

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

“Júlio de Mesquita Filho”

Instituto de Artes - Campus São Paulo

HENRIQUE VENTURA BATISTA

**CRIANDO CONTEÚDO ON-LINE:
estratégias e práticas para artistas visuais**

São Paulo

2024

HENRIQUE VENTURA BATISTA

**CRIANDO CONTEÚDO ON-LINE:
estratégias e práticas para artistas visuais**

Trabalho de conclusão de curso apresentado
ao Instituto de Artes, Universidade Estadual
Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como parte
dos requisitos para a obtenção do grau de
Licenciatura em Artes Visuais sob a orientação
da Profa Dra Rita Luciana Berti Bredariolli.

São Paulo
2024

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do
Instituto de Artes da UNESP. Dados fornecidos pelo autor.

B333c Batista, Henrique Ventura, 1988-

Criando Conteúdo On-Line : estratégias e práticas para artistas visuais
/ Henrique Ventura Batista. -- São Paulo, 2024.
36 f. : il. color.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Rita Luciana Berti Bredariolli.
Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Visuais) –
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes.

1. Arte e tecnologia. 2. Escultura - Técnica. 3. Criação (Literária,
artística, etc.). 4. Redes sociais. 5. Youtube (Recurso eletrônico). 6.
Conteúdo gerado pelo usuário. I. Bredariolli, Rita Luciana Berti. II.
Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título.

CDD 777

Bibliotecária responsável: Catharina Silva Gois - CRB/8 11323

HENRIQUE VENTURA BATISTA

**CRIANDO CONTEÚDO ON-LINE:
estratégias e práticas para artistas visuais**

Trabalho de conclusão de curso apresentado
ao Instituto de Artes, Universidade Estadual
Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como parte
dos requisitos para a obtenção do grau de
Licenciatura em Artes Visuais sob a orientação
da Profa Dra Rita Luciana Berti Bredariolli.

Trabalho de conclusão de curso aprovado em: 19/11/2024

BANCA EXAMINADORA

Profª. Dra Rita Luciana Berti Bredariolli
do Instituto de Artes UNESP - Orientadora

Prof. Doutorando Caio Netto dos Santos
do Instituto de Artes UNESP

São Paulo

2024

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora Rita, por sua atenção, paciência e sugestões para guiar esta pesquisa.

À minha parceira Érica, por toda ajuda, amparo e troca de ideias que certamente me ajudaram a encontrar caminhos.

À minha família, cujo apoio foi sempre essencial para que eu pudesse seguir meus sonhos.

Aos meus amigos, Juju, Keico, Amandinha, Letícia e Paulão, por todos esses anos de amizade e trocas.

Ao Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista (Unesp), seus professores, servidores e colegas com quem tive trocas durante o período da graduação e que contribuíram para as ideias desenvolvidas aqui.

RESUMO

O presente trabalho apresenta um relato descritivo que explora uma trajetória artística de quinze anos, destacando o desenvolvimento de uma linguagem escultórica única, que culminou na criação de um canal no YouTube. Este canal foi concebido como uma alternativa inovadora aos meios tradicionais de divulgação artística. Pensando nessa nova possibilidade de carreira, foi desenvolvido um material impresso educativo, projetado para oferecer suporte prático a artistas que desejam se aventurar na produção de conteúdo. Organizado de maneira progressiva e acessível, o folheto apresenta estratégias criativas que qualquer artista pode utilizar para compartilhar seus trabalhos e criações no meio digital.

Palavras-chave: escultura; fabricação digital; Youtube; redes sociais.

ABSTRACT

This work presents a descriptive account that explores a fifteen-year artistic journey, highlighting the development of a unique sculptural language that culminated in the creation of a YouTube channel. This channel was conceived as an innovative alternative to traditional means of artistic dissemination. Considering this new career opportunity, an educational printed material was developed to provide practical support for artists looking to venture into content creation. Organized in a progressive and accessible manner, the pamphlet presents creative strategies that any artist can use to share their work and creations in the digital realm.

Keywords: sculpture; digital fabrication; YouTube; social media.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Obra “Raktraktor” de Mark Stevens	12
Figura 2 - Obra “Armadeira” de Henrique Ventura	14
Figura 3 - Oficina em 2017	15
Figura 4 - Vídeos do canal Tested	16
Figura 5 - Primeiros vídeos do canal <i>Cut Transform Glue</i>	17
Figura 6 - Capas da série de vídeos da obra “Low Gravity Racer Spaceship”	19
Figura 7 - Obras produzidas ao longo dos últimos anos	20
Figura 8 - Configuração da oficina em 2024	23
Figura 9 - Frames do vídeo da obra “Sapo”	24
Figura 10 - Captura de tela do processo de edição	27
Figura 11 - Thumbnail do vídeo da obra “Flamingo”	29
Figura 12 - Estudo de dobradura para o folheto	31
Figura 13 - Folheto “Manual do artista produtor audiovisual”	32

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	09
2.	CORTAR TRANSFORMAR COLAR	11
3.	PROCESSO CRIATIVO DOS VÍDEOS	21
3.1.	O registro em vídeo	21
3.2.	A edição	26
3.3.	Veiculação do vídeo	28
4.	A CRIAÇÃO DE UM MATERIAL IMPRESSO EDUCATIVO	30
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
	REFERÊNCIAS.....	35

1 INTRODUÇÃO

A arte sempre teve um papel central na minha vida, servindo como um canal para expressar ideias e conceitos. Desde a infância, fui atraído por diferentes formas de criação, mas foi na escultura que encontrei meu verdadeiro espaço. Ao longo dos anos, desenvolvi uma paixão por explorar formas e volumes criando esculturas que fugiam da expectativa clássica das artes visuais, o que me levou a buscar novas maneiras de expressar meu universo criativo.

Minha trajetória artística se intensificou ao longo dos últimos quinze anos, quando comecei a explorar a criação de esculturas de máquinas imaginárias em uma escala de 1:20, com o uso da colagem como técnica principal. Com o tempo, essa forma de expressão se tornou essencial na minha vida, consumindo totalmente minha energia criativa. Essa dedicação culminou na decisão de criar um canal no YouTube, onde busco trilhar um caminho alternativo à arte, distante das rotinas convencionais.

Neste canal, compartilho meu processo criativo, mostrando as dificuldades que enfrento e as técnicas que desenvolvi ao longo da minha jornada. A produção de conteúdo e a troca de conhecimento são repletas de desafios, especialmente no que tange à elaboração e apresentação do material.

No segundo capítulo, relato a evolução da minha linguagem escultórica entre 2009 e 2024. Essa linguagem é caracterizada pela combinação de colagem de objetos descartados, especialmente lixo eletrônico, com componentes feitos por meio de tecnologias de fabricação digital, como a impressão 3D em filamento. Além disso, reflito sobre como a sensação de desconexão do circuito artístico tradicional impulsionou a criação do meu canal no YouTube e a transformação dessa plataforma em uma profissão.

No terceiro capítulo, faço uma descrição detalhada de todo o processo criativo envolvido na produção dos vídeos para o YouTube. Início pela concepção das obras, explorando as ideias e inspirações que dão origem ao conteúdo. Em seguida, detelho os processos de registro e filmagem. Depois, passo para a fase de edição e finalização, onde discorro sobre as escolhas estéticas e narrativas que moldam o vídeo. Por fim, analiso a veiculação nas plataformas, destacando questões relativas ao engajamento com o público. Esse capítulo visa oferecer uma visão abrangente e prática do trabalho por trás de cada vídeo.

O capítulo final aborda a criação de um material impresso destinado a compartilhar os conhecimentos práticos adquiridos ao longo dos últimos seis anos, na produção de vídeos para o YouTube. Esse recurso busca oferecer orientações e dicas, reunindo experiências e aprendizados que podem beneficiar aos mais iniciantes. A proposta é transformar as lições aprendidas em um guia acessível, que inspire e capacite outros a desenvolverem suas próprias produções.

2 CORTAR TRANSFORMAR COLAR

Em 2009, iniciei minhas primeiras experimentações com escultura utilizando colagem de objetos descartados, inspirado pelos trabalhos de Mark Stevens, um artista escocês conhecido online como "MaKFreak" na plataforma de compartilhamento de fotos Flickr. Stevens criava modelos em escala baseados no universo de "Maschinen Krueger" (ou "Ma.K ZBV3000"), uma série de ficção científica criada na década de 1980 pelo artista visual japonês Kow Yokoyama.

A técnica utilizada por Stevens, seria hoje determinada como algo entre "junk-bashing" e o "scratch-building", sendo a última uma técnica dentro do universo do modelismo. Segundo o dicionário *thefreedictionary*, em tradução livre: "*scratchbuild*: construir um modelo em escala de alguma coisa, do zero, isso é, utilizando madeira, argila ou papel como matéria prima". Ou seja, o artista cria modelos em escala "à partir do zero", sem necessariamente depender de kits de modelos em escala, utilizando materiais básicos.

O conceito de "criar do zero" não costuma ser aplicado às artes visuais tradicionais, principalmente na escultura, se considerarmos que toda obra, inclusive as ready-made, são criadas "a partir do nada". No entanto, no contexto do modelismo, onde geralmente se utilizam "kits" pré-fabricados para montar modelos em escala, esse termo faz sentido ao se referir à ausência dos mesmos, criando-se de fato, do zero. A técnica do *Scratch Building* foi amplamente usada no cinema, para a construção de maquetes em escala para filmes, antes da era da computação gráfica, como visto na trilogia original de Star Wars.

Já o *junkbashing* é um termo ainda muito atual, utilizado mais recentemente nas redes sociais, e se refere a obras e modelos em escala cuja principal forma de construção é a colagem (*bashing*), geralmente de itens descartados (*junk*). Alternativamente, temos o *kitbashing*, técnica na qual o modelista combina peças de diferentes modelos para formar um novo, processo amplamente utilizado por Yokoyama, na criação do universo Maschinen Krieger.

Nas obras de Mark Stevens, observa-se o reaproveitamento de itens descartados, como brinquedos, eletrodomésticos e até mesmo partes de kits de

modelismo, sempre colados e combinados com a adição de camadas de massa plástica ou epóxi. Suas criações são máquinas militares imaginárias em escala, com uma estética pós-apocalíptica, inspiradas no universo Maschinen Krieger, onde as máquinas apresentam formas orgânicas, frequentemente baseadas em insetos e animais.

Figura 1: Obra “Raktraktor” de Mark Stevens - 2007



Fonte: Página Flickr de Mark Stevens¹, acesso em 25 set. 2024.

Seus trabalhos me inspiraram profundamente, principalmente por dois motivos: a utilização de objetos descartados, que tornava a prática financeiramente viável e de fácil acesso para mim, e o resultado estético, que incorporava a imprecisão dos processos de colagem e pintura. Naquela época, eu ainda tinha pouca experiência com processos escultóricos, e o visual desgastado e imperfeito obtido era incorporado às minhas criações.

¹ Disponível em <<https://www.flickr.com/photos/makfreak/1641123674/in/album-72157602534937560>> Acesso em: 25 set. 2024.

A partir daí, comecei a realizar os primeiros estudos de escultura com reaproveitamento de objetos, sempre focado em máquinas militares em escala. Por ter fácil acesso a lixo eletrônico — hoje uma das minhas principais fontes de matéria-prima —, esses materiais sempre foram incorporados ao trabalho, e seu visual e características ainda fazem parte das minhas obras até hoje.

Essa técnica, no entanto, ainda não fazia parte do meu dia a dia e dividia espaço com outras formas de expressão artística e trabalho. Por isso, minhas criações levavam meses, ou até anos, para serem concluídas. A falta de um espaço físico adequado, que comportasse a complexidade dos processos de criação tridimensionais, também foi um grande impedimento nesse primeiro momento.

A ausência de um espaço de oficina, a esporadicidade da prática e a demora na produção das obras impossibilitavam qualquer iniciativa de transformar essa produção artística em uma carreira. Eu me limitava a compartilhar os resultados obtidos nas redes sociais pessoais. Além disso, naquela época, não havia expectativa de transformar essa produção em algo maior que gerasse retorno financeiro, seja por meio da venda de obras ou de exposições.

Por falta de exemplos e por não conhecer artistas que compartilhassem do mesmo estilo ou temática, eu não considerava minha produção como "artística". Era como se houvesse uma linha invisível que separava meu trabalho do que poderia ser considerado arte, e não enxergava espaço para ele no circuito artístico tradicional. Em uma ocasião, participei de um curso sobre "obras tridimensionais com reaproveitamento de objetos" e fui incentivado a levar minhas criações para discussão em sala. Levei uma das minhas esculturas: um modelo em escala de um robô que batizei de "Armadeira" (figura 2), em referência a uma espécie de aranha comum no Brasil. A avaliação foi bastante negativa, e ficou claro para mim que aqueles trabalhos não tinham lugar no campo das exposições. Segundo a curadora, minhas obras se assemelhavam a "brinquedos" ou algo do gênero.

Figura 2: Obra “Armadeira” - 2016 - Escultura com colagem de objetos de descarte.



Fonte: Henrique Ventura Batista, 2016.

Meu método de criação sempre foi muito mais manual que intelectual, e por isso, muito guiado pelas questões práticas da criação. Isso talvez tenha levado à uma busca, acima de tudo, pela perfeição na execução: precisão nos cortes e na colagem, coerência na combinação dos elementos visuais, bom acabamento no processo de pintura e etc. Quase como se os processos manuais e a sensação tátil guiassem minha busca artística. Talvez essas questões tenham distanciado meu processo criativo de uma busca pela “poética” ou digamos, pela “subjetividade”, que pareciam nortear o pensamento da curadora naquela experiência.

Nunca ficou claro para mim a linha que separa um objeto de arte de um objeto artesanal; esse questionamento nunca guiou meu processo criativo. (SENNETT, 2024) Argumenta que: “Em termos de prática, não existe arte sem artesanato; A ideia de uma pintura não é uma pintura.” e completa, citando o Poeta James Merrill “se essa linha definitivamente existe, não é o poeta que deve traçá-la; ele deve preocupar-se apenas em fazer o poema acontecer.” E foi nesse sentimento quase

obsessivo, do criar apenas pelo criar, da busca pela perfeição na execução e no fascínio por robôs e máquinas, que eu segui com minhas práticas e estudos.

Mesmo entendendo que meus trabalhos não tinham lugar no roteiro artístico tradicional, o ímpeto de criar aquelas máquinas era muito forte e seguia, ainda que esporadicamente, com minhas produções. Em 2017, passei a frequentar o antigo ateliê de costura do meu falecido avô, que na época era apenas um quarto abandonado na casa da minha avó. Comecei a organizar uma oficina neste espaço, entre caixas e objetos guardados, arrumando o ambiente aos poucos e adquirindo ferramentas simples. Essa oficina improvisada (figura 3) foi um primeiro ponto de virada no meu processo artístico, e desde lá, comecei a desenvolver uma relação muito intensa com o espaço-oficina. Percebi o quanto o local de trabalho influencia no processo criativo, principalmente por ser muito ligado às questões de natureza mais prática. A organização e disposição das ferramentas, da matéria prima, a bancada de trabalho, tudo isso passou naquele momento a influenciar, ainda que naquele momento em estágio embrionário, meu processo criativo.

Figura 3: Oficina em 2017.



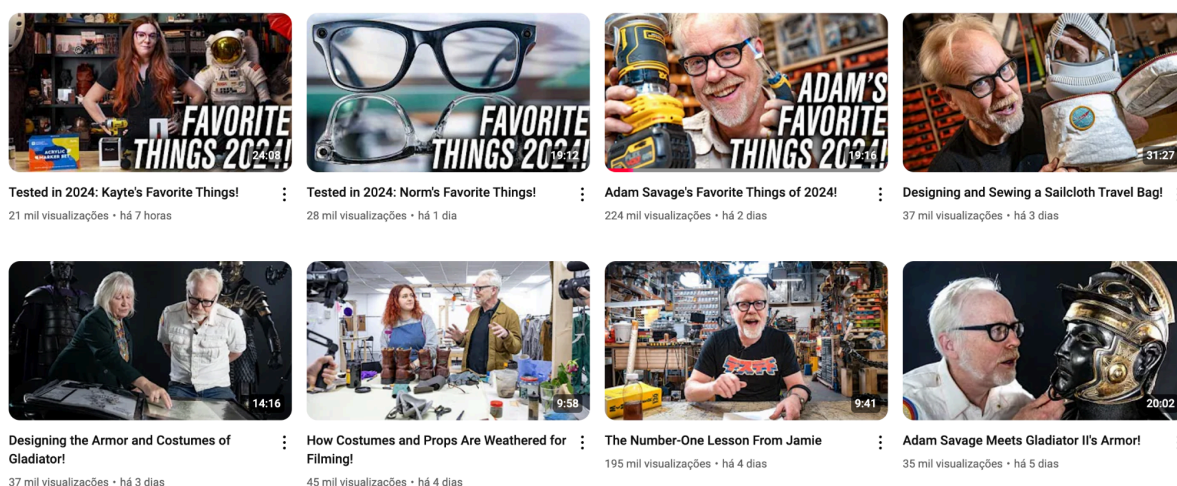
Fonte: Henrique Ventura Batista, 2017.

Ainda sim, nesse momento minha expressão artística ainda competia com outras técnicas que eu estudava, como ilustração digital, animação, pintura e xilogravura, o que tornava o progresso lento. A falta de perspectiva para esse

trabalho, tanto em termos de carreira artística quanto de retorno financeiro, desestimulava uma maior dedicação, e a prática ainda era vista como um "hobby". Mesmo assim, os projetos começaram a se tornar cada vez mais complexos e a produção desses modelos ocupava uma parcela crescente do meu tempo.

Foi então que ocorreu o segundo ponto de virada. Comecei a ter contato com a cultura maker por meio de conhecidos e, principalmente, pelo YouTube. Nesse momento, um novo horizonte se abriu. Descobri, por acaso, o canal "Tested" (figura 4), de Adam Savage, famoso por ser um dos apresentadores do programa "Caçadores de Mitos".

Figura 4: Vídeos do canal Tested.



Fonte: Canal Tested no Youtube², acesso em 30 nov. 2024.

O contato com esse canal, que aborda diversos tópicos, mas foca especialmente na cultura maker, tecnologia e cultura pop, me fez perceber a oportunidade de compartilhar meu processo criativo online. Descobri que existia um vasto universo de canais voltados para sci-fi, props de cinema, cosplay e cultura maker. A ideia de criar um canal no YouTube surgiu como uma opção viável, uma vez que, naquela altura, meus trabalhos já ocupavam grande parte do meu tempo e energia criativa.

Embora o contato com essas produções no YouTube tenha indicado, mais uma vez, que o lugar dessas obras é dentro da "cultura pop", apresentando-se como entretenimento, ainda assim houve uma mínima validação. Ali se delineava um

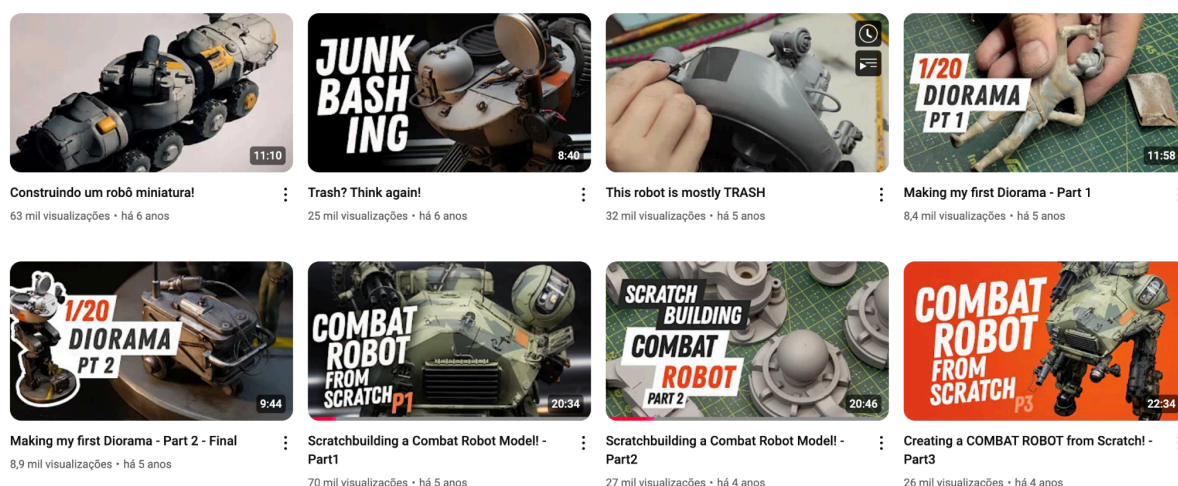
² Disponível em: <<https://www.youtube.com/@tested/videos>>. Acesso em 30 nov. 2024.

espaço onde meu trabalho poderia habitar, além de surgir uma possibilidade de trajetória e carreira, ainda que de forma bastante abstrata e incerta naquele momento.

A ideia de criar um canal no YouTube, desde o início, tinha como objetivo viabilizar financeiramente minha produção artística, utilizando as ferramentas de monetização da plataforma, já que as rotas tradicionais do meio artístico não pareciam contemplar o tipo de obra que eu criava. A identificação pessoal com a plataforma, que sempre foi minha principal fonte de pesquisa e aprendizado, também reforçou essa decisão.

No final de 2018, comecei a fazer os primeiros registros em vídeo dos meus processos criativos, iniciando uma jornada de aprendizado contínuo que se estende até hoje. Já tinha algum conhecimento em softwares de edição de vídeo e dispunha de um equipamento básico de gravação. Apesar da minha falta de prática com a língua inglesa, decidi desde o início criar conteúdo em inglês para atingir uma audiência global e, assim, aumentar as chances de obter retorno financeiro mais rapidamente.

Figura 5: Primeiros vídeos do canal Cut Transform Glue.



Fonte: Canal Cut Transform Glue no Youtube³, acesso em 13 out. 2024.

³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/@CutTransformGlue/videos>>. Acesso em 13 out. 2024.

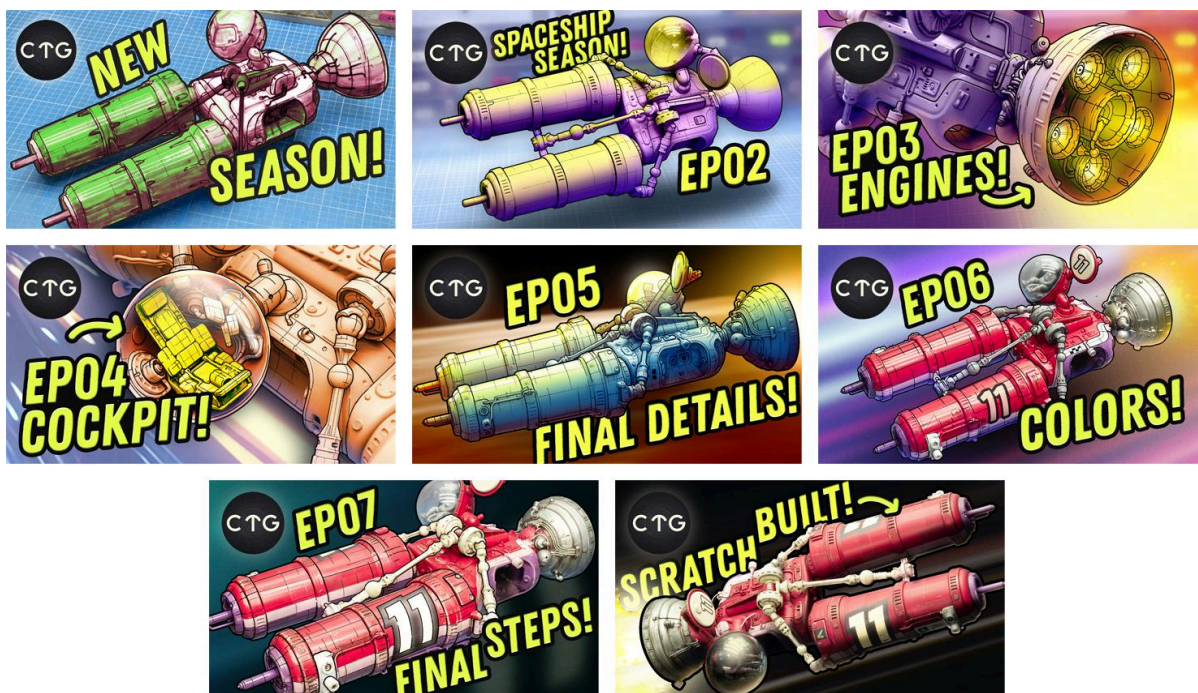
No começo, para atrair uma audiência mais ampla e de fácil reconhecimento, além do meu conteúdo autoral, criei também props de filmes e jogos de temática sci-fi, com propriedades intelectuais amplamente conhecidas, como os jogos *Fallout*, *Portal* e *Pokémon*. No entanto, essa prática não durou muito, pois percebi que havia uma demanda por conteúdo autoral, o que me levou a dedicar todo o meu tempo às minhas próprias criações. Durante um período, também explorei a temática maker, criando vídeos sobre a construção de ferramentas e "jigs" que me auxiliavam no processo de criação, como lixadeiras e mini serras. Embora tenha deixado de produzir conteúdo sobre esse tema, ele continua sendo parte ativa da minha prática de oficina.

A profissão de produtor de conteúdo online ainda é bastante nova, e no meu ponto de vista, trata-se de um campo bastante volátil. Há pouca ou nenhuma regulamentação, e os criadores estão sempre à mercê das decisões das plataformas digitais. Trebor Scholz (2017) discute essa questão ao abordar como as plataformas, através de suas políticas internas e algoritmos, criam um ambiente de trabalho instável e explorador, onde os trabalhadores, como os produtores de conteúdo, são submetidos a condições precárias, sem garantias ou proteções adequadas. As regras internas, assim como os algoritmos de compartilhamento, mudam constantemente, e adaptar um processo criativo a esse universo é extremamente desafiador. Desde então, venho me dedicando à produção de conteúdo online, tentando equilibrar um ritmo de trabalho saudável enquanto desenvolvo minha expressão artística, o que já é um desafio por si só.

Há um conflito constante entre meus impulsos criativos e interesses artísticos e a produção de conteúdo online. Embora nunca tenha visto o YouTube como meu objetivo final, ele influencia significativamente minhas decisões criativas. Nunca tive interesse em ser comunicador ou assumir um papel educativo, mas isso se tornou inevitável, uma vez que meu processo criativo é o foco. Naturalmente, acabei inclinando-me para o lado educativo, registrando e mostrando cuidadosamente meus processos técnicos, pois sempre aprendi mais pela observação atenta do que pelo aprendizado teórico.

Como a execução de algumas obras leva várias semanas, produzo muito conteúdo seriado, dividido em episódios (figura 6), onde o espectador pode acompanhar todo o processo, desde a escolha das primeiras peças até a camada final de verniz. Sempre compartilho tanto as técnicas quanto às escolhas de ferramentas.

Figura 6: Capas da série de vídeos da obra “Low Gravity Racer Spaceship”.



Fonte: Henrique Ventura Batista, 2024.

Apesar das dificuldades e de toda a problemática da exploração do trabalho, as redes sociais, especialmente o YouTube, ampliaram as possibilidades de construção de carreira, principalmente nas áreas artísticas e criativas. Esse fenômeno é explorado por Trebor Scholz (2017), que argumenta que as plataformas digitais, embora apresentem desafios em termos de regulamentação e segurança, também oferecem novas oportunidades para artistas que, de outra forma, não teriam seus trabalhos contemplados no roteiro artístico tradicional. Essa democratização do acesso à visibilidade artística ressoou profundamente em minha trajetória, pois sempre senti que meu trabalho se encaixava nesse contexto, permitindo-me compartilhar e desenvolver minha produção em um espaço que antes parecia inacessível.

O nome do canal, “Cut Transform Glue”, faz alusão aos principais elementos do meu processo criativo: cortar, ou selecionar partes de um elemento maior em um processo de recorte; transformar, ou alterar as características dessas partes menores; e, por fim, colar e combinar esses diversos fragmentos em uma construção maior e mais complexa.

No momento da confecção deste TCC, o canal conta com cerca de 60 mil inscritos na plataforma YouTube e cerca de 170 vídeos publicados. Cada um desses vídeos documenta não apenas o processo de criação, mas também os desafios enfrentados ao longo do caminho, proporcionando aos espectadores uma visão autêntica e transparente da minha prática artística. Através deste canal, tenho a oportunidade de compartilhar meu aprendizado e experiência, enquanto continuo a desenvolver minha expressão artística e a expandir meu alcance.

Figura 7: Algumas das obras produzidas ao longo dos últimos anos. Da esquerda pra direita, de cima para baixo: *Spider Bot*, de 2024, *Low Gravity Racer Spaceship*, de 2024, *Hacker Crab*, de 2024 e *Greeblie Hunter*, de 2023.



Fonte: Henrique Ventura Batista, 2024.

3 O PROCESSO CRIATIVO DOS VÍDEOS PARA O YOUTUBE, DE 2019 A 2024

Diferente do processo de criação das esculturas, que após anos de experimentação, já se encontra num lugar de uma prática e processo criativo mais estabelecidos, a produção de conteúdo on-line, mais especificamente a produção de vídeos para a plataforma Youtube, ainda segue em constante evolução, mudando e se atualizando quase que diariamente.

A competitividade da plataforma Youtube, que só cresce ano após ano em número de usuários e produtores, tem se tornado cada vez mais acirrada.⁴ Nesse cenário, um aprimoramento constante das minhas capacidades como comunicador e produtor de conteúdo on-line também se mostrou necessário, já que a busca sempre foi pela autonomia e manutenção de uma carreira enquanto artista visual.

No entanto, já há uma prática base definida, que me permite compartilhar o que foi aprendido desde então. A seguir, listo procedimentos básicos para registro, edição e veiculação de conteúdo on-line, em específico para Youtube, assim como compartilhar questões mais abstratas absorvidas ao longo dos anos, levando em consideração a relação com o público, a performance dos conteúdos nas redes sociais, o engajamento e a interação com o público.

3.1 O registro em vídeo

Tudo começa a partir da ideia da escultura, ou no caso de vídeos onde demonstro técnicas ou conceitos mais abertos, de um olhar sobre os mesmos. Em busca de uma descrição mais detalhada, vou me ater aqui ao primeiro exemplo.

A obra geralmente começa antes de seu registro, com algumas experimentações sendo feitas, seja mentalmente ou numa exploração de colagem. Embora seja uma opção, nesse primeiro momento não costumo fazer registros e só

⁴ “Criado em 2005 e disponível em mais de 100 países, o YouTube é até hoje o segundo site mais acessado do mundo, ficando atrás somente do Google, e possui cerca de 2 bilhões de usuários ativos mensalmente, conforme o ranking Alexa.” Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/05/brasil-e-o-terceiro-pais-com-mais-usuarios-do-youtube-em-2023/>>. Acesso em 13 out. 2024.

início as filmagens com uma ideia mais sólida de obra em mente. Assim, com a ideia do projeto num estado mais consolidado, as filmagens são iniciadas.

O registro pode ser feito com qualquer tipo de câmera, seja uma câmera digital comum, uma DSLR⁵ ou até mesmo a câmera de um celular, sendo este último a forma como atualmente faço meus registros, isso demonstra que não há a necessidade de um equipamento profissional para começar a produzir conteúdo on-line. Naturalmente, quanto mais especializado seu equipamento, melhor, mas hoje em dia a maioria dos *smartphones* já conta com uma câmera avançada o suficiente, possibilitando um registro com qualidade.

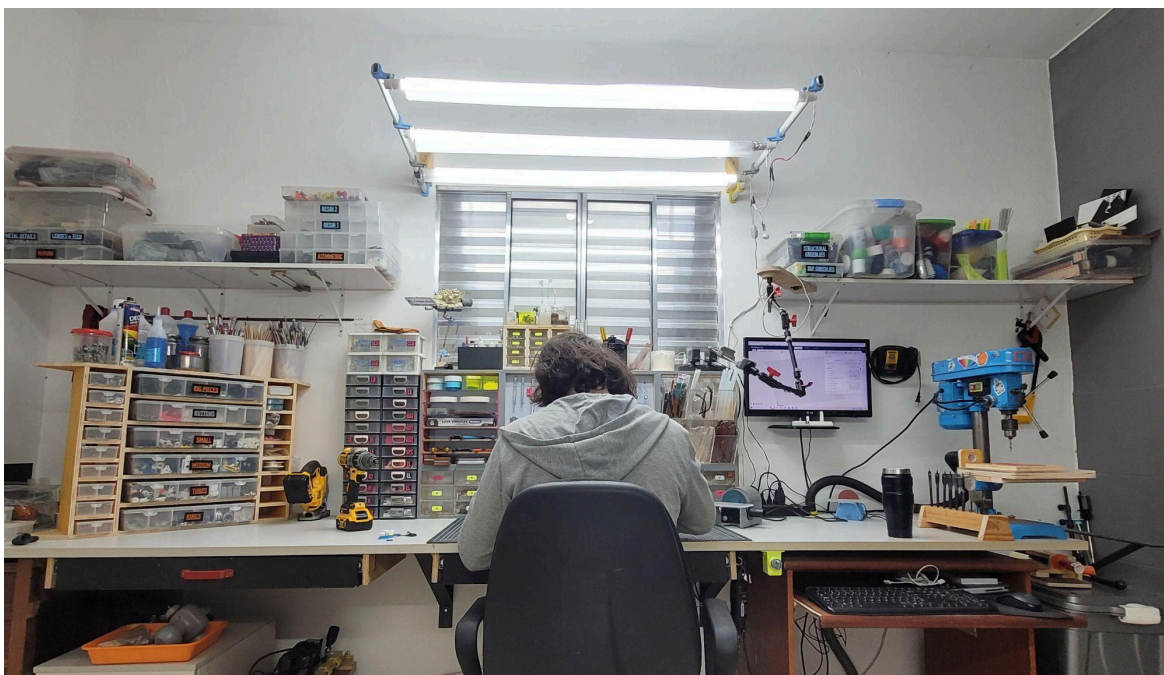
Ainda sim, para garantir a melhor qualidade possível de vídeo, é necessário uma grande quantidade de luz, e para tal, diversos tipos de luz estão disponíveis, das mais acessíveis às mais especializadas. Segundo Oliveira (2021) “A iluminação é etapa fundamental na criação de significado no audiovisual. Seja na produção de um vídeo para a internet, um filme para cinema ou uma série para TV, [...] precisa entender qual a melhor forma de se iluminar uma cena, que esteja condizente com o roteiro”.

Nas minhas produções, onde o objetivo é apenas obter uma iluminação distribuída e suave, utilizo lâmpadas tubulares comuns, essas utilizadas para iluminar ambientes de casa. Elas são dispostas paralelas umas às outras, com uma distância de cerca de 30 centímetros entre si, logo acima da minha bancada de trabalho, onde ocorrem as filmagens. Elas estão envolvidas em um plástico transparente fosco, de modo a suavizar as sombras e gerar uma textura de vídeo mais agradável.

É importante que o celular ou câmera utilizado no registro esteja fixado em um tripé ou braço articulado, não apenas para manter o vídeo estável, mas também para agilizar o processo de mudança de ângulo durante a filmagem. Mudar constantemente o ângulo de filmagem é interessante por diversos motivos, mas principalmente para encontrar a melhor maneira de mostrar o que está sendo feito no processo artístico.

⁵ “DSLR (Digital Single Lens Reflex) é um tipo de câmera que combina um sensor digital com um mecanismo de espelho. Câmeras DSLR suportam lentes intercambiáveis, que podem ser trocadas de acordo com o tipo de foto a ser feita.” Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-uma-camera-dslr/>. Acesso em 14 out. 2024.

Figura 8: Configuração da oficina em 2024.



Fonte: Henrique Ventura Batista, 2024.

No trabalho manual, principalmente na criação de obras pequenas, muitas vezes as mãos ficam em muito mais evidência do que o que está sendo trabalhado e devemos estar sempre atentos a isso. Processos habituais podem não ser facilmente entendidos pelo espectador. Ter atenção ao gestual e cuidado com a visualidade é importante e facilita o entendimento do que está sendo registrado.

Mudar o ângulo do registro não só desempenha o papel de melhor demonstrar o que está sendo feito, mas também melhora o engajamento com o vídeo, pois ele é o ponto de vista do espectador.

“Na narrativa fílmica, o enquadramento tem um papel fundamental, que não se limita apenas a trazer dinamismo ao roteiro. Ele interage com a mise-en-scène do quadro, colocando o espectador como interlocutor da cena, gerando variadas sensações” SILVA JÚNIOR,N. (2021, p. 255)

Uma dinâmica de mudança de ângulos mantém o espectador ativo e atento, como se ele estivesse ali presente em seu ateliê, melhorando a retenção da atenção do mesmo.

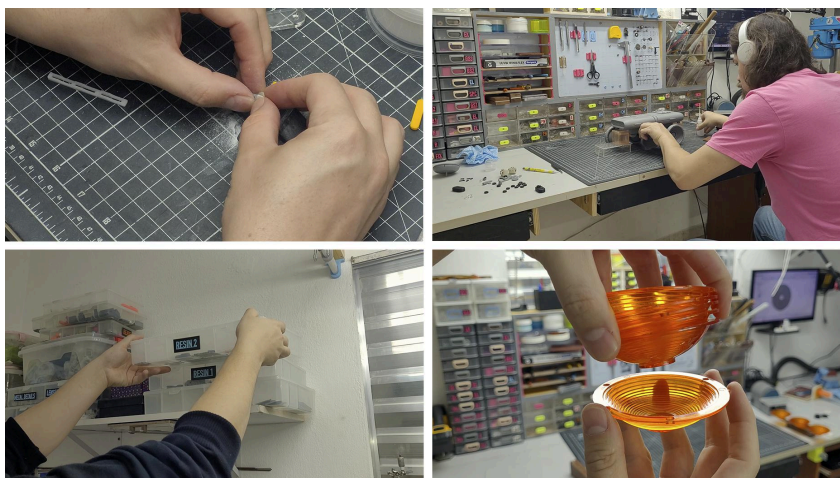
Quando o processo de construção da obra começa, o trabalho segue uma dinâmica que tende a se repetir: pensar sobre os processos a serem executados e na melhor forma de registrar os mesmos; buscar visualidade e nitidez na execução; ligar a câmera e executar as ações desejadas de acordo com o necessário. Muitas

vezes, revisito o material registrado logo após a execução para confirmar se o que foi captado está claro. Novamente, sempre mudando a câmera de posição e pensando nela como sendo o espectador vivenciando o seu ateliê.

Nos meus primeiros vídeos esse processo era repetitivo e padronizado, refletindo pouco sobre o mesmo. A câmera era colocada em um ângulo e os processos eram gravados em série, resultando num vídeo mais frio e cansativo, sem muita dinâmica. Com a prática e estudo metucioso do conteúdo de outros criadores, passei a buscar mais dinamismo em termos de deslocamento de câmera nos meus registros.

Houve uma grande mudança no meu processo de criação de vídeos, principalmente na atenção com a narrativa. Gravar um processo artístico pode resultar num vídeo muito parado ou repetitivo, pensar sobre a narrativa pode mudar esse cenário. Por exemplo, se em determinado momento eu pego uma furadeira, escolho uma broca e faço um furo sobre uma peça, apenas mostrar o furo pode ser suficiente para o desenrolar do filme, mas fazer takes onde eu mostro a furadeira sendo alcançada, a broca escolhida, e o furo sendo feito, pode estender mais a narrativa e auxiliar o espectador no entendimento do que está acontecendo (figura 9). Esse tipo de registro mais detalhado é normalmente o caminho escolhido, e posteriormente na edição, ele é incluído ou descartado, de acordo com a necessidade da narrativa do vídeo.

Figura 9: Frames do vídeo da obra “Sapo”, demonstrando a mudança de ângulo.



Fonte: Canal Cut Transform Glue no Youtube⁶.

⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xgM2IA9isM>>. Acesso em 1 dez. 2024.

Registros assim são importantes porque não só auxiliam no entendimento do que está sendo feito, como aumentam também o engajamento com o vídeo, prendendo a atenção do espectador. Para além disso, nesses momentos algo mais está sendo desprendido pelo espectador, um conhecimento que é passado de maneira não intencional.

Quem assiste aprende não só como o artista manuseia a furadeira, mas como ele a guarda, como ele mantém suas brocas, ou como ele coloca a broca na furadeira: todo esse gestual ensina tudo aquilo que não é falado. “defende-se que a observação é um poderoso instrumento metodológico para ensinar/aprender [...], validando a ideia de que o ato de olhar também revela o que está além do visível.” (SILVA & ARAGÃO, 2012)

Durante o registro dos processos, faço anotações a respeito das narrativas possíveis, essa é uma prática que surge após alguns anos de produção de vídeos, como resposta às intensas demandas de um conteúdo competitivo no âmbito das redes sociais. Essas narrativas dizem respeito a partes do processo de criação da obra, de modo a tentar guiar o espectador nos desafios enfrentados. São geralmente questões de natureza prática como colar uma peça na outra, combinar elementos para criar algo maior ou mesmo encontrar soluções para problemas escultóricos. Sempre tomo nota, mental ou no papel, sobre esses momentos, para que depois no processo de edição do material eu me lembre de enfatizar esses momentos, tanto visualmente, como na narração em voz.

No processo de filmagem, me atento em fazer registros que destaquem o que foi feito, criando momentos onde os desafios da construção escultórica se concretizam. Isso é importante para que o espectador entenda o que foi feito, amarrando as linhas narrativas que foram sendo soltas, acompanhando ativamente o processo de criação. O que se torna crucial, uma vez que as obras mostradas em vídeo geralmente são bastante complexas e trabalhosas.

É importante dizer que outras formas de registro poderiam ser feitas, de maneira mais solta ou poética, sem acompanhar todo o processo, com uma estética de documentário que se preocupa apenas em registrar o que aconteceu no ateliê. Esse, no entanto, não é o conteúdo que eu produzo, ou pelo menos não é o meu método ou objetivo final. Minha intenção primordial é inspirar o espectador a criar,

demonstrando as técnicas que desenvolvi, enquanto crio uma obra que tem em si uma narrativa própria.

3.2 A edição

A edição é um dos processos mais trabalhosos da produção de conteúdo, diferente da criação da obra, é um processo majoritariamente mental, onde lida-se com grandes quantidades de informação. Quando decidi produzir conteúdo on-line, acreditava que os vídeos seriam a menor parte do trabalho, sendo a criação das obras a parte mais desafiadora e, portanto, o maior foco do meu trabalho. Ao longo dos anos fui percebendo o quanto essa impressão estava equivocada, hoje, o processo de edição dos vídeos exige o mesmo tempo que o trabalho manual escultórico.

Para facilitar o processo de edição, tento manter os arquivos brutos de vídeo organizados e separados em pastas. Ao final do dia de trabalho no ateliê, transfiro para o HD tudo aquilo que foi registrado.

Esses registros, compostos por dezenas de arquivos de vídeo separados, são importados para o programa de edição, onde, pouco a pouco, vou juntando-os na *timeline*. Conforme monto pequenas seções (de trinta segundos a um minuto), retorno e assisto o que foi montado, checando aspectos como: continuidade, ritmo e clareza. Nesse momento retorno às minhas notas a respeito das possíveis narrativas, aquelas feitas durante o processo escultórico, em seguida, monto as sequências buscando reconstruir esses momentos em vídeo.

Recentemente, como mais um exemplo da evolução impulsionada pela competitividade na produção de conteúdo *online*, comecei a delimitar esses momentos no vídeo, criando pequenos subcapítulos onde ações específicas são realizadas, geralmente acompanhadas por uma música de fundo que marca a abertura e o fechamento de cada segmento (figura 10) .

Figura 10: Captura de tela do processo de edição no software *Final Cut Pro*.



Fonte: Henrique Ventura Batista, 2024.

O que delimita o tamanho de um vídeo é ditado pela quantidade de vídeo bruto produzido naquele período, geralmente de uma semana, principalmente porque minhas obras podem levar meses para serem concluídas. No entanto, costumo produzir também de tempo em tempo, alguns vídeos que são concebidos do início ao fim, mostrando o processo de construção de uma obra por completo, geralmente menores e mais simples. Esses casos são menos comuns e buscam explorar alguma ideia ou explicar alguma técnica específica, sendo esses sempre um bom exercício de construção de narrativa concisa do início ao fim.

Ao fim do processo de edição, com uma boa linha narrativa, entra a descrição em áudio, etapa crucial para a explicação de ideias e para estabelecer conexão com o público. Reassisto o conteúdo editado e acompanhando o vídeo, escrevo um roteiro em texto do que vai ser dito. Inicialmente gravava o áudio de maneira improvisada, com o tempo percebi que um cuidado com o que vai ser dito era mais importante e tornava o conteúdo melhor, removendo repetições, maneirismos e até mesmo erros.

O áudio é gravado em uma trilha separada, com auxílio de um microfone simples externo, conectado ao computador. Assim como na gravação de vídeo que

precisa de bastante luz, a gravação de áudio precisa de um lugar silencioso e de preferência sem eco e reverberação. Na ausência de um estúdio tratado para som, convém tentar gravar o áudio em ambientes com cortinas e não muito vazios, o que diminui bastante a reverberação do som.

“O local deve ser silencioso. Preste atenção no ruído ambiente e se certifique de que sons como o do ventilador, ar condicionado, barulho de carros na rua, uma obra no vizinho, um cachorro latindo, entre outros, não vão prejudicar a qualidade do seu áudio.” ((Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2020, pg.11)

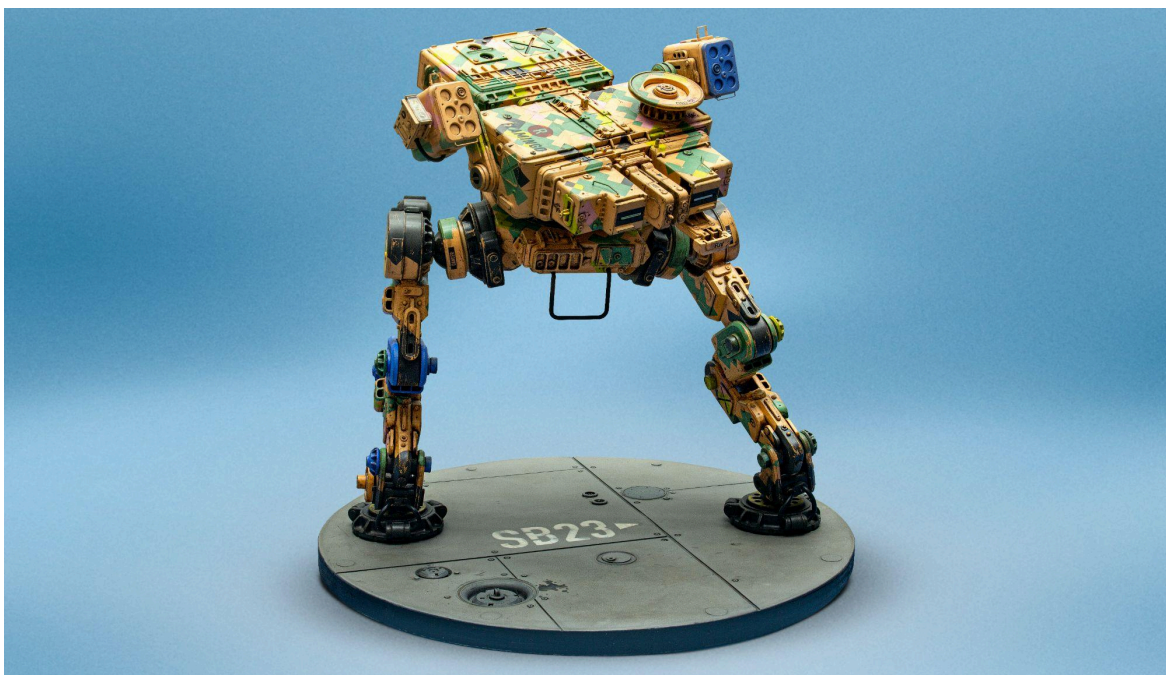
Ao realizar as gravações, procuro gesticular de forma expressiva e manter uma dicção clara. Nesse sentido, gravar conteúdo em língua inglesa representa um desafio que estou disposto a enfrentar para alcançar uma audiência global. Nos últimos anos, dediquei-me a aprender e aprimorar minha proficiência em inglês, principalmente de maneira autodidata. Essa jornada inclui o consumo de filmes, vídeos, podcasts e músicas, além das experiências adquiridas durante a formação escolar.

3.3 - Veiculação do vídeo

Após concluir as etapas de edição de vídeo e gravação de áudio, realizo uma revisão final antes de exportar o vídeo. Esse processo garante que o conteúdo seja publicado nas redes sociais com a melhor qualidade possível, mantendo sempre a resolução nativa do material.

No YouTube, é fundamental prestar atenção especial ao título e à miniatura do vídeo. Devido à alta competitividade da plataforma, esses dois elementos são decisivos para o sucesso de um vídeo em termos de audiência. Tanto a *thumbnail* quanto o título devem capturar a atenção do espectador em potencial, ao mesmo tempo em que estabelecem expectativas sobre o conteúdo que será apresentado, unindo apelo visual e narrativa de forma eficaz (figura 11).

Figura 11: *Thumbnail* do vídeo da obra “Flamingo”.



Fonte: Henrique Ventura Batista, 2024.

Ao longo dos últimos seis anos venho publicando continuamente vídeos na plataforma e evoluindo constantemente minhas técnicas de produção de conteúdo. Dessa experiência tirei muitos aprendizados: manter um pensamento ativo sobre o seu próprio processo criativo; analisá-lo de modo a entender quais pontos dele podem ser interessantes, quais agregam mais ou menos conhecimento e quais instigam mais o espectador.

Nesse sentido, assistir ao conteúdo já produzido com um olhar crítico, além de convidar espectadores conhecidos para fazê-lo juntos, é uma prática bastante enriquecedora. Nesses momentos, é possível perceber aspectos que passaram despercebidos durante o processo de criação e edição, permitindo que você anote observações valiosas para adaptações futuras.

Assistir criadores de conteúdo semelhante é também importante, tanto para absorver as maneiras como eles mostram seus processos criativos, como para perceber potenciais problemas, que podem ou não ser problemas em comum com o seu próprio conteúdo. Uma imensa parte do que foi transformado e aprimorado na minha experiência com o Youtube foi apreendido enquanto espectador, tanto na análise meticulosa do meu próprio conteúdo quanto no de criadores terceiros.

4 A CRIAÇÃO DE UM IMPRESSO EDUCATIVO

Com o objetivo de apresentar de forma leve e didática o processo que utilizo para produzir meus vídeos no YouTube, e assim distribuir meu aprendizado, surgiu a ideia da criação de um folheto educativo, apresentando os pontos principais aprendidos ao longo dos últimos anos. O público alvo deste folheto são artistas visuais que pretendem produzir vídeos e veicular seus processos criativos nas diversas redes sociais, tendo como foco a produção de vídeos, sejam de curta ou média duração.

Decidi optar por produzir um folheto curto e simples, apresentando de maneira visual, apenas os elementos que considero mais importantes na produção de vídeos on-line, com o objetivo de deixar o folheto compacto. A ideia é criar algo que possa ser distribuído em uma exposição ou evento, que seja de consumo rápido, tendo pouco conteúdo textual. O tamanho também é reduzido, para que pegar o folheto não seja uma inconveniência, mas também para que ele seja um item de acesso e conferência rápidos.

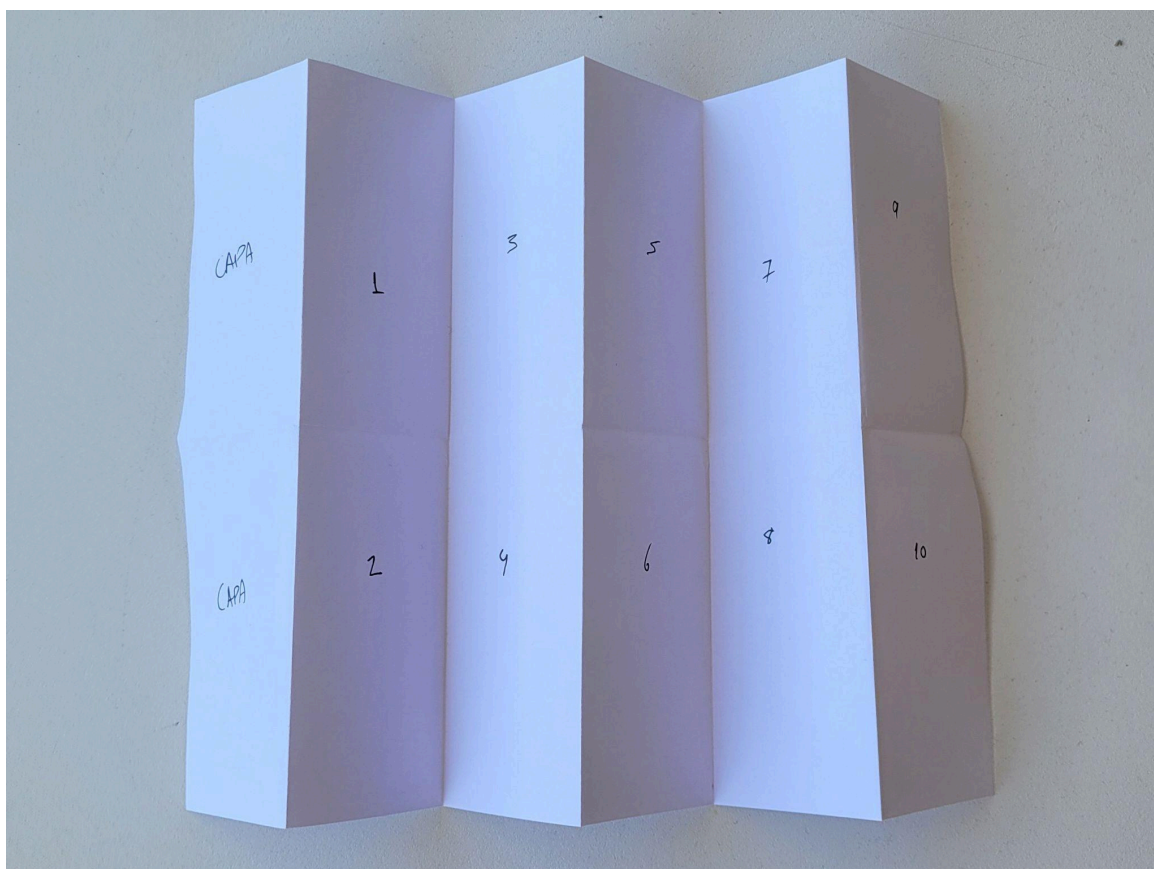
O título escolhido para o impresso foi a sigla “M.A.P.A”, tanto para brincar com a palavra “mapa” no sentido original da palavra, ou seja, um objeto de papel que apresenta caminhos e orienta quem o utiliza, quanto para gerar curiosidade no observador, que pode se perguntar “mapa de que?”. A estratégia de gerar curiosidade em quem vê o impresso, poderia levar os visitantes de uma exposição, por exemplo, a pegar esse folheto sem saber exatamente o que esperar dele. Ao abri-lo, logo nas primeiras linhas de texto, fica claro do que se trata: Manual do Artista Produtor Audiovisual. Nesse momento o leitor pode decidir se fica, se devolve, ou melhor ainda, se repassa esse conteúdo para familiares, amigos ou colegas.

A intenção deste pequeno guia é ser um mapa, que o artista aspirante a criador de conteúdo guarda no bolso enquanto se dirige a um destino, que ao final da viagem, pode ser simplesmente descartado ou, com sorte, passado para uma próxima pessoa. Por isso mesmo, não interessava que o conteúdo fosse longo e teórico, mas sim, que abordasse de maneira prática os pontos que considero importantes de serem compartilhados a respeito do tema.

O desenvolvimento do folheto seguiu os seguintes passos:

1. Resumir o capítulo 3 deste TCC em tópicos menores, considerados mais relevantes, e acrescentar outras questões relativas à configuração do espaço de trabalho, não abordadas no mesmo. Nesse sentido, procurei descrever de maneira direta os pontos que considero mais importantes da produção de conteúdo em vídeo. Sem focar em conhecimento teórico ou conceitual, mas sim nas questões mais objetivas da produção, como espaço de trabalho, iluminação, filmagem e etc.
2. Fazer experimentações quanto ao formato do folheto. Com o conteúdo textual definido, tornou-se possível definir o tamanho desse impresso. Como ele deveria ser um “mapa”, fazia sentido que fosse distribuído dobrado.

Figura 12: Estudo de dobradura para o folheto.



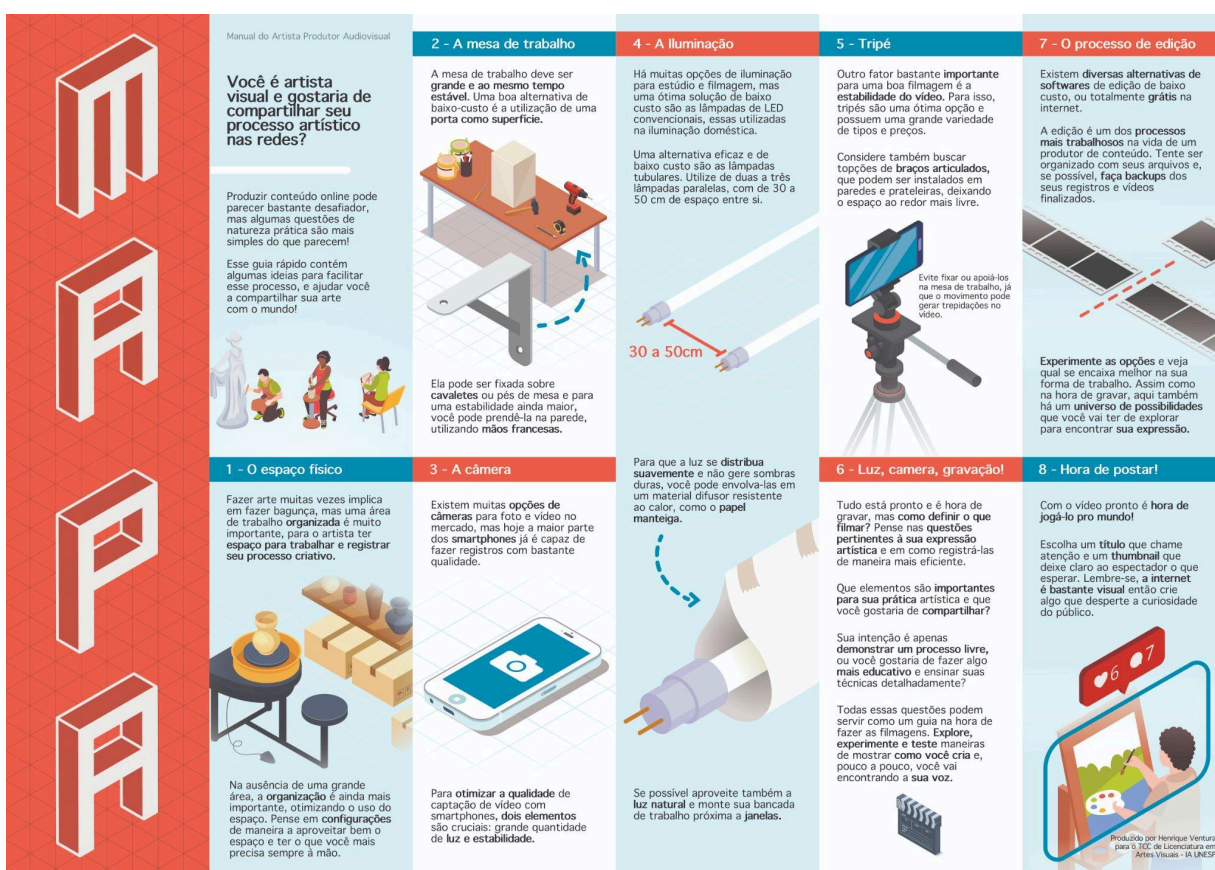
Fonte: Henrique Ventura Batista, 2024.

3. Diagramar o conteúdo no formato escolhido, utilizando software de edição de imagens vetoriais Adobe Illustrator, do qual tenho acesso. Nessa etapa, por conhecer a fundo os processos descritos, tive a flexibilidade de poder adaptar

o conteúdo textual onde fosse necessário, a fim de resolver questões práticas da diagramação. Para facilitar a leitura e demonstrar algumas ideias de maneira visual, além de inserir ilustrações ao longo dos tópicos desenvolvidos.

O resultado foi um folheto compacto e de leitura rápida, que se dobra como um mapa, e que, ao ser totalmente aberto, apresenta os 8 tópicos que considero mais importantes, para o artista visual que deseja produzir conteúdo em vídeo. As instruções são focadas em soluções simples e de baixo custo para as questões de produção audiovisual.

Figura 13: Folheto Manual do artista produtor audiovisual.



Fonte: Henrique Ventura Batista, 2024.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde o meu ingresso e durante todo meu período de formação no Instituto de Artes, venho me dedicando em tempo integral à criação de conteúdo on-line, mais precisamente, na veiculação dos meus processos criativos escultóricos em vídeos, em um canal no Youtube. Esse longo processo desde o início teve como objetivo final o desenvolvimento de uma carreira, que viabilizasse uma produção artística como fonte de renda, e se mostrou bastante intenso e desafiador, ao mesmo tempo repleto de aprendizados.

A prática da produção de vídeos causou profundas transformações no meu processo criativo enquanto artista visual e escultor. A intensa demanda das redes fez com que eu estabelecesse um processo criativo mais otimizado, focado na produtividade, exigindo uma enorme disciplina quanto ao horário de trabalho, organização pessoal e escolha de projetos. Nesse processo também adquiri bastante conhecimento no que tange a própria produção e vídeos. Nessa última, o desenvolvimento foi ainda mais intenso, com transformações acontecendo quase que diariamente.

Toda essa experiência de criação de conteúdo on-line resultou num conhecimento prático, que pode ser útil ao artista visual que busca construir uma carreira compartilhando seus processos artísticos. Diante disso, surgiu a ideia de compartilhar esse conhecimento resumido em um folheto educativo.

A criação do folheto “M.A.P.A” representa um esforço significativo para compartilhar conhecimentos práticos sobre a produção de vídeos no YouTube de forma acessível e envolvente. Ao focar na simplicidade e na visualidade, o folheto se torna uma ferramenta útil para artistas visuais que desejam explorar e divulgar seus processos criativos nas redes sociais. O formato compacto e a estrutura clara permitem uma rápida absorção das informações.

Cada um dos oito tópicos apresentados oferece dicas valiosas que podem ser adaptadas às necessidades individuais de cada artista. A intenção é que esse “mapa” não apenas guie os aspirantes a criadores de conteúdo em sua jornada, mas

também seja um item que possa ser compartilhado, promovendo um ciclo de aprendizado e troca.

Assim, o folheto “M.A.P.A” não apenas cumpre seu papel educativo, mas também se transforma em um convite para que artistas se unam na busca por novas formas de expressão através do audiovisual, fortalecendo a comunidade criativa e incentivando a produção de conteúdo diversificado e acessível.

REFERÊNCIAS

ASSEMBLAGE. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2024. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termos/79912-assemblage>. Acesso em: 04 de outubro de 2024. Verbetes da Enciclopédia.

HOBBY WAVE. **Hobby Wave.** Disponível em: <https://www.hobby-wave.com/en/>. Acesso em: 13 out. 2024.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas.** São Paulo: Martins Fontes, 2010.

SCHÖN, Donald A. **Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

SCHOLZ, T. **Cooperativismo de Plataforma: Contestando a Economia do Compartilhamento Corporativa.** Editora Elefante, 2017.

SENNETT, Richard. **O artífice.** Rio de Janeiro: Record, 2024.

SILVA, Nubelia Moreira da; ARAGÃO, Raimundo Freitas. **A observação como prática pedagógica no ensino de Geografia.** Geosaberes, Fortaleza, v. 3, n. 6, p. 50-59, jul./dez. 2012. © 2010, Universidade Federal do Ceará. Todos os direitos reservados. ISSN: 2178-0463..

SILVA JÚNIOR, N. **Cinema: elementos constituintes da imagem em movimento.** In: SILVA, J. A. P.; NEVES, M. C. D. N. (eds.). Imagem: diálogos e interfaces interdisciplinares [online]. Maringá: EDUEM, 2021, pp. 242-271. ISBN: 978-65-86383-89-8. <https://doi.org/10.7476/9786587626079.0011>.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO. **Tutorial para gravar vídeos.** Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2020. Livro digital produzido pelo Núcleo de Imagem e Som da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

PAINT ON PLASTIC. **What is Maschinen Krieger (Ma.K ZbV3000)? With Lincoln Wright.** Disponível em:

<https://www.paintonplastic.com/paintonplasticblog/2021/1/12/what-is-maschinen-krieger-mak-zbv3000-with-lincoln-wright>. Acesso em: 13 out. 2024.

ZIMMERIT. **Kow Yokoyama & Makoto Kobayashi interview:** Maschinen Krieger & Gundam, two factory. Disponível em:

<https://www.zimmerit.moe/kow-yokoyama-makoto-kobayashi-interview-maschinen-krieger-gundam-two-factory/>. Acesso em: 13 out. 2024.

ZIMMERIT. **Kow Yokoyama:** SF3D Original. Disponível em:

<https://www.zimmerit.moe/kow-yokoyama-sf3d-original/>. Acesso em: 13 out. 2024.