

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

“Júlio de Mesquita Filho”

Instituto de Artes - Campus São Paulo

HENRIQUE VENTURA BATISTA

CORTAR TRANSFORMAR COLAR

São Paulo

2024

HENRIQUE VENTURA BATISTA

CORTAR TRANSFORMAR COLAR

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
Bacharel em Artes Visuais sob a orientação da
Profa Dra Rosangela da Silva Leote.

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-

Cortar transformar colar / Henrique Ventura Batista. -- São Paulo,
2024.

50 f. : il. color.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Rosangela da Silva Leote.

Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) –
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes.

1. Arte. 2. Escultura - Técnica. 3. Criação (Literária, artística, etc.). 4.
Redes sociais. 5. Youtube (Recurso eletrônico). 6. Conteúdo gerado pelo
usuário. I. Leote, Rosangela (Rosangela da Silva Leote). II. Universidade
Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título.

CDD 709.05

Bibliotecária responsável: Catharina Silva Gois - CRB/8 11323

HENRIQUE VENTURA BATISTA

CORTAR TRANSFORMAR COLAR

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
Bacharel em Artes Visuais sob a orientação da
Profa Dra Rosangela da Silva Leote.

Trabalho de conclusão de curso aprovado em: 25/11/2024

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Doutora Rosangela da Silva Leote
do Instituto de Artes UNESP - Orientadora

Prof. Mestre Fábio Rogério Bueno de Moraes
do CEUNSP

São Paulo

2024

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Rosângela, 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

Este trabalho apresenta um memorial descritivo que narra a trajetória artística de 2009 a 2024. Ele detalha o desenvolvimento de uma linguagem escultórica, combinando colagem de objetos descartados com técnicas de fabricação digital, com o objetivo de criar máquinas imaginárias em escala 1:20. Além disso, busca demonstrar a criação de um canal no YouTube como uma alternativa aos caminhos tradicionais de carreira artística. O mesmo explora os processos criativos das esculturas e dos vídeos, detalhando as técnicas utilizadas ao longo dos anos e os desafios da produção de conteúdo online. Ademais, reflete sobre a influência das redes sociais no fazer artístico, a interação com o público e o uso das plataformas digitais como fonte de renda.

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

ABSTRACT

This work presents a descriptive account that traces the artistic journey from 2009 to 2024. It details the development of a sculptural language that combines the collage of discarded objects with digital fabrication techniques to create imaginary machines at a 1:20 scale. It also describes the creation of a YouTube channel as an alternative to traditional artistic career paths. The work further explores the creative processes behind both the sculptures and the videos, outlining the techniques developed over the years and the challenges of producing online content. Additionally, it reflects on the influence of social media on artistic practice, the interaction with the audience, and the use of digital platforms as a source of income.

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

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Obra “Raktraktor” de Mark Stevens	11
Figura 2 - Obra “Armadeira”	13
Figura 3 - Oficina em 2017	14
Figura 4 - Vídeos do canal <i>Tested</i>	15
Figura 5 - Primeiros vídeos do canal <i>Cut Transform Glue</i>	16
Figura 6 - Demonstração de técnica em vídeo no Youtube	18
Figura 7 - Capas da série de vídeos da obra “Low Gravity Racer Spaceship”	18
Figura 8 - Obra Flamingo	20
Figura 9 - Obra Low Gravity Racer Spaceship	20
Figura 10 - Modelo da série S.F.3.D	22
Figura 11 - Kit da série Maschinen Krieger	23
Figura 12 - Peça com medidas e marcações	27
Figura 13 - Medindo a peça com um paquímetro	28
Figura 14 - Colando a peça fabricada em 3D	28
Figura 15 - Peças separadas da obra Flamingo	30
Figura 16 - Obra Sapo na camada de primer final.....	33
Figura 17 - Obra Flamingo com as primeiras camadas de tinta	34
Figura 18 - Demonstração da técnica de <i>chipping</i>	35
Figura 19 - Demonstração da técnica de <i>washing</i>	36
Figura 20 - Obra Low Gravity Racer Spaceship.....	37
Figura 21 - Obra Spider Bot	37
Figura 22 - Thumbnail do vídeo “ <i>The CHEAPEST Glue Applicator</i> ”	43
Figura 23 - Thumbnail do vídeo “ <i>I built a mecha using cardboard!</i> ”	44

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	09
2.	CORTAR TRANSFORMAR COLAR.....	10
2.1.	Kow Yokoyama e a série maschinen krieger.....	21
3.	PROCESSO CRIATIVO DAS OBRAS.....	24
3.1.	A ideia (e o apreço pelas formas).....	24
3.2.	A construção básica (e o uso das tecnologias de fabricação).....	26
3.3.	Os detalhes (ressignificação e criação de narrativas).....	31
3.4.	A pintura.....	33
4.	PRODUZINDO VÍDEOS PARA O YOUTUBE.....	38
5.	A INFLUÊNCIA DA PRODUÇÃO DE CONTEÚDO ON-LINE NO PROCESSO CRIATIVO ARTÍSTICO.....	42
6.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
	REFERÊNCIAS.....	49

1 INTRODUÇÃO

Há cerca de 15 anos, venho me dedicando a uma prática artística, em específico a criação de esculturas de máquinas imaginárias em escala 1:20, através da colagem. Essa expressão artística foi preenchendo cada vez mais espaço, e hoje, toma toda a minha energia criativa. Essas obras, no entanto, nunca pareceram pertencer ao roteiro artístico tradicional, sendo muitas vezes consideradas “menos arte” em ambientes artísticos.

Essas questões, no entanto, nunca conseguiram abalar minha obsessão com as formas e combinações das mesmas em robôs, naves espaciais e máquinas pertencentes a um universo particular. Na verdade, a negação desses espaços me levaram a buscar alternativas ao roteiro artístico tradicional. Essa busca por validação, amparo financeiro e um espaço que minha produção pudesse habitar, é o que abordo de maneira descritiva neste trabalho.

No segundo capítulo, descrevo essa longa trajetória de 2009 a 2024, detalhando a criação de uma linguagem escultórica que combina a colagem de objetos de descarte, geralmente lixo eletrônico, com partes feitas através de fabricação digital, como a impressão 3D em filamento, usadas na criação de esculturas em escala. Descrevo também como esse sentimento de não pertencimento no roteiro artístico tradicional, culminaram na criação de um canal no YouTube, e no uso dessa plataforma como profissão. Apresento também os artistas inspiradores dessa busca inicial e discuto as principais técnicas utilizadas pelos mesmos, como o *kit-bashing* e o *scratch-building*.

No terceiro capítulo, descrevo em detalhes o passo-a-passo da minha prática artística escultórica, listando todo o processo criativo desenvolvido ao longo anos, dos momentos iniciais de concepção das obras, aos processos de colagem, passando pela inclusão mais recente dos elementos de fabricação digital e finalizando com as técnicas pintura inspiradas no modelismo.

No capítulo seguinte, faço uma breve descrição do processo de criação de vídeos para a plataforma YouTube e, por último, finalizo com uma reflexão sobre a influência das redes sociais no fazer artístico, bem como a relação direta com o público no processo criativo e no manutenção financeiro do artista.

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 faz muito sentido se aplicado às artes visuais tradicionais, se considerarmos que toda obra, mesmo as esculturas do *ready-made*, são criadas "do zero" ou "a partir do nada", ainda que se utilizando de objetos do cotidiano. No entanto, no contexto do modelismo, geralmente se utilizam "*kits*" pré-fabricados de modelos reais em escala, e portanto, esse termo indica a não utilização dos mesmos, criando-se um modelo então "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.



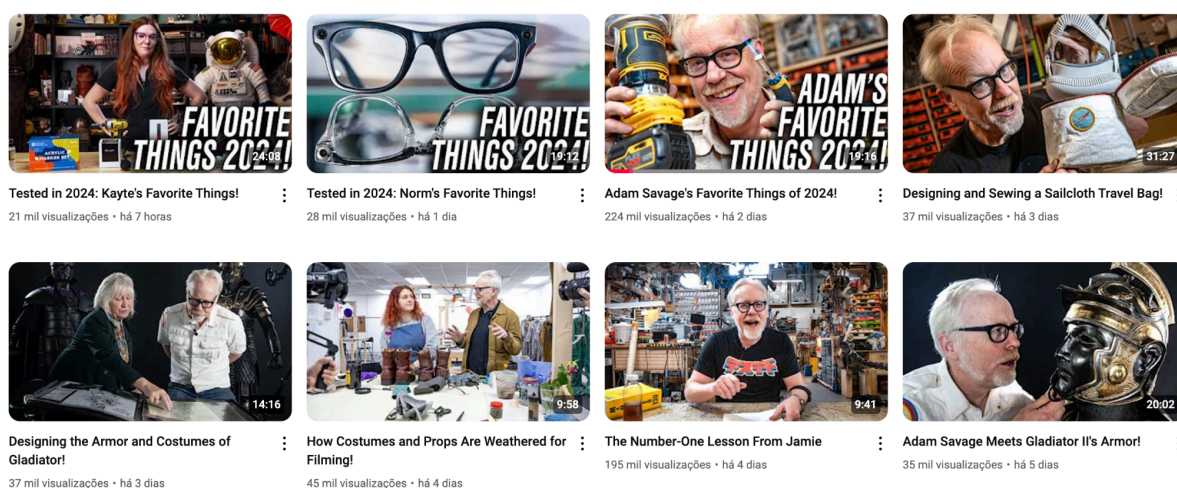
Fonte: Henrique Ventura Batista, 2017.

Ainda sim, nesse momento minha expressão artística ainda estava difusa, e dividia tempo 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

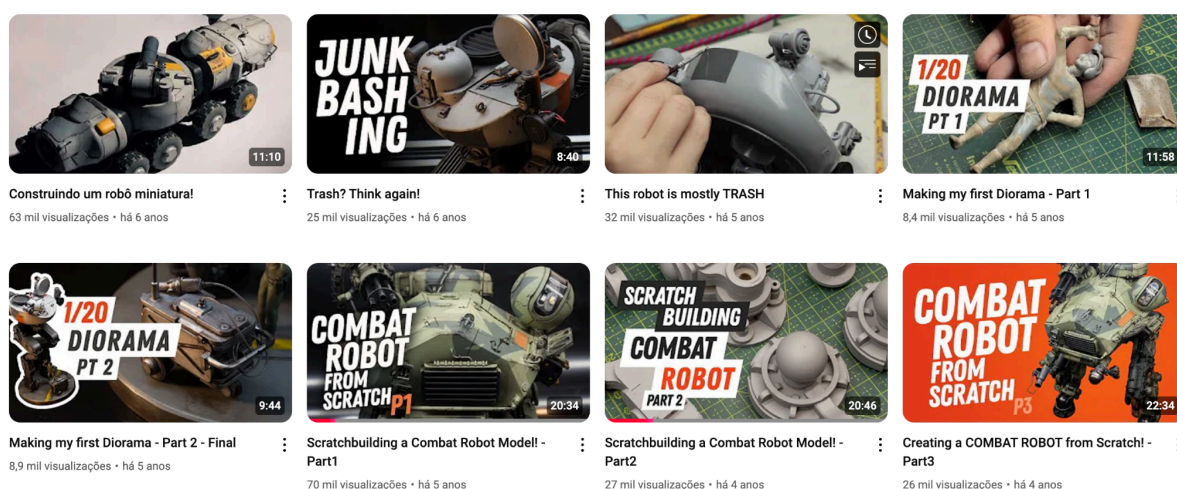
² Disponível em: <<https://www.youtube.com/@tested/videos>>. Acesso em 30 nov. 2024.

entretenimento, ainda assim houve uma mínima validação. Ali se delineava um 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.

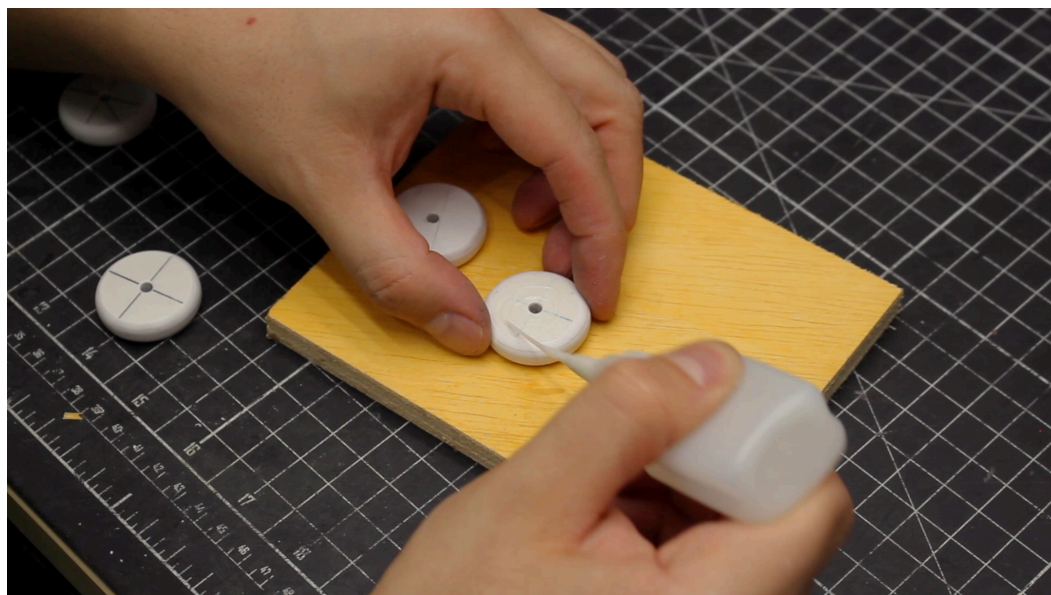
³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/@CutTransformGlue/videos>>. Acesso em 13 out. 2024.

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 (figura 6), pois sempre aprendi mais pela observação atenta do que pelo aprendizado teórico.

Figura 6: Demonstração de técnica em vídeo no Youtube.



Fonte: Canal Cut Transform Glue no Youtube⁴, acesso em 06 dez. 2024.

Como a execução de algumas obras leva várias semanas, produzo muito conteúdo seriado, dividido em episódios (figura 7), 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 7: Capas da série de vídeos da obra “Low Gravity Racer Spaceship”.



Fonte: Henrique Ventura Batista, 2024.

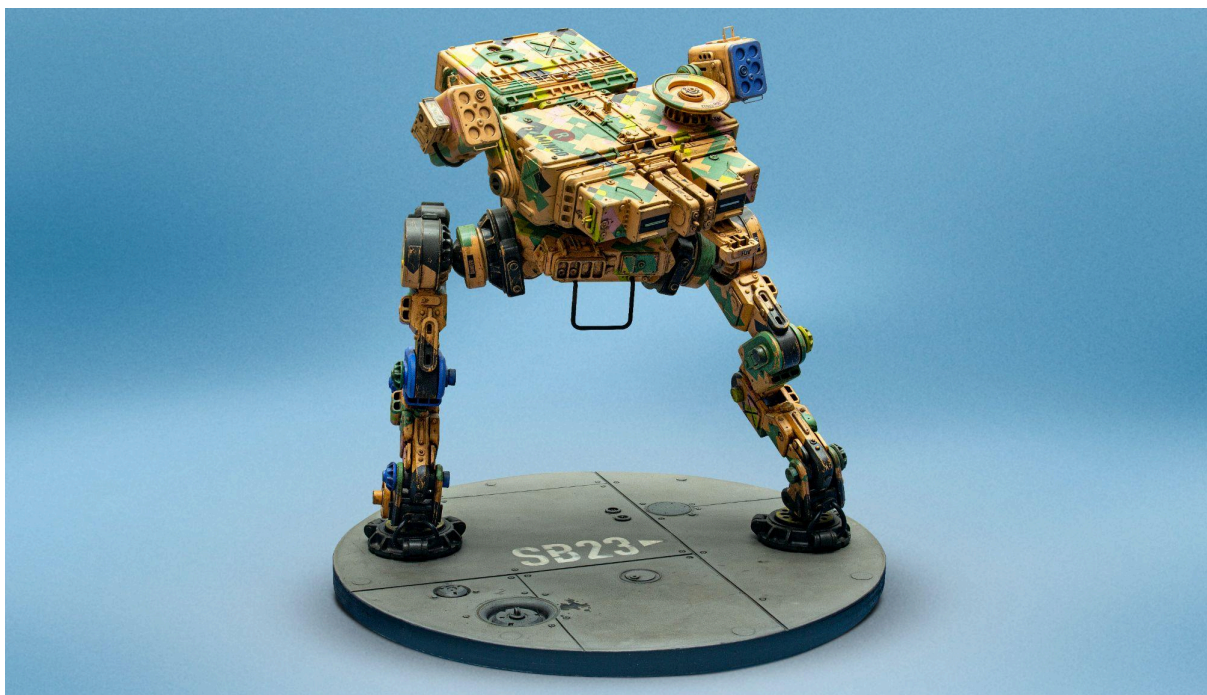
⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=z-mxhDuLqOk>>. Acesso em 06 dez. 2024.

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 8: Obra Flamingo, de 2023.



Fonte: Henrique Ventura Batista, 2023.

Figura 9: Obra *Low Gravity Racer Spaceship*, de 2024.



Fonte: Henrique Ventura Batista, 2024.

2.1 KOW YOKOYAMA E A SÉRIE MASCHINEN KRIEGER

Assim como Mark Stevens, um dos artistas que me inspirou a fazer os primeiros estudos de *junkbashing*, foi o artista visual japonês Kow Yokoyama e sua série de fotonovela Maschinem Krieger.

Maschinen Krieger, também conhecido como Ma.K ZBV3000, é um universo de ficção científica atualmente pertencente ao ilustrador Kow Yokoyama. Inicialmente foi uma fotonovela veiculada na revista Hobby Japan, na década de 80, na época ainda chamada de SF3D e criada pelo time Kunitaka Imai, Hiroshi Ichimura e Kow Yokoyama.

Em Maschinen Krieger, série que inaugurou sua carreira profissional, Yokoyama atuou como artista conceitual, criando ilustrações e muitos dos modelos originais do universo através da técnica do *kit-bashing*, onde o artista se utiliza de partes de diversos kits de modelismo na criação de um modelo em escala original. Segundo Yokoyama, a série nasceu do desejo por *kits* de ficção científica que não parecessem brinquedos de criança, e que fossem mais realistas.

Em colaboração com a empresa Nitto Kagaku Kyouzaisha a revista Hobby Japan lançou a primeira geração de modelos em escala da série e em 1984 a série já contava com 21 modelos diferentes.

Em 1998 o nome da série foi mudado para o atual Maschinen Krieger ZBV3000. Em 2008, Kow Yokoyama passou a encabeçar a série e relançar os kits da Nitto, agora com a empresa Wave Corporation. Atualmente ele lidera um pequeno time de artistas e lança *kits* do universo Maschinen Krieger com as empresas Hasegawa Models e Wave Corporation.

A série Maschinen Krieger conta com uma grande diversidade de modelos e inspira até hoje diversos artistas no meio do modelismo e, principalmente, do *kit-bashing*.

Figura 10: Modelo original da série S.F.3.D, exibido na revista Hobby Japan de maio de 1982.



Fonte: Blog Zimmerit⁵, acesso em 04 out. 2024.

⁵ Disponível em: <<https://www.zimmerit.moe/kow-yokoyama-sf3d-original/>>. Acesso em: 04 out. 2024.

Figura 11: Exemplo de kit dos modelos em escala da série Maschinen Krieger atual, produzido pela Wave Corporation:



Fonte: Website Wave Corporation⁶, acesso em 30 set. 2024.

⁶ Disponível em: <<https://www.hobby-wave.com/en/products/mk057/>>. Acesso em 30 set. 2024.

3 O PROCESSO CRIATIVO DAS OBRAS

3.1 A ideia (e o apreço pelas formas)

A criação de cada obra parte quase sempre de um objeto reaproveitado inspirador, uma forma ou peça plástica, geralmente de descarte. Essa forma inicial pode sugerir configurações, volumes adicionais, padrões e elementos, e, a partir daí, começo a imaginar uma máquina ou estrutura maior ao seu redor. A escolha dessa forma inicial ainda não é clara, mas ela de alguma forma exerce um fascínio, seja por suas qualidades estéticas, sua precisão e combinação de elementos visuais, a repetição de padrões ou até mesmo o material da qual é feita.

Esse fascínio pela forma parece remeter à infância, especificamente ao "brincar" com Lego, que certamente influencia o processo criativo até hoje. Naquela época, o interesse maior era pelas peças e, em última instância, pela combinação delas. Essa influência também é visível na escala dos trabalhos, quase sempre em 1/20, o que resulta em obras de tamanho similar, na proporção de um brinquedo que pode-se facilmente manipular com as mãos. Até mesmo a maneira de organizar a coleção de peças e ferramentas em caixas com divisórias remete à forma como os Legos eram armazenados.

Após a escolha da forma inicial, busca-se na coleção outras peças com as quais seja possível fazer combinações. Nesse processo, a cola quente é frequentemente utilizada para fazer uma colagem rápida de peças, funcionando como uma espécie de prototipagem. O objetivo nesse momento é entender os limites da criação: o tamanho da obra, a geometria geral e das partes específicas, como membros e apêndices. A escolha de partes e peças que podem ou não ser incluídas no projeto também é feita nessa etapa, criando uma biblioteca específica para cada obra.

A narrativa também orienta o processo criativo, especialmente ao conectar as obras a um universo imaginário comum. Essa construção narrativa permite que cada peça tenha uma função dentro desse mundo fictício, como se cada elemento tivesse uma razão de ser. O fascínio por narrativas e a criação de histórias é uma referência

direta ao brincar de infância, no qual as peças não apenas tinham formas, mas representavam funções e papéis em um mundo fictício. “O sucesso de uma narrativa depende da elaboração de um bom plano e roteiro. Esse planejamento permite ao narrador transformar improviso em técnica e unir a teoria à prática” (Santana, 2018). Dessa forma, a narrativa ganha uma estrutura mais sólida, garantindo que cada elemento criativo se conecte e desempenhe um papel essencial no desenvolvimento de uma história coerente e envolvente. Essa lógica, que associa forma à função, como bem expressou Louis Sullivan (1947) em seu princípio “A forma segue a função”, norteia as escolhas de design, buscando uma plausibilidade mínima no contexto do que poderia ser uma máquina funcional.

Mesmo que as questões de engenharia não sejam seguidas rigorosamente, busco um equilíbrio entre os pesos, mantenho espaço entre os membros para que pareçam se mover e incluo elementos que criem a sensação de estrutura e funcionalidade. Esse equilíbrio entre forma, função e narrativa está intimamente relacionado ao que Munari (2010) destaca sobre o processo de design e criação. Em *Das Coisas Nascem Coisas*, ele faz uma distinção entre o projetista profissional e o “romântico”, explicando que o primeiro utiliza um método projetual preciso e prático, enquanto o segundo busca algo belo, porém muitas vezes impraticável e dispendioso.

Ao discutir a importância do método no processo criativo, Munari (2010) ressalta que um projeto bem-sucedido é resultado de um processo contínuo de avaliação e ajustes, algo que se reflete diretamente na forma como as peças são combinadas e nas decisões tomadas ao longo do desenvolvimento de uma obra. Assim, a criatividade não é vista como uma atividade aleatória, mas como uma série de operações que envolvem valores objetivos, como ele mesmo afirma: “Criatividade não significa improvisação sem método: essa maneira apenas faz confusão e cria nos jovens a ilusão de se sentirem artistas livres e independentes”.

Após o protótipo inicial, desfaço a colagem e passo para a fase de montagem definitiva. A cola quente é fundamental para essa fase inicial de experimentação, pois possibilita construir e desmontar rapidamente, permitindo uma liberdade importante no início do projeto, funcionando como um rascunho tridimensional.

Depois disso, posso então começar a planejar a colagem final das peças, definindo a estrutura que melhor se adequa à obra.

Esse equilíbrio entre forma, função e narrativa também está relacionado ao que Edward de Bono (1971) destaca em seu conceito de pensamento lateral. De Bono propôs o pensamento lateral como uma ferramenta para o pensamento criativo, sugerindo que ele auxilia na mudança de percepções e na exploração de novas ideias, estimulando o pensamento a percorrer caminhos não usuais. Técnicas como a exploração de dados e a colaboração no lugar do debate são exemplos que se aplicam à maneira como as ideias iniciais das obras surgem e evoluem.

De Bono (1971) também destaca a importância de agir sobre um problema antes que ele se torne evidente, o que é diretamente aplicável ao processo de criação dessas obras, onde se trabalha para antecipar possíveis dificuldades estruturais ou estéticas. Zingales (1978) reforça essa ideia ao falar que a resolução de problemas por meio de modificações numa estrutura, não é apenas um exercício de abstração, mas de criar novas zonas de criatividade que vão além da simples aplicação de experiências passadas. Essa abordagem é fundamental no processo de desenvolvimento das obras, buscando soluções novas para as formas e estruturas.

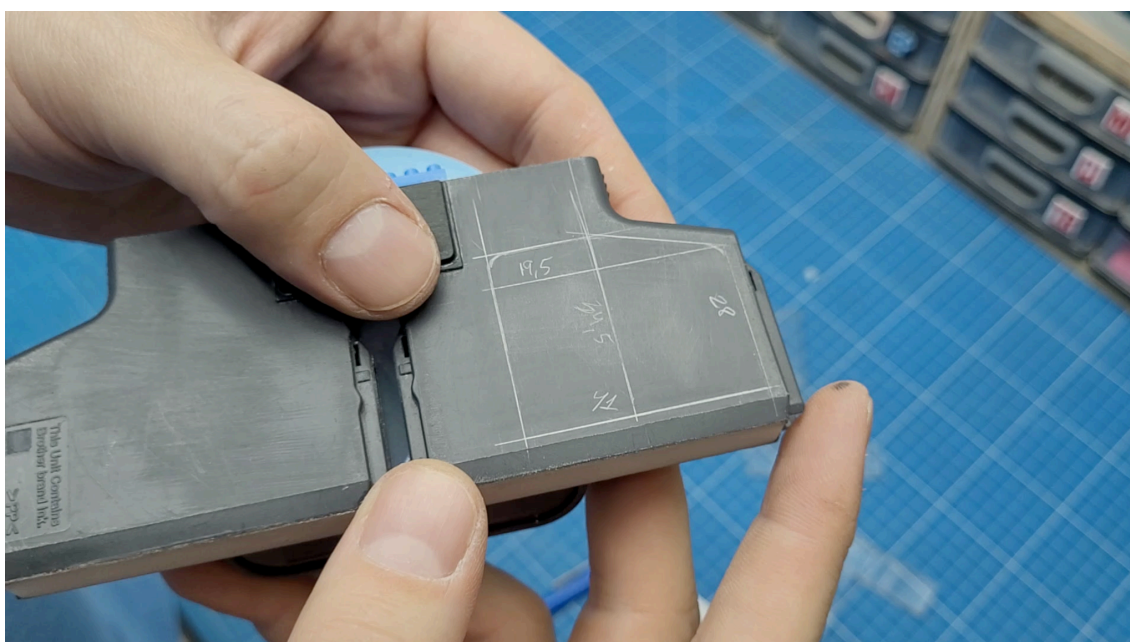
3.2 A construção básica (e o uso das tecnologias de fabricação)

Tendo uma ideia geral do projeto, de seu tamanho e seus volumes, começo a combinar de fato as formas escolhidas, e isso se dá através de diferentes estratégias. Quando as peças se combinam facilmente geometricamente, parto direto para a colagem, utilizando diversos tipos de colas como cianoacrilato (popularmente conhecida como super cola), cola epoxy bicomponente e outras colas específicas para plásticos.

Para manter essa colagem precisa e alinhada, utilizo diversas ferramentas para medir e marcar a superfície das peças plásticas. São utilizados réguas, paquímetro, ferramentas de medição improvisadas, como gabaritos construídos

especificamente para esse propósito, além de marcadores permanentes, para indicar limites e fazer anotações na obra em construção (figura 12). Algumas superfícies precisam de um preparo antes da colagem, dependendo do tipo de plástico. Uma simples limpeza já auxilia na aderência entre as peças, o que se faz necessário visto que a matéria prima é muitas vezes de reuso, mas alguns plásticos são mais resistentes à cola. Nesses casos utilizo lixas diversas para criar alguma imperfeição na superfície, aumentando a área de contato e tornando a colagem mais resistente.

Figura 12: Superfície da peça com medidas e marcações.



Fonte: Canal Cut Transform Glue no YouTube⁷, acesso em 13 out. 2024.

Quando a união dessas peças não é simples, por exemplo quando as peças reutilizadas possuem geometrias complexas que não permitem um encaixe direto, ou quando decido combinar formas muito díspares entre si, a impressão 3D surge como uma estratégia para auxiliar a junção das peças. Meço com um paquímetro as peças que quero unir e projeto no computador a peça que fará essa interface (figuras 13 e 14).

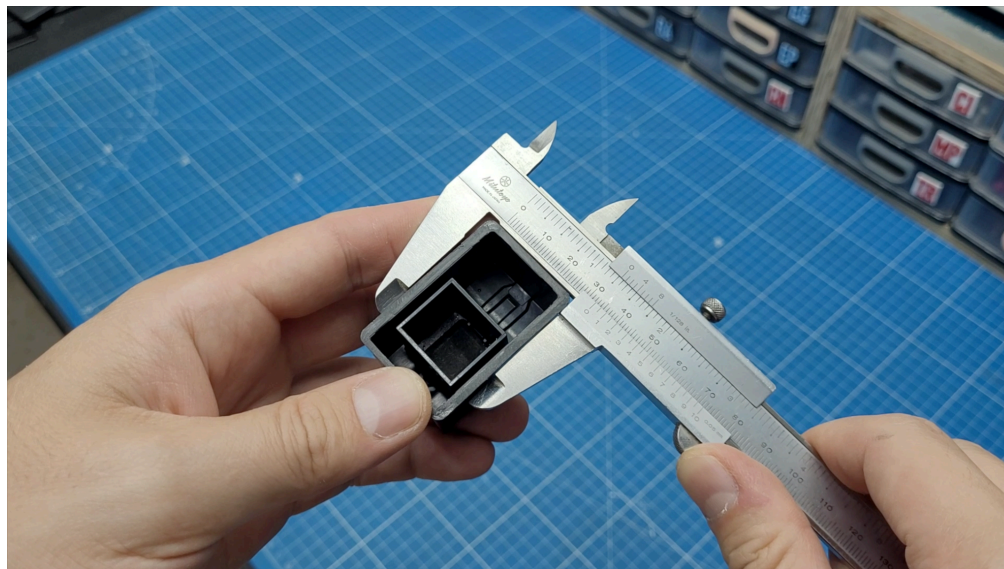
Utilizo o software Fusion 360⁸ para projetar essas peças. Além de possuir uma versão gratuita para uso pessoal, esse software permite a entrada de medidas,

⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TADkjMtS0OA>>. Acesso em 07 dez. 2024.

⁸ FUSION 360. V.2.0.20476. [S. l.]: Autodesk, 2024. Disponível em: <https://www.autodesk.com/br/products/fusion-360/trial-intake>. Acesso em: 13 out. 2024.

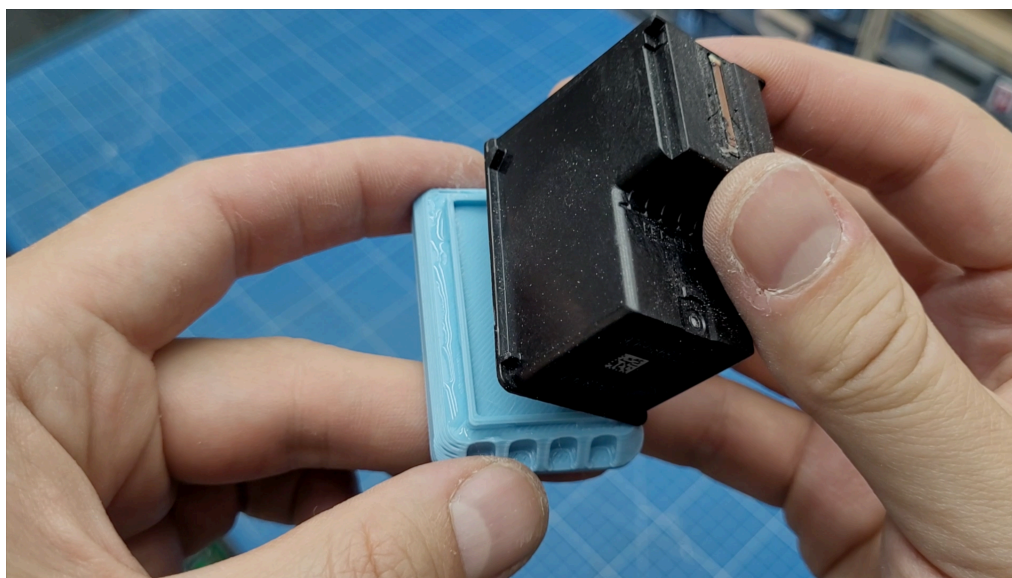
o que gera peças muito precisas. Essas são preparadas para impressão no software fatiador Cura, e impressas no material PLA⁹ em impressoras de deposição de material fundido ou FDM.

Figura 13: Medindo a peça escolhida com um paquímetro.



Fonte: Canal Cut Transform Glue no YouTube¹⁰, acesso em 07 dez. 2024.

Figura 14: Colando peça fabricada em 3D.



Fonte: Canal Cut Transform Glue no YouTube¹⁰, acesso em 07 dez. 2024.

⁹ PLA ou ácido polilático, é um polímero constituído por moléculas de ácido láctico, um ácido orgânico de origem biológica, que é obtido a partir de recursos renováveis. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Poli%C3%A1cido_l%C3%A1ctico>. Acesso em: 13 out. 2024

¹⁰ Disponível em: <<https://youtu.be/Dhhmqm8LrKE?si=ISkIO4RVpp9KAJtM>>. Acesso em 07 dez. 2024.

A impressão 3D possibilita manter uma precisão e alinhamento entre as partes, o que é muito importante em modelos em escala, onde qualquer desalinhamento representa um erro maior que pode quebrar a ilusão. Possibilita também que eu faça escolhas estéticas: como as peças plásticas reaproveitadas já estão “prontas” e são apenas escolhidas, estas, de certa forma, norteiam o processo criativo e “impõem” suas características e qualidades. Já as peças modeladas e impressas possibilitam fazer escolhas criativas, definir formas e padrões, e, nesse sentido, devolvem um pouco do poder de criação. Segundo Duarte (2019), o processo de impressão 3D funciona da seguinte forma:

“A impressão 3D é um grupo de tecnologias de fabricação por adição, onde um objeto tridimensional é criado pela sobreposição de camadas sucessivas de material. Impressoras 3D são geralmente mais rápidas, mais baratas e mais fáceis de usar do que outras tecnologias de fabricação por adição, mas como qualquer processo industrial, estarão sujeitas a um compromisso entre seu preço de aquisição e a tolerância nas medições de objetos produzidos” (DUARTE, 2019).

Busco neste momento considerar também a resistência dos materiais, já que o plástico PLA não tem a mesma durabilidade de um plástico industrial. Portanto, devido às questões estruturais e de preservação, tento manter um equilíbrio de maneira a não comprometer a durabilidade da obra.

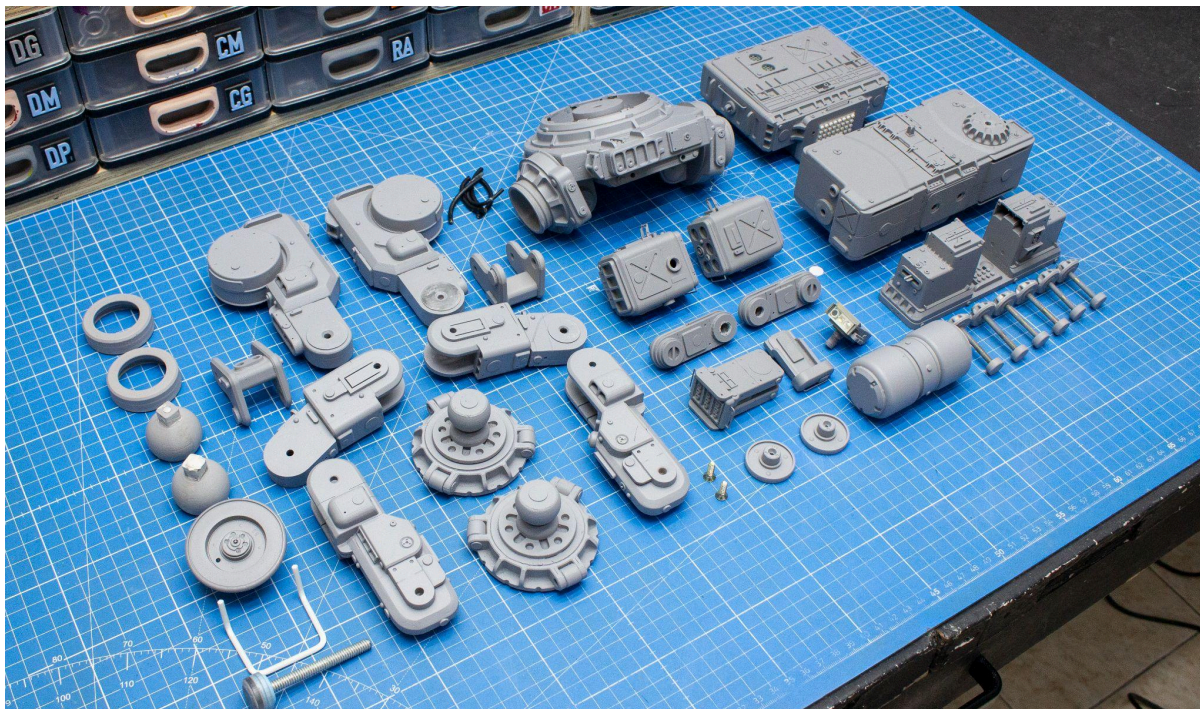
Outro fator bastante importante é a possibilidade de montagem e desmontagem da obra. Tanto para fins de armazenamento e conservação das obras, como também para facilitar no manuseio durante o processo de pintura.

Como a pintura da obra é bastante detalhada, geralmente envolvendo diversos processos de mascaramento e múltiplas camadas de aerografia, é interessante manter o projeto em peças separadas. Isso facilita o processo de pintura no sentido de lidar com peças menores, resultando em mais precisão e controle sobre os detalhes (figura 15).

Traço então estratégias para a separação da obra em peças menores, buscando encontrar limites e pontos de encaixe nas estruturas. Membros, armas, radares e quaisquer outros apêndices são separados. Muitas vezes até mesmo as partes de um corpo maior são segmentadas, a fim de evitar ter de lidar com peças muito grandes no processo de pintura.

Não é raro as obras terem algumas dezenas de peças em sua forma final, todo o esforço inicial de segmentação, busca elevar o nível de detalhe e precisão do processo de pintura.

Figura 15 – Peças separadas da obra “Flamingo”, em processo de criação



Fonte: Henrique Ventura Batista, 2023.

Esses encaixes são criados de diversas formas, seja pelo uso de parafusos e porcas, seja aproveitando encaixes já presentes nas peças reaproveitadas, como por exemplo roscas e tampas, ou utilizando peças de montar tipo lego. Essas últimas são geralmente utilizadas em peças menores onde há pouca área para instalação de algum encaixe mais robusto.

A impressão 3D facilita também esse processo de criação de encaixes. Muitas vezes são as peças projetadas e impressas que justamente fazem parte da estratégia de segmentação da obra em peças menores. Incluo já nessas peças fabricadas os encaixes necessários, seguindo as medidas dos parafusos, porcas e outros métodos quaisquer de junção

O processo de construção básica da obra, onde defino a forma, a geometria e também as estratégias de montagem e desmontagem é o mais rápido de todo

projeto, principalmente pelo uso de impressão 3D, e já possibilita uma visualização da máquina imaginária.

3.3 Os detalhes (ressignificação e criação de narrativas)

Com a forma básica da escultura definida, é hora de construir uma narrativa, e essa é feita através dos detalhes. Geralmente, durante o processo de prototipagem, já existe uma ideia vaga de como aquela figura se relacionaria com seu espaço imaginário. Qual é seu tamanho, sua função, como ela se movimenta, seu peso e etc. É na criação das estruturas menores que eu passo a pensar nas questões narrativas.

As peças selecionadas para o detalhamento sugerem uma função. Um frasco de chicletes pode ser uma bateria ou um reservatório de combustível, o corpo de um carregador de celular pode ser um gerador de energia ou uma arma e assim por diante.

Nesse processo, me interessa como as peças de eletrônicos desmontados e até mesmo lixo comum, possuem qualidades estéticas que permitem sua ressignificação. O processo de fabricação industrial, até mesmo de itens de uso comum, como frascos e garrafas de produtos de limpeza, gera elementos com grande complexidade e precisão. Esses fragmentos, muitas vezes banalmente descartados, possuem uma riqueza de detalhes e formas que facilita essa ressignificação.

As peças são sempre escolhidas levando essas qualidades estéticas em consideração, buscando explorar a potencialidade delas se tornarem outras coisas, deslocadas de seu contexto original, sempre buscando aumentar a distância entre os objetos reais e o que eles representarão na obra.

Nesse sentido, meu trabalho se distancia da Assemblage porque busca o distanciamento do sentido original dos objetos utilizados. Esses são escolhidos por suas qualidades estéticas, como forma, tamanho, textura e precisão, e não pelo seu sentido subjetivo, o que ele transmite, significa ou ao que ele remete. “A ideia forte

que ancora as assemblages diz respeito à concepção de que os objetos díspares reunidos na obra, ainda que produzam um novo conjunto, não perdem o sentido original” ASSEMBLAGE. ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira.

Evito ao máximo utilizar peças que mantenham a leitura do que elas eram de fato no mundo real, antes dos processos de colagem. Muitas vezes isso ocorre pela familiaridade com os objetos, como por exemplo com fones de ouvido ou tampas de garrafas plásticas, coisas com as quais a maioria das pessoas interagem diariamente.

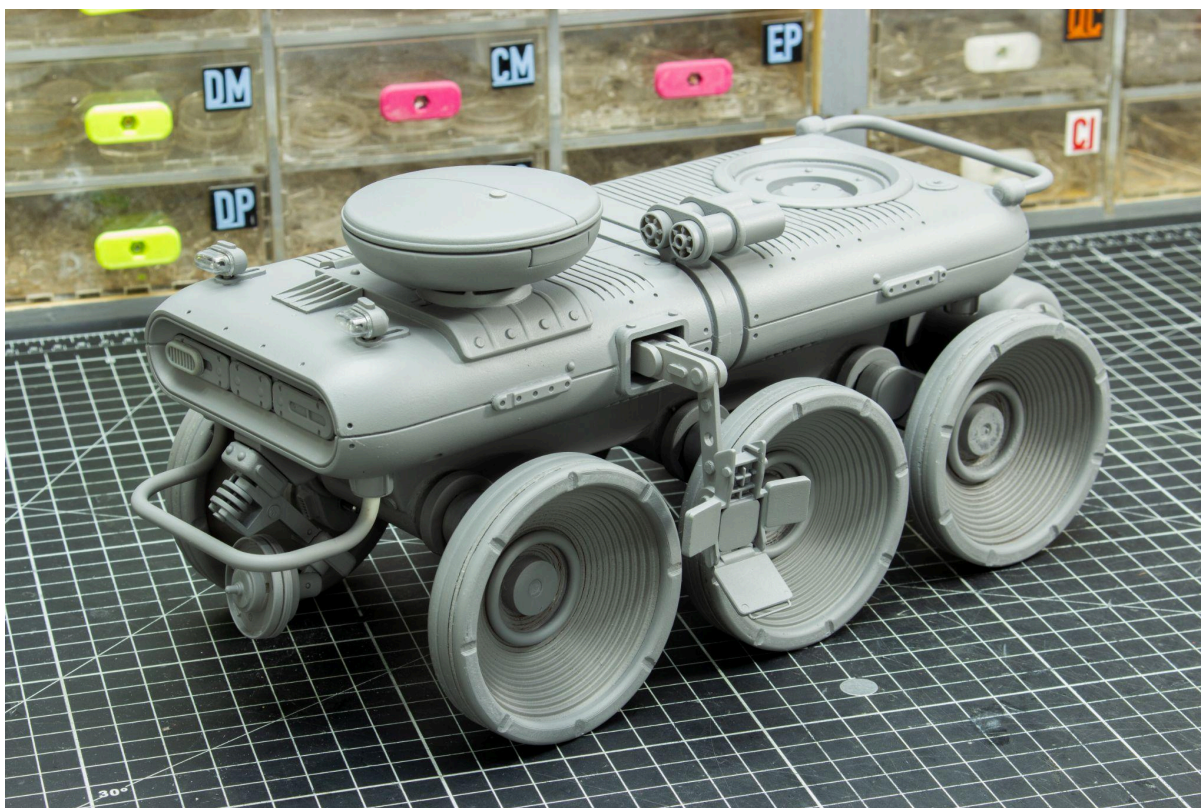
Partes e peças internas de objetos do dia no entanto são bastante desconhecidas do público geral e são muito utilizadas no processo de detalhamento e de criação de sub-estruturas. Essas muitas vezes possuem características interessantes e são ricas em detalhes, o que permite facilmente uma ressignificação.

Outra estratégia utilizada para esconder o sentido original de uma peça é a combinação de diversos elementos juntos. Uma tampa de caneta sozinha é facilmente reconhecida, enquanto uma série das mesmas, posicionadas de maneira organizada, criam um padrão visual que muda sua leitura.

Por fim, a obra passa por um processo final de detalhamento, que acontece quando procuro atingir o nível de detalhe que a escala necessita. Neste momento, busco as menores peças em minha coleção. Os detalhes mais minuciosos, que não só distanciam os objetos reaproveitados de um reconhecimento imediato, por parte de quem vê a obra, como também aumentam a ideia de escala, devido ao nível de detalhe obtido.

Ao longo de todo processo de construção, consecutivas camadas de *primer* em spray são aplicadas, de maneira a facilitar a visualização de formas e volumes. Entretanto, neste momento, se faz necessário uma última camada de *primer*, preparando a obra pronta para o último passo.

Figura 16 – Obra “Sapo” na camada de *primer* final, pronta para o processo de pintura



Fonte: Henrique Ventura Batista, 2024.

3.4 A pintura

Ao concluir o processo de construção e com a obra na última camada de *primer*, início então o processo de pintura. Esse último passo é o mais trabalhoso de todos, podendo levar semanas.

A pintura é feita com o uso de um aerógrafo, que associado a um compressor de ar atomiza a tinta, quase sempre acrílica, e a deposita em finas camadas sobre a escultura. Isso é importante porque a pintura tradicional com pincel deixaria marcas na superfície e mudaria a leitura da obra, quebrando a sensação de escala. O uso de aerógrafo permite, de forma mais eficaz, simular efeitos que remetem aos danos e desgastes sofridos por máquinas reais, como por exemplos esfumados nas superfícies, entre outros.

Diversas mãos de tinta são aplicadas em diferentes camadas e cada uma tem uma técnica específica que visa a simulação em escala, de efeitos vistos em máquinas e objetos reais. Geralmente divido o processo todo nas seguintes etapas:

- a) Pintura inicial com aerógrafo, onde aplico a cor base da obra, seja de maneira uniforme ou com quaisquer tipos de padrões ou camuflagem militar (figura 17).

Figura 17: Obra Flamingo com as primeiras camadas de tinta acrílica.



Fonte: Canal Cut Transform Glue no YouTube¹¹, acesso em 07 dez. 2024.

- b) Processo de danificação e raspagem da pintura. Também conhecido no universo do modelismo como *chipping* (figura 18), este simula danos que a máquina possa ter sofrido durante seu uso. Nesse processo utilizo quaisquer objetos pontiagudos que sejam capazes de danificar a pintura, outra técnica amplamente utilizada no modelismo, consiste em aplicar a tinta com pincel, adicionando camadas em vez de removê-las.

¹¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=lykyd5vVzaQ>>. Acesso em 07 dez. 2024.

Figura 18: Demonstração da técnica de *chipping*.

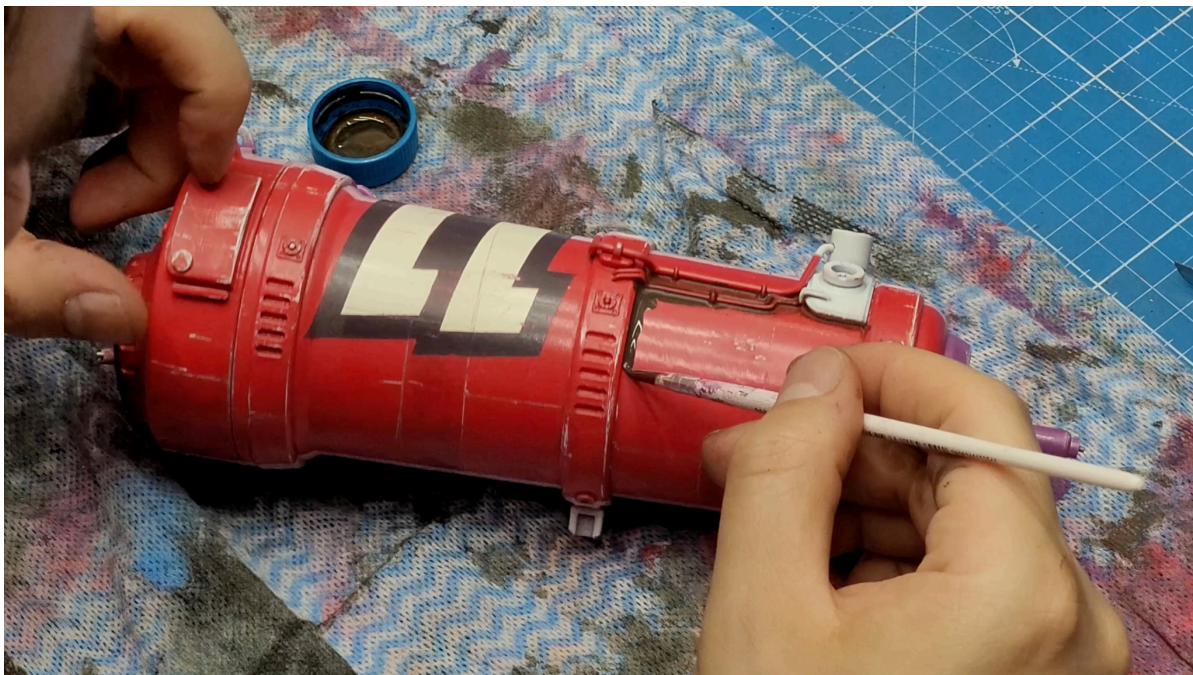


Fonte: Canal Cut Transform Glue no YouTube¹², acesso em 07 dez. 2024.

c) Processo de sujar a pintura, também conhecido como *wash* (figura 19). Nesse penúltimo passo, uma tinta bastante diluída é aplicada sobre o modelo com um pincel, e logo em seguida, antes mesmo da secagem, é feita a limpeza da mesma. Esse processo é repetido quantas vezes forem necessárias, a ideia é que ela penetre nos mínimos detalhes e relevos da obra, pouco a pouco depositando uma sujeira que se acumula, simulando o efeito ocorrido na vida real. Para esse processo utilizo tinta acrílica, porém, muitos modelistas costumam utilizar tinta à óleo, pela alta pigmentação da mesma.

¹² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=lykyd5vVzaQ>>. Acesso em 07 dez. 2024.

Figura 19: Demonstração da técnica de *washing*.



Fonte: Canal Cut Transform Glue no YouTube¹³, acesso em 07 dez. 2024.

d) Por fim, uma última camada de verniz fosco é aplicada. O verniz fosco remove todo brilho da tinta acrílica e sela a peça, não só protegendo-a, mas também auxiliando na ilusão de escala por esconder reflexos de luz que não estariam presentes numa máquina em tamanho real (figuras 20 e 21).

¹³ Disponível em: <https://youtu.be/AeE6vufmeEo?si=h6WzwltFY_5e_-eM>. Acesso em 07 dez. 2024.

Figura 20: Obra *Low Gravity Racer Spaceship* com a última camada de verniz fosco aplicada.



Fonte: Henrique Ventura Batista, 2024.

Figura 21: Obra *Spider Bot* com a última camada de verniz fosco aplicada.



Fonte: Henrique Ventura Batista, 2024.

4 PRODUZINDO VÍDEOS PARA O YOUTUBE

Desde que comecei a fazer os primeiros registros, em 2019, até o momento da confecção deste TCC, o processo criativo dos vídeos para a plataforma YouTube tem evoluído de maneira constante, com práticas sendo atualizadas quase que diariamente. Isso se dá não somente pela complexidade da criação e veiculação de vídeos, mas principalmente, pela alta competitividade da plataforma, que exige uma adaptação constante por parte do criador de conteúdo.

No entanto, ainda que em constante mutação, já existe uma prática estabelecida, que permite uma sistematização do processo em algumas etapas principais:

Em linhas gerais, o primeiro passo é sempre o registro em vídeo dos processos criativos da escultura. Com a ideia da obra já bem definida, dou início em simultâneo à filmagem e ao processo escultórico. Aqui é interessante notar que, apesar de uma grande gama de câmeras profissionais no mercado, não há necessidade de utilizar equipamentos extremamente especializados. Nos últimos anos, os smartphones já contam com câmeras de alta qualidade, e têm se mostrado ferramentas eficazes para capturar vídeos com excelente resolução. O que se torna imprescindível, no entanto, é garantir uma boa iluminação. 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”. Ou seja, a iluminação adequada é fundamental para assegurar que o vídeo tenha nitidez e destaque os detalhes essenciais do processo criativo. No espaço em que trabalho, utilizo lâmpadas tubulares LED, envoltas em material difusor, proporcionando uma luz suave e homogênea.

Outro fator que contribui na qualidade do registro é a estabilidade da câmera, seja com um tripé fotográfico ou braço articulado. Esses também facilitam a mudança constante de ângulos durante as tomadas, importantes não só para mostrar o processo criativo de forma clara, mas também para manter o espectador atento e engajado. O ângulo da câmera representa o olhar do público, e mudar essa

perspectiva ao longo do vídeo cria uma sensação de imersão, como se o espectador estivesse presente no ateliê, observando de perto cada etapa, resultando num vídeo mais dinâmico e didático.

Essa adaptação dos meios técnicos e da própria presença do criador à frente da câmera, conecta-se com o que Bruno Munari (2010) discute em “*Das Coisas Nascem Coisas*”. Munari acredita que a criatividade surge na medida em que se aprende a manipular os meios com os quais trabalhamos. No caso da produção de vídeos para o YouTube, o artista manipula tanto os aspectos técnicos quanto a própria narrativa, para alcançar um resultado que vá além do visual e que crie uma experiência imersiva e didática para o espectador.

Ao longo do processo de gravação, há uma preocupação constante com a visualidade do que está sendo feito, garantindo que o gestual e o manejo das ferramentas sejam compreensíveis para o espectador. Muitas vezes, pequenos detalhes do processo escultórico, como a maneira de manusear uma furadeira ou trocar uma broca, podem ensinar aspectos práticos importantes que não seriam explicitamente explicados no vídeo. É interessante notar esse compartilhamento involuntário de conhecimento através apenas da observação. “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 a gravação, faço anotações sobre os possíveis caminhos narrativos a serem explorados posteriormente, no processo de edição. A narrativa é um elemento central para manter a clareza do vídeo e a conexão com o público, guiando o espectador através dos desafios enfrentados no processo criativo.

A edição é uma das partes mais trabalhosas da produção de vídeos, muitas vezes demandando tanto tempo, quanto a criação da própria escultura. Inicialmente subestimada, a edição revelou-se um componente fundamental para garantir a qualidade do conteúdo. O processo envolve a organização dos arquivos brutos de vídeo, e em seguida, a montagem de pequenas seções na “timeline” do software de edição. Durante essa fase, o foco está em manter a continuidade, o ritmo e a clareza

da narrativa visual, sempre revisitando as notas feitas durante as gravações, para reconstruir momentos importantes do processo artístico.

Nos últimos anos, houve uma evolução significativa no modo de estruturar os vídeos, com a inclusão de pequenos subcapítulos que ajudam a organizar as ações em blocos narrativos menores e mais claros, muitas vezes acompanhados de trilhas sonoras que marcam o início e fim de cada segmento. Embora o tamanho do vídeo seja determinado pela quantidade de material bruto disponível naquele período, o objetivo é sempre criar uma narrativa coesa e envolvente, levando o espectador a acompanhar os desafios escultóricos do projeto.

A gravação da narração do vídeo é igualmente importante, e para isso há o desenvolvimento de roteiros cuidadosos, descrevendo em detalhes o que está sendo feito no processo artístico. O texto é desenvolvido e narrado em inglês, visando atingir uma audiência global, e para tanto, há uma especial dedicação quanto à dicção e clareza na língua estrangeira.

A ideia de que um processo criativo não é apenas técnico, mas também uma construção narrativa, dialoga com o pensamento de Richard Sennett em *O Artífice*. Para Sennett, “todo trabalho que envolve uma criação manual requer um engajamento que ultrapassa a pura técnica; há uma história a ser contada” (Sennett, 2024). Esse conceito é aplicável tanto à escultura quanto à criação de vídeos, onde a própria montagem do vídeo se torna parte do trabalho artesanal.

Após a conclusão da edição e adição da narração, a etapa final envolve a veiculação do vídeo nas redes sociais, em específico, na plataforma YouTube. Nesse momento, a escolha de um bom título e *thumbnail* é crucial, pois ambos influenciam diretamente o sucesso do vídeo em termos de audiência. Estes devem captar a atenção do espectador, refletindo com precisão o conteúdo do vídeo, equilibrando apelo visual e narrativa.

Ao longo dos últimos seis anos, a experiência contínua com a produção de vídeos para o YouTube trouxe diversos aprendizados. Analisar criticamente o próprio processo criativo e assistir ao conteúdo produzido com regularidade é uma prática essencial para identificar pontos de melhoria. Além disso, assistir a outros criadores de conteúdo com abordagens semelhantes também ajuda a compreender melhor as

demandas e expectativas do público, bem como a adaptar técnicas de registro e narrativa para melhorar o engajamento.

Como aponta Donald A. Schön em *Educando o Profissional Reflexivo*, a prática reflexiva é uma ferramenta crucial para o desenvolvimento profissional, especialmente em áreas criativas: "A reflexão sobre a ação é a forma de transformar experiências em conhecimento útil, em um processo contínuo de aprendizagem" (Schön, 2000). Esse tipo de prática, aplicada à produção de vídeos para o YouTube, permite ao criador avaliar seus próprios métodos e buscar melhorias contínuas em suas produções.

5 A INFLUÊNCIA DA PRODUÇÃO DE CONTEÚDO ON-LINE NO PROCESSO CRIATIVO ARTÍSTICO

A criação de conteúdo on-line e a divulgação dos processos criativos, bem como o relacionamento com o público da internet, gera uma série de questões e desafios no próprio processo de criação das obras. Se por um lado essa experiência é potencializadora, no sentido da troca humana entre o artista e o seu público, através do compartilhamento de ideias, por outro lado, as redes sociais, os algoritmos e as questões práticas da performance do conteúdo on-line, geram pressões que influenciam bastante nas escolhas criativas do artista.

Desde o começo, meu canal no YouTube tem a finalidade de gerar retorno financeiro, viabilizando uma produção artística como carreira principal, e portanto, nunca pude deixar de lado completamente as questões da performance do conteúdo, algoritmo, relação com o público e etc. No entanto, por muito tempo ignorei completamente as questões práticas da performance, focando apenas no processo criativo.

Com o tempo fui me dando conta da necessidade de adaptar meu conteúdo e torná-lo mais competitivo, num ambiente virtual que se torna cada dia mais disputado. Essas questões de natureza mais prática são as mais desafiadoras de todo o trabalho, num processo que só se intensifica com o crescimento das redes, do consumo de conteúdo on-line pelo público e da competição entre as diferentes plataformas digitais.¹⁴

Hoje busco sempre um equilíbrio entre a liberdade nas escolhas artísticas e as decisões que visam o aumento de público e permanência na plataforma, e tento sempre fazer isso resolvendo questões na linguagem dos vídeos e não nas obras em si. Ou seja, tento sempre manter minhas escolhas criativas livres, desenvolvendo minhas obras de acordo com meus impulsos e inspirações, e busco adaptar esses

¹⁴ “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.

processos criativos para as redes, fazendo mudanças na maneira como apresento o conteúdo em vídeo.

Essas adaptações podem incluir o tamanho e duração do vídeo, a construção das narrativas dentro do mesmo, a forma como o vídeo é editado e apresentado ao público, no seu thumbnail e título e etc. Em resumo, adaptações e escolhas estéticas referentes ao produto final em vídeo.

Eventualmente, percebo uma lacuna de conteúdo no YouTube e faço um vídeo dedicado àquele assunto, não necessariamente dentro do meu processo criativo escultórico. Essas concessões tem objetivo mais prático de ensinar algo, demonstrar alguma técnica ou explorar alguma ideia, ou mesmo de criar um conteúdo mais competitivo para as redes, visando o aumento da audiência.

Alguns exemplos disso são vídeos onde demonstro técnicas ou exploro exercícios criativos (figuras 22 e 23), onde demonstro como fazer um dosador de super cola utilizando um cotonete, e como construir um robô utilizando papelão, respectivamente.

Figura 22 – Thumbnail do vídeo “The CHEAPEST Glue Applicator”



Fonte: Canal Cut Transform Glue no YouTube¹⁵, acesso em 13 out. 2024.

¹⁵ Disponível em: <<https://youtu.be/nkHm66qBG7c>>. Acesso em 13 out. 2024.

Figura 23 – Thumbnail do vídeo “I built a mecha using cardboard!”



Fonte: Canal Cut Transform Glue no YouTube¹⁶, acesso em 13 out. 2024.

Mas há também uma esfera onde a influência do público sobre o trabalho é bastante positiva, principalmente em círculos menores de contato com os espectadores mais assíduos do canal. Na minha experiência, não é raro que nessas interações surjam assuntos, temas, ideias e soluções para problemas práticos do processo escultórico. Esse público mais próximo costuma ter algum contato com práticas artísticas, gerando uma pequena rede de artistas que se encontram e colaboram em aplicativos de mensagem. No meu caso em específico, utilizando o aplicativo de bate papo *Discord*.

Essa relação direta com espectadores abre novas oportunidades de viabilização financeira, como por exemplo as ferramentas de crowdfunding. Para tal, o artista on-line hoje conta com uma série de ferramentas que visam a manutenção de sua carreira, como o Ko-fi, Patreon, Youtube Members, entre outras. Essas plataformas dão oportunidade do artista gerar renda através da monetização de seus conteúdos, tendo liberdade para escolher que tipo de relação comercial lhes interessa, seja na venda de conteúdos exclusivos, não presentes nas redes abertas, ou na relação direta com o público, que passa a ter um acesso mais direto com o

¹⁶ Disponível em: <<https://youtu.be/WZNC42y9E6s>>. Acesso em 13 out. 2024.

produtor de conteúdo, sendo em muitos casos, quem deseja apenas quer apoiar financeiramente o artista.

Na minha vivência, esse suporte financeiro externo, fora das plataformas sociais tradicionais, e portanto, longe do alcance do algoritmo, busca gerar uma rede de apoio que libera o artista, ainda que parcialmente, da pressão e competitividade presente nas redes sociais. Essa libertação, no entanto, é apenas parcial porque essas plataformas de crowdfunding, em geral, não possuem ferramentas de descoberta de novo público.

O artista tem então de equilibrar uma constante produção de conteúdo que visa a obtenção de novo público, e portanto, lidar com as questões do algoritmo, ao mesmo tempo que mantém uma relação direta com um público mais fiel, obtendo um apoio financeiro dos mesmos.

Todas essas relações e diferentes formas de obter retorno financeiro são ainda mais um desafio na carreira do artista, que muitas vezes se vê sufocado diante de tantas demandas, mas foram nessas experiências de crowdfunding que muitas vezes encontrei o suporte necessário para a continuidade do projeto.

Se o YouTube oferece ferramentas de monetização interessantes para o artista, enquanto plataforma ele ainda é guiado por algoritmos obscuros, no sentido do entendimento pleno de seu funcionamento, sempre visando lucro e crescimento da plataforma. Já nas plataformas de crowdfunding, o público tende a ser mais receptivo e acolhedor. Nessas relações humanas diretas o artista encontra o suporte necessário, inclusive com uma expectativa e demanda infinitamente mais equilibradas, sendo esse um ótimo caminho para a viabilização da produção de conteúdo e produção artística.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo das últimas décadas e durante todo meu período de formação acadêmica no Instituto de Artes, me dediquei integralmente ao estudo e desenvolvimento da linguagem escultórica de colagem, descrita anteriormente neste trabalho. Essa linguagem nunca pareceu pertencer aos roteiros artísticos tradicionais, e a busca por um lugar não só confortável, mas que indicasse também uma oportunidade de carreira artística, me levou à criação de um canal no Youtube, onde eu veicularia tais processos criativos.

Esse sentimento de não pertencimento ao roteiro artístico tradicional não só fez com que eu buscasse desenvolver essa carreira e produção alternativas, mas também impediu que eu desenvolvesse essa mesma prática no âmbito da formação acadêmica. Durante toda formação, foram raras as vezes onde eu trouxe essa produção para dentro da universidade.

Dentro do meu processo criativo geralmente foco nas questões práticas e na concepção estética da obra. Pensando sempre na relação das formas, na distribuição de peso, na coerência mecânica e etc. fazendo muitas das minhas escolhas guiado por um senso de design e engenharia, numa visão de “projeto”. Essa maneira de pensar sobre, e durante a minha produção, difere um pouco do processo artístico tradicional, mas representa sim um norteammento criativo.

Esse relativo “vazio” no campo dos conceitos se demonstrou ainda mais intensamente na produção desse TCC. Deparado com o desafio de desenvolver um trabalho acadêmico a respeito de um processo extremamente prático e visual, só pude descrever, da melhor maneira possível, todos processos que para mim não são palavras ou ideias, mas sim rotinas e exercícios, que faço com as minhas mãos e olhos, no lugar que chamo de “oficina”.

Esse exercício me fez, no entanto, debruçar sobre quem eu sou dentro dessa oficina e, posteriormente, nas redes. Pude diagnosticar uma grande dificuldade, que nasce, na realidade, do sentimento de um não-dever de relacionar e posicionar essa produção no mundo. Como se o meu único propósito fosse materializar essas imagens, cabendo a outras pessoas, se a elas interessar, tecer tais relações.

A ideia que ecoa ao final desse processo, é que minha produção parece um pacto obsessivo com o fazer, construir e combinar, e que busca atingir resultados estéticos instigantes em representações futuristas, de um universo preso em meu subconsciente, muito alimentado pela indústria cultural dos anos 90 e 2000.

Ao investigar essa trajetória, antes difusa e nebulosa na minha memória, percebi o quanto era inevitável buscar um espaço onde minha produção escultórica pudesse existir plenamente – talvez o único caminho possível. A essa altura, torna-se difícil discernir o que causou o quê: se meu trabalho encontrou seu lugar nas redes, ou se foi a produção de conteúdo online que me imergiu ainda mais profundamente, na minha própria criação artística.

Após seis anos de dedicação à produção de vídeos, fica claro que há interesse do público por tais criações e sim, um lugar onde esse trabalho pode habitar e ser mostrado para o mundo. O canal atualmente possui cerca de 60 mil seguidores e já conta com mais de 3 milhões de visualizações combinadas, indicando que, ainda que fora dos ambientes tradicionais, essa produção gera interesse e engajamento nas novas formas de comunicação e compartilhamento.

A prática da produção de vídeos fez profundas transformações no meu processo criativo enquanto artista visual e escultor. A intensa demanda das redes fez com que eu estabelecesse um processo 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.

Para além dessas questões de natureza prática, veicular os processos artísticos nas redes sociais transforma o artista num educador, ainda que esse não seja seu objetivo inicial. Compartilhar o processo criativo com o mundo convida, todo e qualquer espectador, a analisar e participar de processos que, tradicionalmente, ficavam restritos ao próprio artista e algumas poucas pessoas convidadas. Tudo isso, associado às pressões, tendências e movimentos, sobretudo dos algoritmos, afeta e atua sobre o processo criativo do artista, que para sobreviver, deve estar atento a essas questões e demandas.

Esse jogo de equilíbrio, entre as próprias buscas artísticas e as demandas externas, pode ser tanto produtivo quanto desgastante, e certamente tem grande efeito sobre o artista e sua produção. Cabe a ele descobrir até que ponto ele se abre a esse processo: Onde ele cede, transforma e adapta seu fazer artístico. Onde ele se fecha, defende e reluta.

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.

BONO, Edward de. **Criatividade levada a sério.** Como gerar ideias produtivas através do pensamento lateral. São Paulo: Pioneira, 1994.

DUARTE, Mario Ramón. **A impressão 3D: uma revolução social 4.0.** Tradução de Cepat. Instituto Humanitas Unisinos, 08 jul. 2019. Disponível em: <https://www.ihu.unisinos.br/categorias/590741-a-impressao-3d-uma-revolucao-social-4-0>. Acesso em: 13 out. 2024.

FORBES BRASIL. **Brasil é o terceiro país com mais usuários do YouTube em 2023.** Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/05/brasil-e-o-terceiro-pais-com-mais-usuarios-do-youtube-em-2023/#:~:text=Criado%20em%202005%20e%20dispon%C3%ADvel,mensalmente%2C%20conforme%20o%20ranking%20Alexa>. Acesso em: 13 out. 2024.

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.

OLIVEIRA, Rafael Beppu. **Experimento em iluminação cinematográfica.** 2021. Trabalho acadêmico (Graduação) – Universidade de Brasília, Faculdade de Comunicação, Departamento de Audiovisuais e Publicidade, Brasília, 2021.

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.

SANTANA, Keila Cristina Alves. **A importância da contação de histórias na educação infantil**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Faculdade Nossa Senhora Aparecida, Aparecida de Goiânia, 2018.

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.

SCRATCHBUILD. Collins English Dictionary – Complete and Unabridged, 12th ed. 2014. Disponível em: <https://www.thefreedictionary.com/scratchbuild>. Acesso em: 7 out. 2024.

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.

SULLIVAN, Louis H. **Kindergarten chats (revised 1918) and other writings**. New York: George Wittenborn, 1947.

ZIMMERIT. **Kow Yokoyama**: SF3D Original. Disponível em: <https://www.zimmerit.moe/kow-yokoyama-sf3d-original/>. 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.

ZINGALES, Mario. **Organização da criatividade**. São Paulo: Epu, 1978.