeo, todas podem ser interessantes a título de conhecimento enciclopédico dentro dessas áreas, mas não necessitam ser tidas como fundadoras de cânones inquestionáveis.



Na criação dessas narrativas é valorizada então essa posição de não acomodação do artista contemporâneo, esse “avião furtivo” (BOURRIAUD, 2003) que, vale dizer novamente, visita estes locais sem se enraizar, mas reinventando formas de aproveitar possibilidades dentro de cada um deles. Isto está longe, evidentemente, de dizer que tudo está entregue ao acaso, pois entre as etapas percorridas há planejamentos e procedimentos que costumo retomar, assim como uma visão distanciada onde reúno os trabalhos a partir de situações recorrentes em função da construção de um nexos entre eles, de um tipo de universo ficcional onde cada uma narra algo sem precisar contar histórias.

5 Narrar sem contar histórias

Ao sobrepor e amalgamar situações escultóricas, como os modelados em arame e papel, a elementos de origem bidimensional como palavras escritas e mesmo reproduções de vídeo, me situo num tipo de fronteira entre o tridimensional e o plano, e também num limite entre as categorias que se convencionou chamar de imagem e de texto. Uma pesquisa em arte que pode ser tomada como referência para estes processos é a de Paulo Gomes (2003), que propõe diálogos entre imagens e textos em obras que investem num potencial narrativo, que exploram as possibilidades de narrar e de mostrar, comentando visualmente as relações estabelecidas entre a iconicidade dos textos e a textualidade das imagens. O “comentário”, termo escolhido pelo autor para definir suas obras, se relaciona à ideia de ficcionalização em sua produção, a ficções criadas a partir de uma articulação entre textos e imagens.



Figura 4: Paulo Gomes. “Festa Galante”, 2000-2001. Impressão sobre lona vinílica, 57 x 127 cm. Fonte: SILVA, 2009.

Em vez de contar histórias, Gomes visa, com seus processos artísticos, articular textos e imagens apropriados de contextos diversos de modo que isso possibilite sua



leitura como se fosse uma história. Em situações como a obra “Festa Galante”, onde fotografias de bibelôs aparecem justapostas à reprodução de páginas de um livro de poesia, um tipo de narratividade se instaura, então, de uma maneira não imposta, não comunicando univocamente, mas sim atuando além da simples representação de alguma matriz ideal platônica. Tal procedimento aproxima-se portanto do objetivo de minhas videoHQesculturas: uma narratividade que se propõe como aberta para os infinitos processos de significação que possam dali se originar.

Outro exemplo deste narrar sem contar histórias pode ser encontrado nas obras cinematográficas abordadas em 1985 por Deleuze em “A Imagem Tempo” (ed. brasileira 2005), principalmente em torno da metade do século XX, do neorealismo italiano, da *nouvelle vague* francesa e do japonês Ozu (1903-1966). Nestes movimentos o objetivo de representar situações sensório-motoras, comum às demais produções fílmicas do século XX, cede lugar à proposição de blocos de sensação ópticos e sonoros onde o espectador pode construir sua própria narração ao experimentar através destes sentidos algo da realidade material autônoma dos objetos em cena. Um outro tipo de narratividade se instaura ao trocar-se a necessidade de elementos estruturais que garantiriam uma comunicação unívoca por essas propostas abertas. É priorizada então a liberdade do espectador de realizar suas próprias associações entre os objetos, sons e palavras apresentados.

6 Considerações: de micronarrativas a narrativas menores



Figura 5: Detalhes de “Extendit Manus”, videoHQescultura, 1m09s, 2014, e edição de fotografia da escultura-HQ “Libera nos a malo”, 2012. Fábio Purper Machado.

Entre as três narrativas aqui descritas, “Extendit Manus” tem, como já dito, uma história um pouco mais longa que as outras, tendo se originado numa escultura-HQ chamada “Libera nos a malo”, criada junto a uma série de experimentações de 2011 e 2012 que chamei “Micronarrativas de Papel”. O papel, assim como nos



trabalhos mais atuais, já entrava ali como a materialidade principal a partir da qual se visualizavam tanto as produções impressas (HQ-escultura) quanto a “pele” das tridimensionais, estruturados em arame. Foram chamadas micronarrativas não só pelo fato de se tratarem de trabalhos em dimensões reduzidas, mas principalmente por se relacionarem à proposição de desviar o foco de *metanarrativas* da modernidade para no lugar disso chamar a atenção a causas mais pontuais.


As metanarrativas seriam as ontologias, as “verdades absolutas” de cada época, as explicações totalizantes que guiaram o pensamento coletivo de diversos contextos. Estes “mitos, que acabam por legitimar as instituições, as estruturas e as práticas sociais” (VEIGA-NETO, 2000, p.45), têm papel ativo na história tanto ao proporem estruturas facilitadoras de aprendizagens diversas quanto, por outro lado, servindo de argumento para processos de exclusão. Alguns exemplos dessas metanarrativas listados por Jean-François Lyotard:

A saber, um sujeito transcendental que estaria sempre presente em cada um de nós, à espera de um aperfeiçoamento pela emancipação progressiva da razão, da liberdade e do trabalho; a dialética do espírito; a hermenêutica do sentido; a totalidade; um motor para a história; o aumento da riqueza pelo avanço da ciência e da tecnologia; na parcela cristã, a salvação pela conversão à narrativa do amor mártir (LYOTARD, 1988, *apud* VEIGA-NETO, 2000, p.46).

Questionadas pelo pensamento pós-moderno, verdades culturalmente construídas como essas tem cedido lugar a micronarrativas relativas a detalhes de um contexto social tão complexo que o esforço de explicá-lo integralmente se torna inviável ou mesmo sem sentido. Detalhes como os preferidos por Will Eisner (1917-2005), cujos quadrinhos que se desenrolam “nas frestas do chão e em torno dos menores pedaços de arquitetura, onde se faz a vida do dia-a-dia” (EISNER, 2009, p.19).

Essa questão das macro/micronarrativas tem a ver, portanto, com as relações entre a literatura maior e a menor, considerando que na primeira é de praxe que se parta de um grande tema e na segunda ocorrem experimentações que costumam levar a narratividades sem toda essa ambição, mas ainda assim ligadas a uma situação coletiva. Relacionando-se a detalhes menos perceptíveis que as macroestruturas, as micronarrativas apresentam objetos e cenas não imediatamente identificáveis ou conectáveis uns com os outros pelo seu público, e que se relacionam, assim, com ele em um nível expressivo que não é o da representação.

É em torno desses objetivos, então, que esta pesquisa transita, num processo de criação de videoHQesculturas que, ao serem iniciadas sem pretensões



transcendentais, vão criando suas próprias narratividades. Neste sentido, elas não se propõem a atuar como postulados científicos universais, mas sim como uma relação particular com certas situações da realidade que vivemos. Mesmo nos trabalhos feitos a partir de um argumento prévio, normalmente este acaba sendo alterado pelo andamento da experimentação material. E mesmo naqueles em que procuro deixar mais claros determinados questionamentos, são possíveis suas relações com outros. Assim aconteceu na criação das três narrativas às quais este texto se relaciona, e assim está sendo em diversas outras experimentadas dentro dessa proposta de movimento entre linguagens.

Referências Bibliográficas

BOURRIAUD, Nicolas. O que é um artista (hoje)? In: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais EBA - UFRJ. **Temáticas**. Rio de Janeiro, 2003.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do Sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

_____. **A Imagem-Tempo**. Cinema 2. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Kafka**. Por uma Literatura Menor. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

GOMES, Paulo. **Comentários**: alterações e derivas da narrativa numa poética visual. Tese de Doutorado. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

LANCRI, Jean. Colóquio sobre a Metodologia da Pesquisa em Artes Plásticas na Universidade. In: BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (org.). **O Meio como Ponto Zero**. Metodologia da Pesquisa em Artes Plásticas. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2002. pp.15-33.

Missale Romanum Ex Decreto Sacrosanti Concilii Tridentini. Turim, Itália: Casa Editrice Marietti, 1949.

SILVA, Nara Amélia Melo da. **Sobre um Céu Feito de Abismo**: Narrativas em Poéticas Visuais. 2009. 133f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade Federal de Santa Maria, 2009.

VEIGA-NETO, Alfredo. Michel Foucault e os Estudos Culturais. In: COSTA, Marisa (org.). **Estudos Culturais em Educação**: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2000. pp.37-72.



Documentos eletrônicos

BROISE, Olivier. **Machine**. Blog e-artplastic, 2012. Disponível em: <<http://blog.e-artplastic.net/index.php?page/18>> Acesso em: 16 dez.2014.

Nam June Paik: Créateur de l'Art vidéo. Cahier de Seul, 2013. Disponível em: <<http://cahierdeseoul.com/nam-june-paik-art-video>> Acesso em: 16 dez.2014.

Minicurrículos

Fábio é pesquisador em escultura, vídeo e histórias em quadrinhos, doutorando em Arte e Cultura Visual na FAV-UFG. Mestre em Artes Visuais pela UFSM, membro do GEPAEC, do G.P. em Arte: Momentos-Específicos (UFSM), do G.P. em Cinema, Animação, Identidade Cultural e Novas Tecnologias (UFG) e da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS).

Rosa é orientadora da pesquisa. Cineasta e fotógrafa, professora da pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG. Pós-doutorado em Cinema na Université du Québec à Montréal, doutorado e mestrado em Cinema e Audiovisual na Sorbonne, Paris III. Coordenadora do Grupo de Pesquisa em Cinema, Animação, Identidade Cultural e Novas Tecnologias (UFG).