

VÍDEO E AUTORREPRESENTAÇÃO – PROCESSOS DE CRIAÇÃO EM *AMADOR.EX.OBRA*

João Miguel G. Santana¹

Resumo: No ano de 2023, apresentei como dissertação visual no Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná (PPG-CINEAV) o trabalho *AMADOR.EX.OBRA*, uma vídeo-colagem de 88 minutos. Este trabalho iniciou-se como uma tentativa de produzir um autorretrato sobre minha construção de subjetividade a partir do meu contato com as mídias de massa: as redes sociais, a televisão, o cinema, a cultura e a mídia de modo em geral. Atravessando o meu próprio reflexo e me percebendo um não-autor na concepção de *A.EX.O*, este objeto videográfico revelou-se um espelho típico da contemporaneidade, refletindo a capacidade dos aparelhos celulares, como tecno-orgãos, de transformar realidades em um reino de amadores, a internet.

Palavras-chave: Processo de criação; Autoralidade; Vídeo; Amadorismo; Internet.

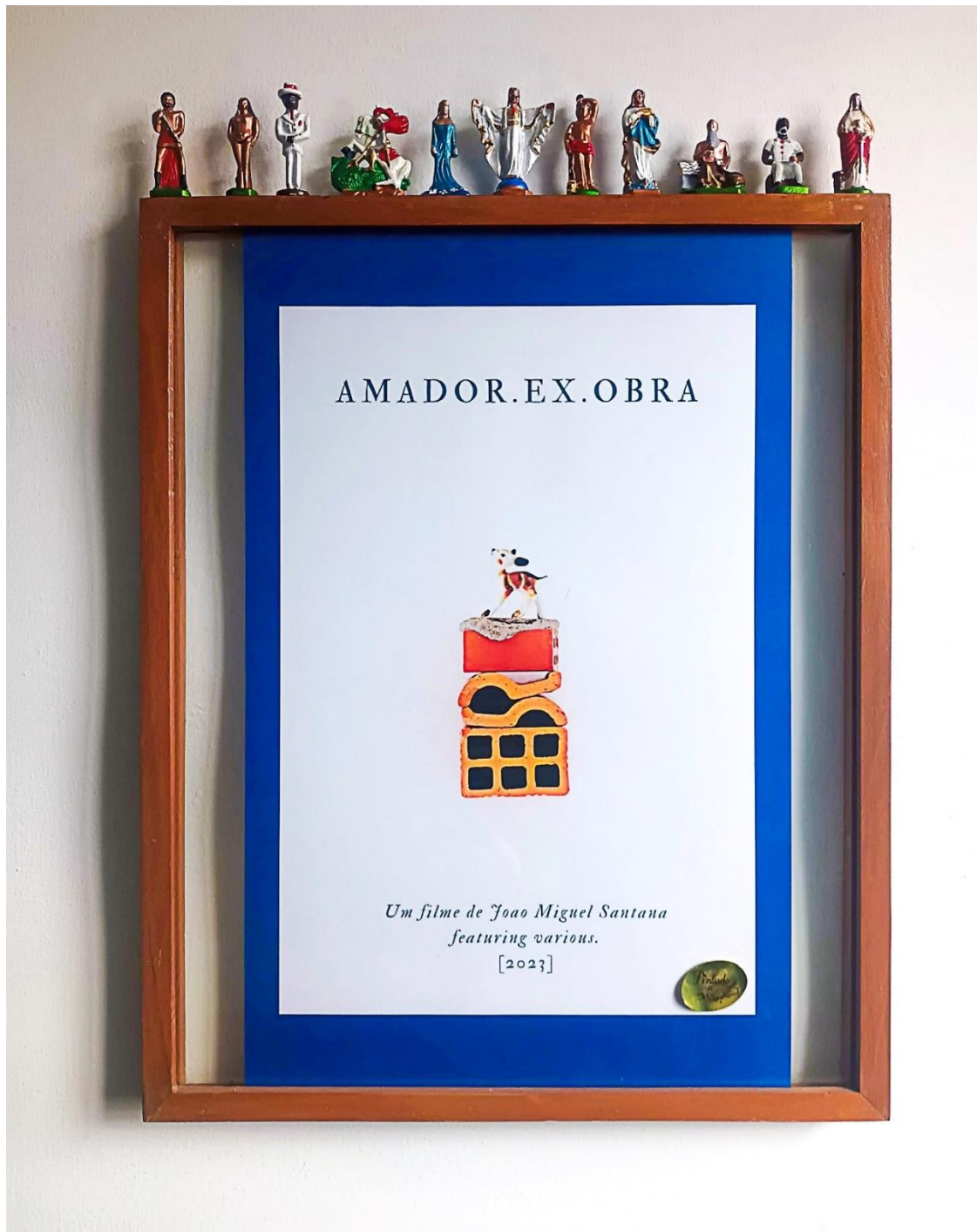
¹ João Miguel G. Santana é artista e mestre em Cinema e Artes do Vídeo pelo PPG/CINEAV na linha de pesquisa em Processos Criativos. Email: joaomiguelsantana@gmail.com Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9636119654996095> Orcid: <https://orcid.org/0009-0006-3819-4594>

VIDEO AND SELF-REPRESENTATION – CREATION PROCESSES IN *AMADOR.EX.OBRA*

Abstract: I presented the work *AMADOR.EX.OBRA*, an 88-minute video collage, as a visual dissertation at Parana State University (UNESPAR) in the Postgraduate Program in Cinema and Video Arts (PPG-CINEAV) in 2023. This work began as an attempt to produce a self-portrait about my construction of subjectivity based on my contact with mass media such as social networks, television, cinema, and culture in general. Crossing my own reflection and perceiving myself as a non-author in the conception of *A.EX.O*, this videographic object revealed itself to be a typical mirror of contemporaneity reproducing the capacity of cell phones, as techno-organs, to transform realities into a realm of amateurs, the internet.

Keywords: Creative process; Authorship; Video; Amateurism; Internet.

Figura 1: Cartaz de *AMADOR.EX.OBRA*. Curitiba, Brasil, 2025



Fonte: Coleção do *não-autor*

Preambulando *AMADOR.EX.OBRA*²

O presente ensaio emerge da minha pesquisa de mestrado no Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná (PPG-CINEAV), centrada numa criação videográfica como objeto audiovisual para a dissertação. Intitulada *AMADOR.EX.OBRA*, esta peça audiovisual é concebida como um vídeo-ensaio ou uma colagem em vídeo e reflete sobre processos de autorrepresentação e subjetividade na mídia contemporânea a partir da WEB 2.0.

No início dos trabalhos, procurei investigar a historiografia do corpo masculino homossexual na mídia e suas intersecções com minha própria produção de subjetividade, a partir da minha leitura de Félix Guattari (2011, p. 177) no decorrer do curso de mestrado. Utilizando imagens apropriadas de redes telemáticas, inspirei-me na forma de Eduardo Coutinho, em *Um Dia na Vida* (2010), além das influências de interlocução do orientador desta pesquisa, Fábio Noronha, bem como do meu contato e interlocução com artistas, professores, curadores e críticos de arte da cidade de Curitiba³.

Enquanto a televisão me ensinou um modo de vida heterossexual e burguês do que significava ser homem no Brasil do início dos anos 1990 aos idos dos anos 2000, a internet, em seus 56 kbytes por segundo, me proporcionou uma visão do modo também burguês, na maioria dos casos, do que era viver uma vida *gay* pelo mundo. Quando jovem, o cinema, a cinefilia e o estudo do vídeo tomaram tamanha importância em minha vida que a partir disso, decidi fazer deles a forma pela qual eu enxergaria o mundo a partir dos meus 16 anos. Imperativos que me condicionaram a participar de certos segmentos da sociedade: o dos cineastas em formação [enquanto visão do mundo e ideologias] e o de periférico homossexual [devido ao lugar onde vivia e por não representar a norma heteronormativa de procriação, sociabilização e identidade].

Assim, o cinema não só representou parte do meu desenvolvimento enquanto homem na sociedade, mas também foi uma linguagem pela qual

² *AMADOR.EX.OBRA* disponível em <https://archive.org/details/amador.-ex.-obra>

³ Nos créditos de *AMADOR.EX.OBRA* especifico as interlocuções que fizeram o trabalho ser possível.

aprendi a falar e me educar para a sociedade. Um espelho. Na tentativa de entender meu processo enquanto artista e o que me serve como matéria para criação, decidi olhar diretamente para esses objetos que me proporcionaram um reflexo narcísico no qual eu deveria me ver espelhado — não somente na forma física, mas, também, social e intelectual. Formas de ver e pensar o mundo através do que me havia sido apresentado no cinema e na televisão de maneira pedagógica (Fischer, 2002).

Com essa intenção, num primeiro momento o meu trabalho de dissertação abrigaria principalmente imagens da cultura pela qual fui formado, passando de *É o Tchan* na infância, ao meu gosto aprendido na universidade por filmes *queer* e de vanguarda. Tentava formar na época uma etnografia da minha criação de subjetividade a partir do meu contato com as mídias. Com um desejo de misturar Tarkovski e Maria do Bairro, a fim de produzir significado entre trabalhos tão distintos.

Corpo gay no cinema, corpo gay no vídeo, corpo gay no agora ou fragmentadoh

O cinema e o vídeo funcionam como reflexos da sociedade, possibilitando a prospecção de corpos e identidades. Em diálogo com Rosalind Krauss (1976), destaco como o vídeo opera em um regime narcísico, no qual o foco é desviado do objeto externo para a exploração de um *eu* outro — algo muito parecido com o nosso contexto atual de criação de perfis e avatares nas redes sociais, que nos leva a investir libido na criação de *selves* virtuais. Esse contexto oferece uma oportunidade para compreender o impacto da mídia na formação de subjetividades queer contemporâneas e, no meu caso, na construção subjetiva de um homem cisgênero e *gay*.

Na evolução estética da modernidade, corpos masculinos e femininos foram moldados por normas culturais também provenientes da indústria. Desde os experimentos de Eugen Sandow, na *Black Maria* de Thomas Edison (1893) até o surgimento do *New Queer Cinema*, nas décadas de 1980 e 1990, o corpo *gay* é constantemente renegociado entre padronizações e resistências. Obras

como e *Canção de Amor* (1950), de Jean Genet, e, mais tarde *O Fantasma* (2000), de João Pedro Rodrigues, subvertem narrativas tradicionais criando espaços para estéticas, corpos e experiências dissidentes. Apesar de não ter usado trechos do filme de Jean Genet, uso-o como objeto de comparação histórica aqui entre dois filmes que lidam em diferentes épocas com a marginalidade homossexual.

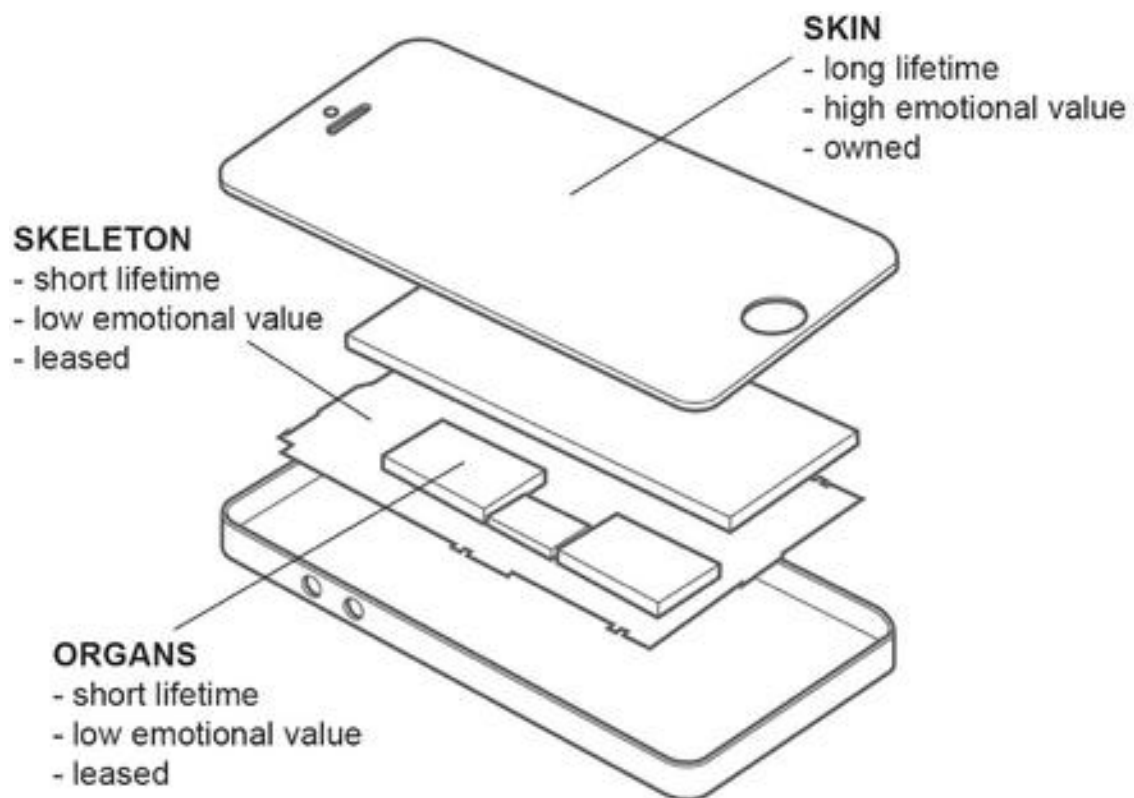
Do ponto de vista industrial e através do cinema, os corpos masculinos se transformaram em parte orgânica da tecnologia. O corpo *gay* contemporâneo tende a ser esculpido culturalmente sob uma filosofia hedonista e de bem-estar. Oscilando entre uma exacerbada preocupação estética com uma vivência que, por vezes, é retratada entre dissidências morais e sociais fragmentadas, as imagens desses corpos percorrem hoje as mídias sociais saciando o desejo de ver e especular. Entre *selfies* e biscoitos, torna-se quase impossível não pensar, no contemporâneo, o sentido que a palavra estética tomou para si: a de conservar a beleza física de uma pessoa. Na lógica do capital, espalham-se clínicas de estética, que prometem um corpo midiático para todos. Na contramão disso, a estética *trans/queer* também se apoderou dos mecanismos telemáticos para construir seu próprio padrão de liberdade e consumo em uma dinâmica do “instagramável”, que não só invadiu a vida, mas também os corpos. Todos eles passam por interseccionalidades. Seja para cumprir um lugar em qualquer um dos lados – corpos padronizados versus corpos fora do padrão. Completamente institucionalizado e setorizado, o corpo contemporâneo de modo geral é uma massa que se molda em seu contato com um “tecno-órgão” o aparelho celular. Um espelho que ensina, mas que também revela nossas maiores fantasias de querer ser. Em reflexos narcísicos idealizados, compartilhamos momentos fragmentados de um *eu* à espera de *likes* e dopamina.

O Candy Crush não é um jogo de aprendizado que treina e melhora habilidades do jogador. É simplesmente um jogo de azar instalado no mais acessível e próximo de nossos tecno-órgãos externos: o telefone celular. Las Vegas na palma da sua mão. O objetivo do Candy Crush não é ensinar nada ao jogador, mas capturar a totalidade de suas capacidades cognitivas durante um determinado tempo e apropriar-se de seus recursos libidinais, fazendo da tela do celular uma superfície masturbatória sub-rogada. O jogador nunca ganha nada no

Candy Crush, mas, quando completa um nível, é a tela que tem um orgasmo, que corresponde aos lucros gerados para a companhia. (Preciado, 2020, p. 84)

Modo de operar

Figura 2: *Functional-and-emotional-value-of-different-parts-of-a-mobile phone-is [...].* Reino Unido, 2017



Fonte: Apropriado de artigo acadêmico⁴

AMADOR.EX.OBRA possui algumas versões prévias, concebidas conforme o curso de Mestrado e que serviam como subprodutos do objeto final. Em sequência de fatura, nomeei esses excertos prévios de ‘*Cru*’⁵, ‘*Obra Caps 1*,

⁴ Disponível em https://www.researchgate.net/figure/Functional-and-emotional-value-of-different-parts-of-a-mobile-phone-is-suggested-by_fig1_319308172

⁵ *Cru* é o primeiro vídeo do processo de *A.EX.O*. Ele nasce de uma provocação em sala de aula do professor Fabio Noronha, na disciplina de Videoarte no PPG-CINEAV, para que produzíssemos uma conversa com um artista de nossa escolha. Esse trabalho poderia ter uma entrega teórica, o que rejeitei optando pela entrega de um vídeo. Na época, resolvi tentar conversar com Chris Burden, dublando também seu vídeo *Poem for L.A* [1975]. O professor

2, 4, 5, 20, 32, 33, 40⁶ e *Crus 2 Reload*⁷. Nessa época as discussões às quais a pesquisa estava me levando, por se tratar de um trabalho de apropriação, tangenciavam a autoralidade na concepção de um trabalho de colagem⁸. Para isso, me aproximei, primeiramente, das leituras de Michel Foucault (2001) e Roland Barthes (2004). Elaborando a partir dos conceitos de ambos a função *não-autor*⁹, maneira como a qual decidi me creditar em *AMADOR.EX.OBRA* justificando que os trabalhos feitos por mim são, na verdade, produtos da minha produção de subjetividade em contato com as mídias eletrônicas e com outras pessoas.

No livro *O Que Vem Depois da Farsa* (2021), Hal Foster usa de citação de Sartre para tratar de questões de linguagem na arte de Claire Fontaine. Como colagem, faço uso aqui dessa citação, para tratar do meu interesse nas estéticas desta *nuvem*¹⁰ de possibilidades semânticas que podem ser alçadas através da

Fábio, reconheceu nessa dublagem um beijo. Algo que apropriei enquanto metáfora para continuar com a pesquisa e a feitura de *AMADOR.EX.OBRA* enquanto uma *fanfic*. Disponível em <https://vimeo.com/563509225>

⁶ É uma versão estendida de *Cru*, que foi apresentada uma única vez durante o 10º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva. Não disponível para visualização.

⁷ *Cru 2 Reload*, trata-se de uma versão atualizada de *Cru*, usada em performances ao vivo em frente a projeção do vídeo. Nesta versão a imagem fixa (Figura 2) sobrepõe-se as imagens em movimento. *Cru 2 Reload* disponível em <https://archive.org/details/cru-2-reload>

⁸ Entendo a colagem como prática artística que nasce dentro das experiências cubistas em relação a pintura no século XIX, mas que em retorno a Walter Benjamin (1955/2018), seria como uma síntese da reprodutibilidade técnica. O que é próprio dos aparatos do Cinema, dos *ready-mades* Duchampianos como também do vídeo. A colagem como atitude de vanguarda que nasceu em contraponto aos valores acadêmicos e hoje é aceita como subversão institucionalizada e já tradicional. “As vanguardas, no processo de formação de um campo artístico paralelo às regras da academia, redefiniram as condições em que a representação operava e poderia acontecer. A representação torna-se o ponto central, é o assunto a ser apresentado e tensionado. A história da arte é o principal suporte para as primeiras colagens, daí a ideia de superação e ruptura das vanguardas ocorrer também como afirmação” (Noronha, 2006, p. 35).

⁹ A função *não-autor* refere-se a minha elaboração acerca da crítica de autoria, proposta por teóricos como Foucault (2001) e Barthes (2004), na qual criadores conscientes do conceito de autoria passam a operar os materiais em um sentido novo, se apropriando de um *não-lugar* ou *lugar-comum*. Em termos gerais, para Foucault (2001), a *função autor* se instaura através da construção histórica de um regime de propriedade intelectual, credibilidade, razão e expressão por parte de um sujeito.

¹⁰ “A *Internet* pode ser comparada a uma colcha de retalhos de cidades-estados ou a um arquipélago de ilhas. Os dados do usuário e os materiais de conteúdo estão dispersos em diferentes servidores, domínios e jurisdições (ou seja, diferentes países soberanos). A nuvem é mais como a unificação da Alemanha de Bismarck, varrendo elementos anteriormente distintos, colocando-os sob um governo central. Como acontece com a maioria das tecnologias, há uma sensação de abstração de experiências anteriores; na nuvem, o usuário não precisa mais entender como um programa de software funciona ou onde realmente estão seus dados. O importante é que funcione”. Traduzido de Van der Velden; Kruk, Kushinski 2012, p. 1

linguagem do que é *comum* como no trabalho de Claire Fontaine, segundo Hal Foster. Algo que demonstra o que a globalização e a desforra da hipercultura (Lipovetsky; Serroy, 2011) tornaram possível acessar.

Para me apropriar do lugar-comum é preciso um ato, um ato por meio do qual me desfaço da minha particularidade para aderir ao geral, para me tornar a generalidade. Não semelhante a todo mundo, mas precisamente a encarnação de todo mundo. Por meio dessa adesão eminentemente social, identifico-me com todos os outros na indistinção do universal. E essa bela palavra designa, sem dúvida, os pensamentos mais batidos, mas o fato é que esses pensamentos tinham se tornado o ponto de encontro da comunidade. Neles, todos se encontram e se encontram uns com os outros. O lugar-comum é todo mundo e me pertence, ele pertence em mim a todo mundo, é a presença de todo mundo em mim. É, em essência, a generalidade.” (Sartre *apud* Foster, 2021, p. 76)

Me pautando pelo uso do aparelho celular, pelas redes sociais e pelos meios de comunicação de massa, ao ordenar as imagens de *Cru*, *Obra Caps 1*, *2*, *4*, *5*, *20*, *32*, *33*, *40* e *Cru 2 Reload* estava inspirado pelo trabalho de Chris Burden e queria fazer um retorno ao trabalho de Coutinho por entender que ambos foram em busca desse lugar-comum através da televisão.

Um dia na vida é um filme ensaio de Eduardo Coutinho, de 2010, sobre e com a programação da televisão brasileira. Ao se apropriar do conteúdo televisivo e ordená-lo por assuntos de seu interesse, Coutinho exerce o que Nicolas Bourriaud (2009) concebe como arte da *pós-produção*. Onde o papel de autoria de Coutinho seria dar cabo da programação e ordenação das imagens. Exercitando posteriormente a função *não-autor* de *Um dia na vida*. É próprio da arte da pós-produção (Bourriaud, 2009) a apropriação, o sampleamento de conteúdos de autoria terceira, através desse acesso ao que é popular, banal, comezinho.

Ao se utilizar da função *não-autor*, autores como Coutinho produzem obras munidas de uma estética conceitual, retomando as palavras de Arlindo Machado (2008) sobre a montagem intelectual eisensteiniana que não serve à narrativa canônica do cinema por não provocar uma *transparência* entre uma imagem e sua sucessora.

Esse é justamente o ponto de partida da montagem intelectual de Serguei Eisenstein: uma montagem que, partindo do “primitivo” pensamento por imagens, consiga articular conceitos com base no puro jogo poético das metáforas e das metonímias. Juntam-se duas imagens para sugerir uma nova relação não presente nos elementos isolados; e assim por meio de processos de associação, chega-se à ideia abstrata e “invisível”. (Machado, 2008. p. 195)

Ao fazer eclodir metáforas num zapear programado da televisão, o diretor de *Um dia na vida* faz uma colagem, colocando-se como um programador de imagens, que tem autorias diversas. Eduardo Coutinho não esconde as emissoras ou fontes, deixando que as imagens falem por si, em assuntos variados. É uma apresentação de produtos prontos provenientes da televisão e não mais uma tentativa de representar a realidade fora dela.

Expressões artísticas como a de Coutinho incorporam essa ideia de não-autoralidade, uma das estéticas recorrentes da arte contemporânea, que mesmo dizendo algo sobre seu emissor, operam também como camada de um palimpsesto da história dos materiais. *Objetos encontrados* eclodem, produzindo um sentido único no contato com o receptor. No caso de *Um dia na vida*, revelam uma certa generalidade brasileira proveniente da mídia. Coutinho elaborou uma obra ensaio que questiona a quem e para quem essas imagens são criadas. Assim, me questiono sobre a educação de não-autores, pois me vejo neles fazendo de *AMADOR.EX.OBRA* uma narrativa também sobre a idealização e subalternidade que produzimos em relação aos ícones, pessoas da mídia, autores etc.

Onde foi que chegamos

As redes sociais são hoje um dispositivo na sociedade atual que, visualizada em massa através da internet e televisão, oferece uma sensação de participação e de democracia de acesso à informação para os “*tela-espectadores*”. Um reflexo narcísico onde seria possível se ver, se fazer falar, e existir. Um lugar a ser cobiçado por grande parte dos brasileiros que ambicionam

trabalhar na indústria cultural. O “sujeito global” para os brasileiros tomou o significado de fazer parte de uma emissora de televisão ou de alcançar um lugar de referência por toda população nacional. Um desejo neoliberal de ser um modelo de existência que parece tomar maior corpo hoje com as redes sociais: mais que os 15 minutos de fama previstos por Andy Warhol, temos a falsa sensação de estar sempre diante de um palco. Somos autores/colagistas de nossas *stories*.

Na internet, os amadores em vídeo e “*tela-espectadores*” se confundem numa falsa sensação de comunidade. Os que têm dinheiro para patrocinar os *posts*, assim como na vida *real*, são mais vistos. Nestas doses diárias de autoexposição estamos trabalhando para grandes corporações que enfatizam nosso lugar de espectadores num mundo de beleza artificial e utópica. Idealizado por nosso próprio desejo de consumo, produzimos identidades mitológicas em avatares digitais.

Questiono de que formas meu fazer artístico ser visto diante da esmagadora onda de *influencers* de modos de fazer arte no Brasil e no mundo, que impregnam a mentalidade pública sobre o que é arte ou não, a partir de *tags* estéticas, discursivas e ondas temáticas em máquinas sociais. Não à toa me atentei à obra de Chris Burden, em especial seus vídeos para as inserções pagas na televisão estadunidense nos anos 1970. Ao questionar esse *lugar-comum* ou, nas palavras de Burden, via de mão única¹¹ que era a televisão norte-americana, o artista decide operar na lógica do absurdo de ser estadunidense e conviver diariamente com a violência da Guerra do Vietnã na mídia. Ao pagar por suas inserções performáticas¹² na televisão, Burden não estava apenas construindo e ironizando seu lugar no *hall* de artistas icônicos, mas questionando a capitalização desses suportes, dessa mídia e o poder que operam na

¹¹ “[...] Tv seemed like a one-way street” (Aitken, 2005, p. 74).

¹² *The television commercials 1973-1977* – Compilação recente das intervenções de Chris Burden na televisão estadunidense. De 1973 a 1977, Burden pagou espaços na televisão estadunidense onde exibiu trechos de performance e videoperformances feitas específicas para essas intervenções. Destaca-se *Through the Night Softly*, primeira inserção de Burden de um registro de performance onde este se arrasta em cacos de vidro. Um trecho do vídeo foi apropriado em *AMADOR.EX.OBRA*. Disponível em <https://www.eai.org/titles/the-tv-commercials-1973-1977>

sistematização de culturas do sensível¹³, na educação das sociedades e modulação de suas subjetividades.

Por sua vez, Coutinho, ao acessar na televisão esse lugar-comum, se colocou na figura de um programador, acessando 13h de material ao vivo e gravando o seu *zapear* pela programação televisiva brasileira. Esse *zapear* revela por fim, um lugar esquivo¹⁴. O que é próprio da televisão e hoje também dos *feeds* das plataformas midiáticas, onde sequências como a de apresentadoras de variedades sucedem perseguições policiais e convivem diariamente no trocar de canais, com corpos ora sexualizados, ora defuntos e dissecados que se mostram a quem ousar olhar para o aparelho de televisão ligado.

Ao ser questionado sobre o porquê de seu filme não entrar em circuitos de salas comerciais de cinema e dentro de programações oficiais, Coutinho¹⁵ elabora sobre as diferenças quanto às questões jurídicas enfrentadas pelo seu filme-ensaio e o filme *Fahrenheit 9/11*, de Michael Moore. Segundo Coutinho, o diretor estadunidense teria enfrentado apenas uma ação judicial devido a seu filme, que questiona políticos e grandes figuras da cultura estadunidense. A questão judicial parece incomodar Coutinho, que lamenta não vir a saber quais seriam as reações do público ao seu ensaio-obra. Após a morte do documentarista em 2014, o filme foi disponibilizado na plataforma *YouTube*¹⁶. Tal exemplo elucida o que Nicolas Bourriaud (2009) chama de o autor, essa entidade Jurídica. Revisitando os trabalhos de Barthes (2004) e Foucault (2001) e suas respectivas mortes do autor, Bourriaud atenta sobre o lugar mercadológico no qual a figura do autor viria a operar contemporaneamente.

Quando concebi meu trabalho inicial intitulado *Cru*, como uma conversa com Chris Burden, tento mostrar esse lugar estranho que é a mídia. Vejo que na

¹³ Termo emprestado da professora Sarah Marques em interlocução sobre este texto.

¹⁴ O termo 'esquivo' em sua derivação germânica de *'skhízein'* significa "dividido". Diz-se do esquizofrênico que este estaria dividido entre a realidade e o alucinatório. O mesmo termo popularmente ganhou a noção de diminutivo da palavra "esquisito". Nas redes sociais o termo também se refere a uma estetização da loucura em relação a certos personagens reais da cultura de memes.

¹⁵ Fragmentos da História: O Filme de Compilação – debate com Eduardo Coutinho sobre *Um Dia na Vida*. Para mais, ver em: <https://youtu.be/JtR4lspJo8I>

¹⁶ *Um dia na vida* disponível em: <https://youtu.be/v3Yw6Sa4GYM>

lógica terceiro-mundista, nós os espectadores da sociedade do espetáculo (Debord, 1997) passamos a deglutir e devolver uma ecologia de imagens. Enquanto sul-americanos, nossas visões de mundo foram pautadas no consumo de costumes de autoria norte-americanos e europeus. Assim, ousou conversar com Burden, a partir de uma linguagem aprendida com Coutinho. Através da arte, falo dessa virtualidade artística, me colocando como par de Burden e Coutinho, sendo orientado por Fábio Noronha.

A televisão assumiu recentemente o lugar de suporte para uma pretensa maior interatividade midiática, trazida pela internet. No Brasil, ambas conversam, e com os aparelhos de stream, progressivamente as programações televisiva e algorítmica dos *players* pertencem a um só aparelho. A tela serve tanto para a internet como para a programação televisiva. A lógica do *gadget* nos faz conectar às imagens e sons o tempo todo, numa fome por imagens do mais alto prazer visual dopaminérgico. Somos em rede, amadores e autores de histórias, *posts*, fotografias, vídeos e dancinhas em frente a espelhos, os aparelhos celulares.

Não fosse pelas redes, eu não teria acessado o arquivo em formato *pdf* que foi necessário para conhecer a obra de Chris Burden e grande parte da bibliografia e filmografia na qual se baseia o meu fazer artístico. Coloco-me então a olhar para a mídia de canto de olho. Esta mídia, me inspirando nas palavras de Rosa Maria Bueno Fischer (2002), que educa modos de viver, os quais devem ser mimetizados pelos telespectadores.

É pela lógica da negatividade, pela crítica à arte que Chris Burden se interessou por ocupar também a televisão, seja se colocando entre grandes nomes da história da arte, seja orçando uma exposição. Chris Burden, nos anos 1970, assim como Coutinho em 2010, olha para a mídia com estranhamento, procurando por uma beleza estranha, proveniente do uso mais vernacular possível de tais tecnologias. Fazer-se autor a partir do banal. Quase um não-ser, apenas mais um dia na vida. Uma imagem que passa e ninguém vê, mas que forma e informa.

Com trabalhos até ultrajantes para serem reproduzidos comercialmente nos cinemas, Burden e Coutinho tratam de não mais representar o mundo e sim, apresentá-lo.

Esse mundo que é meu também. E de todos. Esse reflexo/refluxo narcísico midiático do que é viver no Brasil e consumir televisão aberta e meios eletrônicos: acordar aprendendo outro idioma, almoçar vendo assassinatos e ir dormir orando.

O cinema, o vídeo, a tv e a internet demonstram assim, formas de educação e formatação de subjetividades. Espelhos para nos refletir socialmente. A criação de *AMADOR.EX.OBRA* dialoga com essas questões, articulando conceitos de amadorismo, estética *queer* e autorrepresentação. O *false* filme aborda como a lógica das redes sociais impacta a corporeidade subjetiva artística contemporânea. Se, por um lado, as redes promovem corpos/objetos padronizados, por outro oferecem espaço para reimaginações *queer* e sensação de resistência.

Pós *AMADOR.EX.OBRA*

AMADOR.EX.OBRA me indaga sobre a potência das mídias eletrônicas como ferramentas sociais de hackeamento e autorrepresentação. Ao conectar teorias, histórias e práticas artísticas, proponho uma reflexão sobre o impacto da mídia na formação de subjetividades e nas possibilidades de uma resistência criativa partindo da minha própria assimilação de construção de subjetividade em máquina. Este trabalho teve como intenção contribuir para o debate sobre a educação midiática e amadorismo artístico, demonstrando como a mídia e as redes sociais podem operar simultaneamente como espelho e agentes de educação social a partir da reprodutibilidade técnica de nossas subjetividades online.

Mas a quem se dirige esse aglomerado de imagens contínuas? Essas imagens que me educaram, revelam esse lugar-comum e um gosto cru, que é qualquer coisa. Me arrisco então a falar com esses autores, assumindo ironicamente esse lugar de não-autor. Ao idealizar essa conversa com autores como Chris Burden, Eduardo Coutinho, Hal Foster, Michel Foucault, Roland Barthes etc., pretendia afirmar minha autoralidade diante desse apanhado de

imagens que já passaram também a constituir uma continuidade da minha produção de subjetividade. Entretanto, com a percepção de entrada em máquina (Guattari, 2011, p.177) da minha subjetividade, entendi que esse processo dizia ainda sobre um lugar amador e colonial no campo das Artes. Com as exposições do filme feita em 4 contextos públicos, percebi que *AMADOR.EX.OBRA* se tratava, assim, não mais de um autorretrato e sim de um espelho da pesquisa amadora em arte. Saindo de um lugar de autorreferência, para tentar tratar do espelho que a reflete, encontro em Patrice Flichy (2016) a definição certa de que a internet e as mídias sociais promovem o terreno propício para o reino dos amadores. Entre uma vaidade construída e o narcisismo, virtualizamos nossas fantasias e somos em rede, finalmente *alguéns*.

REFERÊNCIAS

AITKEN, Doug - **Broken Screen: expanding the Image, breaking the narrative: 26 conversations with Doug Aitken**. NY: Trilce, 2005.

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: BARTHES, R. **O rumor da língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004 [1968].

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2018.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. Tradução Denise Bottmann. São Paulo Martins, 2009.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997 [1967].

FISCHER, Rosa Maria Bueno. O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV. **Educação E Pesquisa**, 28(1), 2002, p. 151–162.

FOUCAULT, Michel. O que é um autor? In: FOUCAULT, Michel. **Ditos e escritos: estética, literatura e pintura, música e cinema**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

FOSTER, Hal. **O que vem depois da farsa?: Arte e crítica em tempos de debacle**. São Paulo: Ubu Editora, 2021.

FLICHY, Patrice et al. Redes digitais: um mundo para os amadores. **Novas relações entre mediadores, mediações e mediações**. Santa Maria:

FACOS-UFSM, 2016.

GUATTARI, Félix. Da produção de subjetividade. In: PARENTE, André. **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. São Paulo: Editora 34, 2011.

KRAUSS, Rosalind. Vídeo: a estética do narcisismo. In CAVALCANTI, Ana; TAVORA, Maria Luisa (org.). **Arte & Ensaios**, n.16. Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/ Escola de Belas Artes, UFRJ, 2008.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada**. Tradução de Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. São Paulo: Papyrus Editora, 2008.

NORONHA, Fábio Jabur. **Apropriação + Repetição + Justaposição: Alguns roteiros para redes telemáticas**. 2006. 140f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Instituto de Artes, UFRGS, Porto Alegre. 2006.

PRECIADO, Paul B. **Um apartamento em Urano: crônicas de travessia**. São Paulo: Editora Zahar, 2020.

VAN DER VELDEN, Daniel; KRUUK, Vinca; KUSHINSKI, Alysse. **Captives of the Cloud: Part 1**. E-Flux Journal, v. 37, 2012.

Vídeos:

BURDEN, Chris. **Through the Night Softly**. Estados Unidos: [s.n.], 1973. 1 vídeo (1 min) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=s8QrrExMUvQ>. Acesso em: 12/04/2025.

BURDEN, Chris. **The Television Commercials 1973-1977**. Estados Unidos: Electronic Arts Intermix (EAI), 1977. 1 vídeo (12 min) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=s8QrrExMUvQ>. Acesso em: 12/04/2025.

COUTINHO, Eduardo. **Um Dia na Vida**. Brasil: VideoFilmes, 2010. 1 vídeo (88 min) Disponível em: <https://youtu.be/v3Yw6Sa4GYM>. Acesso em: 12/04/2025.

GENET, Jean. **Canção de Amor (Un Chant d'Amour)**. França: [s.n.], 1950. 1 filme (26 min).

MOORE, Michael. **Fahrenheit 9/11**. Estados Unidos: Dog Eat Dog Films, 2004. 1 filme (122 min).

RODRIGUES, João Pedro. **O Fantasma**. Portugal: Rosa Filmes, 2000. 1 filme (87 min).

SANTANA, João Miguel. **AMADOR.EX.OBRA**. Brasil. 2023. Disponível em: <https://archive.org/details/amador.-ex.-obra> Acesso em: 16/04/2025.

SANTANA, João Miguel. *Cru*. Brasil. 2022. (8min49seg) Disponível em: <https://vimeo.com/563509225> Acesso em: 16/04/2025.

SANTANA, João Miguel. **Cru 2 Reload**. Brasil. 2022. (8min49seg) Disponível em: <https://archive.org/details/cru-2-reload> Acesso em: 16/04/2025.

Recebido: 22/01/2025

Aceito: 29/03/2025