

---

**Entre máquinas e afetos: uma leitura do vídeo *All Is Full of Love* a partir das críticas feministas e da imagem do *cyborg***

Matheus Araujo dos Santos\*

**Resumo:** Em meio à discussão sobre os rumos do feminismo e a apropriação tecnológica pelos humanos, Donna Haraway (1994) propõe uma política pensada a partir da imagem do *cyborg*: uma política não-essencialista, anti-binarismos, que nega deuses exaltando a dúvida, o hibridismo. A partir das reflexões de Haraway, analisamos o videoclipe *All Is Full of Love*, parceria entre a cantora Björk e o diretor Chris Cunningham. Ao compará-lo a outras apropriações do tensionamento provocado pela relação entre humanos e máquinas, a exemplo do “Manifesto Futurista”, de Filippo Marinetti, concluímos que o vídeo, assim como a crítica *cyborg*, aposta no potencial criativo, no afeto e na possibilidade de surgimento do novo.

**Palavras-chave:** *All Is Full of Love*; Björk; Chris Cunningham; feminismo; *cyborg*

**Abstract:** At the center of the discussion about the directions of feminism and the human appropriation of technology, Donna Haraway (1994) posits a politics based on the image of the cyborg: a non-essentialist and anti-binary political position that denies gods, as it fosters doubt and hybridism. Based on Haraway's reflections, we analyze Björk' video *All Is Full of Love* directed by Chris Cunningham, arriving at the conclusion that the comparison between the video and appropriations (representations) of the tension between the relationship of humans and machines such as Filippo Marinetti's 'Futurist Manifesto,' show that both the video and cyborg criticism entail creative potential which allows for the emergence of the new.

**Keywords:** All Is Full of Love; Björk; Chris Cunningham; feminism; cyborg

---

**Entre máquinas e afetos: uma leitura do vídeo *All Is Full of Love* a partir das críticas feministas e da imagem do *cyborg***

*Queremos glorificar as guerras*

Filippo Marinetti, 1909

*All is full of love, all around you*

Björk, 1997

## 1. Introdução

As imagens que aqui analisamos podem ser consideradas singulares. Se no decorrer do texto procuramos evidenciar alguns dos motivos para que sejam assim entendidas, de início, é a parceria entre a cantora Björk e o diretor Chris Cunningham que nos permite avaliá-las como tal. Embora a relação entre música e vídeo pareça interessar a ambos, o que afirmamos a partir das suas produções audiovisuais de reconhecida qualidade, o encontro entre os dois se dá uma única vez, tornando *All Is Full of Love*, videoclipe ao qual dedicaremos as próximas linhas, um trabalho peculiar.

Ao nos apresentarem um ambiente futurista no qual o *status* da humanidade é colocado em jogo, as imagens que assistimos no vídeo suscitam questões relativas à sociedade contemporânea marcada pelo expoente de hibridizações entre o orgânico e o tecnológico, cada vez menos discerníveis entre si. Ao mesmo tempo, exibindo o afeto entre *cyborgs*, os autores parecem chamar a atenção para o modo como a inteligibilidade dos sujeitos se dá através de categorizações estáveis de gênero e sexualidade. Indo além, parecem mesmo apontar estratégias políticas de sabotagem a qualquer sistema que procure classificar corpos e desejos.

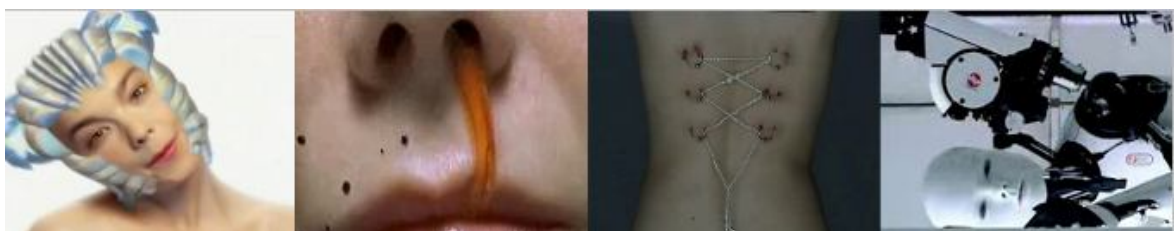
Tomando como referente as críticas feministas e, especialmente, a ficção-política do *cyborg*, discutimos, neste artigo, as potências criativas e

problemas postos pela obra. No que diz respeito à metodologia, utilizamos textos de Thiago Soares (2004) e suas sugestões sobre como analisar videoclipes a partir de três questionamentos básicos: a) Como se apresenta o artista que canta a canção do videoclipe, b) Como se delinea o espaço do cenário no videoclipe, e c) Como se ancora o tempo no videoclipe, eixos que guiaram a nossa discussão e sobre os quais trataremos a seguir.

## 2. All is Full of Love: Análise

### 2.1 Como se apresenta o artista que canta a canção do videoclipe

Em seus videoclipes, é comum que Björk use o próprio corpo como objeto de interferência estética. Seja transmutando-se no que parece ser um urso polar como em *Hunter* (Paul White, 1997), ou deixando que fluidos multicoloridos passem pelo seu rosto, entrando por suas narinas, olhos, ouvidos e boca (*Hidden Place*, Inez van Lamsweerde e Vinoodh Matadin, 2005), ou mesmo costurando pérolas em suas costas numa ação que põe em jogo questões próprias da *performance* e *body art*, como o faz em *Pagan Poetry* (Nick Knight, 2001), em muitos dos seus clipes o corpo da cantora é fundamental. Em *All Is Full of Love* não é diferente e, desta vez, Björk nos é apresentada numa versão robótica. (*Imagem 1*).



*Imagem 1: Björk em Hunter, Hidden Place, Pagan Poetry e All Is Full of Love*

Embora seu corpo seja nitidamente mecânico, seu rosto é imediatamente reconhecível e “humano”, de modo que nos parece mais

adequado pensá-la, neste videoclipe, como um *cyborg*, organismo cibernético, híbrido humano-máquina, como definido por Donna Haraway (1994).

Em sua primeira imagem a vemos deitada numa plataforma luminosa semelhante a uma mesa cirúrgica enquanto é “reparada” por braços mecânicos. A esta altura, já identificamos a referência à alta tecnologia e podemos pensar na impossibilidade de analisar as imagens sem que levemos em conta o contexto em que foram produzidas: século XX, no qual, com o avanço tecnológico e industrial, grandes narrativas sobre o futuro passam a disputar o imaginário social, a exemplo do Futurismo, movimento artístico defendido, entre outros, pelo poeta italiano Filippo Marinetti.

Em meio à crescente industrialização do início do século, Marinetti declara na primeira página do *Le Figaro*, influente jornal francês, em 1909: “Nós afirmamos que a magnificência do mundo se enriqueceu de uma beleza nova: a beleza da velocidade”.<sup>1</sup> A partir de então, a amplitude do debate acerca da relação entre humanos e máquinas se dá na mesma medida dos avanços tecnológicos, de modo cada vez mais acelerado.

O tema é bastante explorado nas artes e na indústria audiovisual em filmes como *Laranja Mecânica* (*A Clockwork Orange*, Stanley Kubrick, 1971), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) e *Matrix* (*The Matrix*, Andrew e Lana Wachowski, 1999), passando a fazer parte do imaginário coletivo. O próprio Chris Cunningham se declara um amante do tema e, há anos, está envolvido na adaptação de *Neuromancer*, livro do escritor *cyberpunk* William Gibson, para o cinema. Além disso, a imagem do *cyborg* também aparece em *Monkey Drummer* (2001), outro vídeo dirigido por Cunningham, desta vez para o *Aphex Twin*, no qual um híbrido humano/animal/máquina nos é apresentado tocando bateria, em referência ao famoso brinquedo *monkey cymbal*. (*Imagem 2*).

---

<sup>1</sup> O “Manifesto Futurista” está integralmente publicado em [www.italianfuturism.org](http://www.italianfuturism.org). A citação continua: “Um automóvel de corrida com o seu cofre enfeitado com tubos grossos, semelhantes a serpentes de hálito explosivo... um automóvel rugidor, que parece correr sobre a metralha, é mais bonito que a Vitória de Samotrácia”.



*Imagem 2: À direita, releitura cyborg de um brinquedo vintage apresentada por Cunningham no vídeo *Monkey Drummer**

É também no século XX que Donna Haraway lança o seu Manifesto que, como não poderia deixar de sê-lo, deve ser entendido contextualmente a partir das origens do feminismo.

As críticas feministas, desde quando surgidas no século XIX, na chamada Primeira Onda, passam por diversas transformações e momentos que levam as ativistas, artistas e pesquisadoras a uma análise crítica da suas próprias ações, estratégias, objetivos de luta e filiações teóricas, bem como ao questionamento a respeito de quem, enfim, seria o sujeito do feminismo.

Na Primeira Onda, o que estava em questão, primordialmente, seria o direito ao sufrágio. As mulheres feministas lutavam pelo direito a tomada de decisões políticas, ao mesmo tempo em que criticavam a subjugação das mulheres pelos homens (pais, maridos etc.) que as tratavam como propriedades sobre as quais mantinham total controle e direito. A partir deste posicionamento, no início da década de 60, as feministas da Segunda Onda, ampliam o debate sobre a opressão masculina, tornando famoso o *slogan* que clamava que *o pessoal é político* e, desta forma, passam a denunciar as mais

diversas formas de violência sofridas pelas mulheres cotidianamente, incitando ainda mais a reflexão sobre a sociedade e suas estruturas sexistas.

O feminismo da chamada Terceira Onda se fundamenta, em parte, em críticas à onda anterior, alegando que a mulher a que se refere é sempre branca e de classe média-alta, de modo a essencializar a categoria *mulher*, ao mesmo tempo em que ignora outros modos de sê-lo:

É aguda a consciência de exclusão através do ato de nomear. As entidades parecem contraditórias, parciais e estratégicas. Com o sofrido reconhecimento de sua constituição social e histórica, as categorias de gênero, raça e classe não podem fornecer a base para a crença na unidade “essencial”. Não há absolutamente nada a respeito do ser “mulher” que aglutine naturalmente todas as mulheres. Não há nem mesmo este estado de “ser” mulher que é em si uma categoria altamente complexa, construída nos discursos científicos sexuais e em outras práticas sociais. A consciência de gênero, raça e classe é uma conquista que nos foi imposta por meio da terrível experiência histórica das realidades sociais contraditórias do patriarcado, do colonialismo e do capitalismo. (Haraway, 1994: 250)

Feministas como Laura Mulvey passam, então, a questionar os produtos midiáticos como difusores de ideais da sociedade patriarcal, problematizando a representação da mulher no cinema e, posteriormente, o consumo e produção de obras audiovisuais por mulheres. Desde que *Visual Pleasures and Narrative Cinema* (Mulvey, 1975) foi publicado, muito já se discutiu sobre a relação entre meios de comunicação de massa e gênero, fazendo com que os estudos sobre os temas fossem reconhecidos em termos de validade política:

A teorização sobre gênero envolve diferentes perspectivas e pontos de vista, muitos deles opostos em vários termos. Contudo, todas elas concordam que, ao longo da história, construíram-se ao redor das diferenças sexuais campos de poder diferenciados, que estruturam a percepção e a organização simbólica e material da vida social, aquilo que pensamos, sentimos e vivemos, no dia-a-

dia, como naturalmente feminino ou masculino. Isso inclui as preferências por alguns meios e programas, o acesso a eles, a interpretação que se faz deles, os usos que homens e mulheres fazem dos meios de comunicação. (Natansohn, 2003: 56)

É em meio a tantos debates que, em 1985, Donna Haraway publica o seu famoso *Manifesto for the cyborgs: science and technology and socialist feminism on the 1980's*, texto que tensiona aspectos dos feminismos, propondo, a partir da imagem do *cyborg*, “outras formas de poder e prazer em sociedades mediatizadas pela tecnologia”.

Ao começar a música, Björk, ainda deitada, abre os olhos e começa a cantá-la. Durante o clipe, a cantora-*cyborg* limita-se a movimentos lentos e pouco frequentes, passando a metade do vídeo sendo “consertada”. Em 1’45” (o videoclipe tem 4’08”) surge outro personagem: um *cyborg* idêntico ao que nos foi apresentado anteriormente, que estende a mão ao primeiro e, então, se beijam e acariciam enquanto ouvimos o refrão “*all is full of love*” se repetir.

Björk não é apenas a protagonista do vídeo, como também é *todos* os personagens que o compõe, o que nos permite pensar em algumas rupturas de fronteiras possíveis através de uma análise “político-ficcional” e do mito do *cyborg* como, por exemplo, a imprecisão daquilo que é físico e o que não é, a unidade e o todo. De acordo com Haraway (1994: 248), “as máquinas modernas representam a quintessência dos legados da microeletrônica: estão em toda parte e são invisíveis. A maquinaria moderna é um deus pretensioso e irreverente, fazendo pouco da ubiqüidade e espiritualidade do Pai”.

## **2.2) Como se delinea o espaço do cenário no videoclipe**

Sobre esse tópico de análise, afirma Soares:

Aspectos como direção de arte, desenho de produção e decoração do set, figurino, maquiagem e direção de fotografia são fundamentais no entendimento de como a dinâmica do entorno influencia no conceito que envolve determinado

artista e o clipe que se originará deste conceito. A direção de arte vai ser fundamental na percepção de até que ponto se cria uma configuração de unidade entre as concepções visuais de um álbum fonográfico e de um videoclipe ou onde podemos vislumbrar limites entre tais elementos. (Soares, 2004: 98-99)

Além de *All Is Full of Love*, o álbum *Homogenic*, lançado no ano de 1997, teve outros quatro *singles* que se tornaram videoclipes: *Jóga* (Gondry, 1997), *Bachelorette* (Gondry, 1997), *Hunter* (Paul White, 1998) e *Alarm Call* (Alexander McQuenn, 1998). Os vídeos têm diretores diferentes e trazem propostas diversas, que não necessariamente têm relação entre si nem com a arte do álbum fonográfico.

Ao associarmos as imagens de *All Is Full of Love* à arte do álbum nos chama a atenção, mais uma vez, o uso da tecnologia, pois enquanto no videoclipe o aspecto tecno-futurista é evidente, na capa do disco nos é apresentada uma Björk “nipo-high-tech” (Imagem 3). Soma-se a isso, o fato de que *Homogenic* é o primeiro álbum no qual a cantora arrisca utilizar elementos da música eletrônica de modo mais incisivo. Mais associações ou entendimentos de concepções unitárias de identidade visual do vídeo e do álbum nos parecem forçadas, estando limitadas a este aspecto.



Imagem 3: A ‘nipo-high-tech’ capa de *Homogenic* e o cyborg em *All is Full of Love*.



O autor sugere, ainda, a divisão da atividade analítica da imagem em dois campos, como proposto por Roland Barthes (1998): signos icônicos e signos plásticos. Enquanto os primeiros dizem respeito aos ambientes construídos a partir de um significante real, como a local onde acontecem as encenações, os segundos tratam de aspectos ligados à pós-produção, como as interferências gráficas e digitais.

O uso da computação gráfica é um recurso muito comum na produção videoclíptica, e em *All Is Full of Love* não é diferente, de modo que distinguir signos icônicos e plásticos se nos mostra uma tarefa difícil. Embora reconheçamos o rosto de Björk, que parece ser o único elemento “real” do vídeo, sabemos tratar-se de uma *imagem de síntese*: imagem criada a partir de programas de modelação em 3D, fórmulas matemáticas, vetores etc.<sup>2</sup> A intensa utilização destas imagens no vídeo põe em jogo questões relativas às potencialidades do seu uso, apontando para a centralidade do *virtual* nesta discussão.

O conceito de *virtual* é problematizado por uma série de autores com visões muitas vezes antagônicas, indo da perspectiva de Baudrillard (1995), que entende o fenômeno como sintoma da sociedade de consumo, acreditando serem as imagens da pós-modernidade “significantes sem referência social” (Parente, 1999: 9), a de filósofos como Deleuze (1990), que apostam no potencial criativo da virtualidade como local onde pode se dar o novo, abrindo caminhos para diferentes formas de estar no mundo e experienciá-lo.<sup>3</sup>

Parece notável que a crescente utilização das imagens de síntese nas artes e mídias implica numa possível potencialização dos efeitos realistas na

---

<sup>2</sup> A respeito desta relação, afirma Parente (2002: 117): “Se alguma coisa preexiste a imagem de síntese é o programa, isto é, números, equações, algoritmos”.

<sup>3</sup> Sobre o conceito de virtual na filosofia deleuziana, comenta Steven Shaviro (2009: 5): “Deleuze, muitas vezes, descreve o virtual como o princípio da emergência, ou da criação, condicionando e gerando o atual. Como tal, o virtual não pré-figura ou pré-determina as atualidades que emergem dele. Ao contrário, é a força impelente, ou o princípio, que permite cada *actual entity* aparecer (manifestar-se) como algo novo, algo sem precedentes ou semelhança, algo que nunca existiu no universo de tal modo anteriormente”.

representação do mundo. De forma que, ao mesmo tempo em que possibilitam essa satisfação do desejo de representação do mundo visível, as imagens de síntese nos apresentam paradoxos como a possibilidade de “construir a imagem absolutamente realista de um corpo que na realidade não existe”, provocando uma potência criativa tanto na produção, quanto na recepção de tais imagens. O exemplo de Mario Perniola nos parece bastante ilustrativo neste sentido:

O nu realizado eletronicamente não tem mais nada a ver com o corpo: ele levou ao extremo, de modo positivo, a pulsão de despir da Reforma e do Maneirismo. Em tese, nada impede a realização eletrônica de imagens perfeitamente realistas de nus de madeira, de ferro ou de vidro. Assim, despe-se o corpo até mesmo da aparência da carne. A subversão no mundo das formas vem acompanhada por uma produção potencialmente ilimitada de imagens. (Perniola, 2000: 123)

Além das questões suscitadas pelas imagens de síntese, percebemos, ainda, que a fotografia e os efeitos causados pelo jogo de luz e sombra são de grande importância para a produção de sentido provocada pelo videoclipe. Vemos, em determinado momento, que apesar da alta tecnologia que nos é apresentada, ocorrem quedas de energia, nos dando uma sensação de instabilidade que certamente influencia nossa percepção ao nos apresentar a mesma cena sob luzes diferentes, nos permitindo ver de diferentes modos uma “mesma coisa” (*Imagem 4*).



*Imagem 4: As quedas de luz nos permitem ver de diferentes modos a “mesma coisa”*

### 2.3) Como se ancora o tempo no videoclipe

A narrativa de *All Is Full of Love* é bastante simples. O vídeo pode ser dividido em um primeiro momento, no qual um *cyborg* é reparado, e num outro, onde o segundo personagem entra em cena e inicia-se um clima romântico/erótico. Para entendermos como se ancora o tempo no videoclipe, levamos em conta a velocidade/lentidão da narrativa, bem como do ritmo do clipe, como sugerido por Soares (2004).

Como descrito acima, o vídeo não propõe uma narrativa longa e complexa, sendo esta caracterizada por ações simples e movimentos lentos. Durante todo o clipe nos são mostrados 62 planos, sendo os mais longos o primeiro, com duração de 27 segundos, no qual a câmera move-se para cima nos mostrando uma vasta fiação até vermos o primeiro *cyborg* deitado; e o último, que começa com a imagem dos *cyborgs* se beijando e termina com o mesmo passeio pelas fiações, desta vez com a câmera movendo-se para baixo, num plano que dura um minuto.

O fato do primeiro e último plano terem semelhanças em relação ao modo de nos apresentar o personagem e, posteriormente, realizar o movimento contrário mostrando as mesmas imagens, como que se despedindo da ação que ocorre, deixa bastante claro que se trata da “cena inicial” e da “cena final”, trazendo uma harmonia estética ao vídeo.

No que diz respeito ao ritmo, torna-se inevitável nos remetermos à montagem que, como é comum na linguagem videoclíptica, é composta por planos de curta duração e cortes em sincronia com a música. No decorrer do vídeo, os planos se revezam, num primeiro momento, em imagens do *cyborg* sendo reparado enquanto canta a canção e detalhes dos braços mecânicos e, num segundo momento, imagens do beijo e mais detalhes dos braços mecânicos. Pouco antes da aparição do segundo personagem, o primeiro *cyborg* parece perceber sua presença e, então, nos são apresentados planos nos quais um líquido leitoso escorre pelo corpo cibernético em *backwards* e, em seguida, os planos que exibem os beijos são intercalados por detalhes das

máquinas e dos corpos dos *cyborgs* banhados por esse líquido que “escorre ao contrário”.

A seqüência *detalhes dos corpos banhados pelo líquido (em backwards)* – *imagens do beijo* – *detalhes das máquinas banhadas pelo líquido (em backwards)* - *imagens do beijo (Imagem 5)* causa um efeito importante no vídeo. Exatamente quando há um tensionamento erótico parece haver uma suspensão temporal, não importando mais a linearidade. É neste momento que percebemos as quedas de energia já mencionadas anteriormente. Justamente quando os *cyborgs* expressam afeto, mostrando-se como corpos desejan-tes, ocorrem as oscilações luminosas e o tempo parece voltar atrás.

A *informática da dominação*, “sistema mundial de produção/reprodução e comunicação” no qual as mulheres são integradas/exploradas, segundo Haraway, estaria ancorada no que a autora chama de *C<sup>3</sup>i* (comando-controle-comunicação-informação), contra o qual atuaria a política *cyborg*, caracterizada como “a luta pela linguagem e contra a perfeita comunicação, contra aquele código que traduza todos os significados perfeitamente, o dogma central do falo-logocentrismo” (Haraway, 1994: 276).

Enquanto a *informática da dominação* procura catalogar, categorizar e codificar; o *cyborg*, híbrido orgânico-cibernético, propõe uma problematização dos binarismos que sustentam o pensamento ocidental e são responsáveis pela hierarquização e conseqüente subjugação de determinados sujeitos, como acontece, por exemplo, com as mulheres, negros/as e homossexuais, identidades construídas a partir das oposições homem x mulher, branco x negro e heterossexual x homossexual. Sobre a estrutura binária do pensamento ocidental, expressa na divisão entre natureza e cultura, Sandra Harding nos lembra que tal dicotomia

reaparece de modo complexo e ambíguo em outras posições nucleares para o pensamento ocidental moderno: razão e paixões ou emoções; objetividade e subjetividade; mente e corpo; intelecto e matéria física; abstrato e concreto; público e privado, para citar apenas algumas. Tanto na ciência quanto na

nossa cultura, a masculinidade é identificada com o lado da cultura e a feminilidade com o da natureza em todas essas dicotomias. Em cada caso, a natureza é percebida como uma poderosa ameaça que se erguerá e absorverá a cultura, a não ser que esta exerça um rígido controle sobre aquela. (Harding, 1993: 24)

A categorização dos *cyborgs* como homens ou mulheres parece bastante simplista. Quando se beijam e tocam de modo afetivo, entendê-los como homossexuais ou heterossexuais parece muito pouco. O *cyborg* problematiza a comunicação perfeita tão cara a *informática da dominação* e, no momento em que se beijam no clipe, essa “imperfeição” parece bem representada pelas oscilações das correntes elétricas e subversão do fluxo temporal.



(Imagem 5: Seqüência de planos que mostram o beijo, o líquido em backwards e a oscilação da energia: o cyborg contra a perfeita comunicação.)

### 3. Conclusão

Em meio à recorrente discussão a respeito da apropriação tecnológica pela humanidade, que conta com arautos de visões apocalípticas da subjugação humana pelas máquinas, assim como com o otimismo dos que crêem que jamais perderão o controle, Haraway subverte a questão ao relacioná-la diretamente com o sistema econômico capitalista e a sociedade sexista na qual vivemos.

Enquanto Filippo Marinetti, em seu “Manifesto Futurista”, defende a violência e a necessidade da afirmação da humanidade diante dos avanços

tecnológicos (“A poesia deve ser concebida como um violento assalto contra as forças desconhecidas, para obrigá-las a prostrar-se diante do homem”), afirmando a beleza apenas na luta, nas formas bélicas e militarizantes, Haraway parece fazer o oposto.

O que está em jogo não é quem (ou o quê) vencerá uma possível guerra, mas como podemos, a partir da crescente hibridização entre humanos e máquinas, vislumbrar linhas de fuga de um determinado sistema hegemônico de controle dos corpos e desejos. Trata-se de, estrategicamente, por em questão os limites do humano com a intenção de minar estruturas de poder que criam e oprimem sujeitos marginais.

As imagens que vemos em *All Is Full of Love* apontam para questões caríssimas à crítica *cyborg* ao exporem a precariedade da linha fronteira que divide o que seria natural daquilo que pertenceria, exclusivamente, à esfera cultural. Não sabemos onde começa o humano e termina a máquina, o que é puramente orgânico ou tecnológico. Os limites estão por demais porosos e de difícil precisão, tornando a luta por categorização cansativa, sugerindo a sua ineficácia e fazendo ver o seu caráter ficcional.

O ideal Futurista de Marinetti, que foi um dos primeiros a apoiar Mussolini, trata-se da defesa de uma política macho-fascista: “Queremos glorificar a guerra – única higiene do mundo –, o militarismo, o patriotismo, o gesto destruidor dos libertários, as belas ideias pelas quais se morre e o desprezo pela mulher”. A problemática de uma sociedade e seus avanços tecnológicos é reduzida, neste caso, a mais uma forma de reiteração de discursos hegemônicos, na tentativa de, muito diversamente das “revoluções” propostas por manifestos, garantir a manutenção das estruturas de poder.

O que vemos no Manifesto *Cyborg* e nas imagens de *All Is Full of Love* é algo radicalmente distinto. As mulheres, desprezadas por Marinetti, apostam no afeto como arma contra a classificação de seus corpos e desejos.

As imagens que nos são apresentadas no vídeo carregam em si uma potência criativa a partir do momento em que abrem mão da centralidade na narrativa, das reações sensório-motoras e de um *continuum* espaço-temporal

linear, podendo ser categorizadas como *imagens-tempo* (Deleuze, 1990), imagens que se libertaram do imperativo da ação, deslocando o foco do momento presente para momento *entre*. É no instante entre uma imagem e outra que, de acordo com a filosofia deleuziana, o novo pode ter lugar.

Uma imagem nunca está só. O que conta é a relação entre imagens. Ora, quando a percepção se torna puramente ótica e sonora, com o que entra ela em relação, já que não é mais com a ação? A imagem atual, cortada de seu prolongamento motor, entra em relação com uma imagem virtual, imagem mental ou em espelho. (Deleuze, 2006: 69)

As imagens no videoclipe relacionam-se de modo a permitir ao espectador vislumbrar outros mundos e novas formas de experiência. O virtual, como afirma Shaviro (2009: 5), “é como um campo de energias que ainda não foi expandido, ou uma reserva de potencialidades que ainda não foram aproveitadas” e é exatamente para estas potencialidades que *All is Full of Love* chama a atenção.

Muito já foi discutido a respeito das imagens e dos produtos midiáticos veiculados nos meios de comunicação em massa e sua relação com experiências sensíveis e agenciamentos possíveis. Com a imagem videoclíptica não é diferente e, de acordo com Jéder Janotti Jr,

a produção de um videoclipe é uma forma de produzir sentido, de vivenciar a experiência comunicacional, na qual o imaginário é chamado a compartilhar formas expressivas que não se reduzem ao *habitus*, a serialidade cotidiana. A experiência videográfica nos abre outros horizontes de expectativa, desnudando também a perenidade do que usualmente denominamos "real". (Janotti, 1997)

*All Is Full of Love* tem, certamente, valor artístico e importância política pela capacidade de, através das suas imagens, levar-nos a reflexões sobre nossas vidas diárias e ao questionamento do que entendemos como “real” ou

“possível”. “Prefiro ser um *cyborg* a ser uma Deusa”, afirma Haraway deixando clara a necessidade de se criar novas ficções.

## Bibliografía

Barthes, Roland (1996), *O Óbvio e O Obtuso*, São Paulo: Editora Nova Fronteira.

Baudrillard, Jean (2005), *A Sociedade de Consumo*, Rio de Janeiro: Elfos.

Deleuze, Gilles (1990), *Cinema 2: A Imagem-Tempo*, São Paulo: Editora Brasiliense.

\_\_\_\_\_, Gilles (2006), *Conversações*, São Paulo: Editora 34, 5a ed.

Haraway, Donna (1994). “Um manifesto para os cyborgs: ciência, tecnologia e feminismo socialista na década de 80”. In: Heloísa Buarque de Hollanda (Org.), *Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura*, Rio de Janeiro: Ed. Rocco.

Harding, Sandra (1993), “A instabilidade das categorias analíticas na teoria feminista”. In: *Revista de Estudos Feministas*, n. 1, pp. 7-31.

Janotti, J. J. S (1997), “O videoclipe como forma de experiência estética na comunicação contemporânea”. In: *A Televisão e as Políticas Regionais de Comunicação*. (Disponível em [http://www.sergiomattos.com.br/liv\\_tvregionais08.html](http://www.sergiomattos.com.br/liv_tvregionais08.html) e acessado em 10 de abril de 2011).

Mulvey, Laura (1975). “Visual Pleasure and Narrative Cinema”. In: *Screen*, v. 16, n. 3, p. 6-27.

Natansohn, L. Graciela (2003) “Feminismo, Estudos Culturais e Comunicação”. Em: *Revista Fronteiras*, Vol. V, nº 2, S. Leopoldo, UNISINOS, p.53 a 65.

Parente, André (1999), *O Virtual e o Hipertextual*, Rio de Janeiro: Pazulin.

\_\_\_\_\_, André. “Imagens que a razão ignora”. In: *Revista Galáxia*, número 4.

Perniola, Mário (2000), *Pensando o ritual: Sexualidade, morte, mundo*, São Paulo: Studio Nobel.



# IMAGOFAGIA

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual

www.asaeca.org/imagofagia N° 5 – 2012 – ISSN 1852-9550

---

Shaviro, Steven (2009), *Without criteria: Kant, Whitehead, Deleuze, and aesthetics*, London: MIT Press.

Soares, Thiago (2004), *Videoclipe: O Elogio da Desarmonia*, Recife: Ed. Do Autor.

---

\* Mestrando em Comunicação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO-Pós/UFRJ) e integrante do grupo de pesquisa em Cultura e Sexualidade da Universidade Federal da Bahia (CuS/UFBA).