

REVISTA ECO-PÓS

<http://www.pos.eco.ufrj.br/ojs-2.2.2/index.php/revista/index>



***The Post-Cinematic Affect*, de Steve Shaviro**

Eryl Milton Vieira Júnior

Revista Eco-Pós, 2010, v. 13, n. 2, pp 176-184

A versão online deste artigo está disponível em:

<http://www.pos.eco.ufrj.br/ojs-2.2.2/index.php/revista/issue/view/24>

Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Informações adicionais da revista Eco-Pós

sobre: <http://www.pos.eco.ufrj.br/ojs-2.2.2/index.php/revista/about>

e-mail: ecopos.ufrj@gmail.com

Política de Acesso Livre

Esta revista oferece acesso livre imediato ao seu conteúdo, seguindo o princípio de que disponibilizar gratuitamente o conhecimento científico ao público proporciona maior democratização do conhecimento.

The Post-Cinematic Affect,

de Steve Shaviro

Erlly Milton Vieira Júnior¹

Universidade Federal do Espírito Santo/

Universidade Federal do Rio de Janeiro



PALAVRAS-CHAVE

Cinema e Tecnologias Digitais • Capitalismo Transnacional •
“Afeto Pós-Cinemático”

A tentativa de mapear os fluxos de afetos que percorrem o mundo contemporâneo, a partir da análise de obras audiovisuais que dialoguem com a experiência estética proporcionada pela conjunção entre tecnologias digitais e capitalismo imaterial é o ponto de partida do mais recente livro de Steven Shaviro, *The post-cinematic affect* (2010). Trata-se de versão ampliada do ensaio homônimo, publicado em *Film Philosophy* (Vol. 14, n.1, 2010), e originado numa série de posts escritos entre 2007 e 2009, no blog “The Pinocchio Theory”. Aqui, Shaviro analisa quatro obras audiovisuais – o videoclipe “Corporate Cannibal”, realizado por Nick Hooker, a partir da canção de Grace Jones; e os filmes *Traição em Hong Kong* (Olivier Assayas, 2007), *Southland Tales: O fim do mundo* (Robert Kelly, 2008) e *Gamer* (Mark Neveldine e Brian Taylor, 2009, não incluído no ensaio original) – para discutir os modos através dos quais uma nova sensibilidade, por ele denominada “pós-cinemática”, emerge como uma espécie de amálgama entre o contexto social e econômico global e as mutações implícitas no ato de se assistir a um produto audiovisual no panorama midiático específico deste início de século.

O próprio título do livro nos remete à obra mais conhecida de Steven Shaviro no campo dos estudos audiovisuais: *The cinematic body*, de 1993.

Contudo, o contexto teórico aqui é bastante distinto. *The cinematic body* baseava-se sobre a noção de “abjeção” e dos efeitos corpóreos (e materiais) produzidos pela experiência estética proporcionada pelo ato de se assistir a um filme para elaborar uma “teoria da fascinação cinematográfica” (Shaviro, 1993, p. 24), em contraposição à psicanálise lacaniana. Shaviro partindo de uma matriz calcada em Deleuze e Guattari, pensa as imagens não como representações, mas sim como eventos, que permitem ao aparato cinematográfico multiplicar linhas de fuga, assumindo-se como uma tecnologia de intensificação e renovação de uma série de experiências corporais envolvendo a passividade e a abjeção. Assim sendo, o “corpo cinemático” estaria próximo do “corpo sem órgãos” artaudiano, atravessado por intensidades e pelos fluxos afetivos irrompidos pelas imagens fílmicas – posição teórica que inclusive serviu para demarcar território frente a uma certa hegemonia da psicanálise, identificada por Shaviro nas décadas de 70 e 80, no campo dos estudos cinematográficos.

Se essa postura anti-lacaniana seria revista posteriormente pelo próprio autor, em seu artigo “The cinematic body redux”, publicado em 2008², ao menos uma das concepções do livro de 1993 norteia os pontos de vista adotados em seu livro mais recente: a capacidade dos meios audiovisuais atuarem como “máquinas de geração de afetos”, e de permitirem a “extração de valores a partir desses afetos” (Shaviro, 2010, p.3)³. Em lugar de representar os processos sociais, tais meios participariam ativamente desses processos, inseridos no cerne da produção, circulação e distribuição social. Para Shaviro, as mudanças no fazer audiovisual decorrentes das tecnologias digitais, associadas às relações econômicas neoliberais, permitiram o surgimento de modos radicalmente novos de produção de subjetividade neste início de século, assumindo inclusive um

1 Doutorando em Comunicação e Cultura pela UFRJ e professor do Departamento de Comunicação Social da UFES.

2 Nesse artigo, Shaviro reconsidera as excessivas críticas que fez à teoria lacaniana, revistas à luz da guinada racionalista proposta, nas últimas décadas, pela corrente cognitivista (auto-denominada “pós-teórica”), por ele considerada muito mais nociva às teorias audiovisuais, exatamente por deixar de lado questões como desejo, fantasia, subjetividade e outras, que antes eram contempladas pelas correntes de matriz pós-estruturalista, incluindo-se aí tanto a sua proposta – herdeira de Deleuze e Guattari – quanto aquelas calcadas na psicanálise lacaniana.

3 As traduções das passagens do livro aqui resenhado são todas de minha autoria.

papel crucial na valorização do capital. Daí tentar traçar uma cartografia dessas conjunções entre algumas experiências estéticas proporcionadas pelos meios audiovisuais contemporâneos e certos aspectos da ordem mundial estabelecida pelo capitalismo imaterial.

Embora sejam obras que tenham pouco em comum entre si – um videoclipe calcado num efeito digital, um filme realizado sob moldes tecnológicos mais convencionais, outro que hibridiza imagens e técnicas de origens diversas (televisão, vídeo, mídias digitais e cinema) e outro que emula o ambiente midiático dos videogames – Shaviro escolhe esses quatro trabalhos como formas de discutir uma série de questões que atravessam a emergência daquilo que ele identifica como um novo regime de imagens, de caráter “pós-cinematográfico”, intimamente associado a um modo de produção bastante diverso do fazer analógico que dominou a indústria audiovisual no século passado. Trata-se de um conjunto de situações e elementos que, se por um lado soam tão radicalmente novos, a ponto de raramente encontrarmos um vocabulário que nos permita descrevê-los com precisão, por outro tornam-se quase que imediatamente tão comuns e onipresentes que já não nos provocam tanto estranhamento. Dada essa dupla natureza paradoxal desse novo regime, Shaviro propõe (inspirado em Jameson e novamente Deleuze e Guattari), ao analisar esse conjunto de filmes, a possibilidade de extrair mapas afetivos que não apenas tracem ou representem os fluxos relações sociais, mas também os engendrem e executem.

Logo na introdução do livro, o autor deixa claro que seu conceito de afeto aproxima-se ao de Brian Massumi, no livro *Parables for the virtual*, publicado em 2002. Massumi define o afeto como uma instância “primária, não-consciente, pré-subjetiva, assignificante, não-qualificada e intensiva”, que se diferencia da emoção por esta ser “derivativa, consciente, qualificada e dotada de significação, um conteúdo que possa ser atribuído a um sujeito já constituído” (Massumi, 2002 *apud* Shaviro, 2010, p.3). Assim sendo, a emoção seria o afeto capturado pelo sujeito, ou reduzido a uma amplitude que permita a este comensurá-lo: para Shaviro (e Massumi, portanto), os afetos atravessam ou até mesmo dominam os sujeitos, enquanto que as emoções são produto desses

sujeitos.

Assim sendo, o autor estabelece quatro diagramas no campo social contemporâneo para dar conta da proposta de mapear os fluxos de afetos, associando cada trabalho analisado a um deles. O videoclipe “Corporate Cannibal”, por exemplo, vincula-se à noção deleuziana de sociedade de controle, em especial a idéia de um perpétuo estado de modulação a partir do qual atuariam modos flexíveis e dispersos de autoridade e poder, inclusive nos aspectos mais íntimos da experiência subjetiva (sobre a análise desse diagrama, nos deteremos mais adiante).

O segundo diagrama esboça-se sobre a impalpável e imediata dimensão dos fluxos financeiros que governam o capitalismo transnacional, constituindo abstrações ao mesmo tempo invisíveis no âmbito das atividades concretas, mas também “brutalmente materiais em sua ‘eficácia’, em seu impacto sobre nossas vidas” (Shaviro, 2010, p.6: a evidência disso estaria, por exemplo, na crise financeira global que emerge na segunda metade da última década. Tais fluxos ocupariam a crucial função de motores da subjetividade no filme de Oliver Assayas, *Traição em Hong Kong*, ambientado na tensão entre um espaço ao mesmo tempo abstrato e extremamente tátil (que Shaviro irá associar aos “não-lugares” de Augé e ao *espace quelconque* deleuziano) em que se constrói a economia global. Essa instabilidade estaria traduzida na câmera inquieta, em constante processo de reenquadramento e *zoom* que permeia todo o filme, ao mesmo tempo em que permite revelar a precária constituição individual de seus protagonistas: “Como se torna claro no decorrer do filme, instrumentos como cartões de crédito, telefones móveis e passaportes são necessários para se obter uma ‘identidade’ de qualquer forma, bem como para se ser capaz de se agir efetivamente” (Shaviro, 2010, p.53).

Já *Southland Tales: O fim do mundo*, filme dirigido por Robert Kelly (que alcançara certa notoriedade com seu trabalho anterior, o cult *Donnie Darko*), estaria associado a um terceiro diagrama: o de uma economia midiática de caráter digital e pós-cinemático, na qual a vigilância e o monitoramento das atividades cotidianas através de câmeras de vídeo e microfones, bem como a proliferação de imagens e sons sintetizados através das paisagens

contemporâneas (inclusive as afetivas) assumem-se quase uma constante. Num contexto em que cada fenômeno é digitalmente codificado em imagem e som, cada vez menos podemos distinguir a “realidade” de suas múltiplas simulações – segundo Shaviro, é como se elas estivessem todas entrelaçadas em um único tecido, através do qual se daria a experiência que vivemos neste início de século.

A estrutura não-linear e disjuntiva do tempo narrativo do filme, traduzida numa espécie de linha do tempo alternativa e catastrófica, valoriza um conjunto de situações que associam, segundo Shaviro, esse estado de permanente vigilância não somente ao contexto imediato da “guerra ao terror”, mas a toda uma sociedade marcada por uma onipresente midiosfera “pós-cinematográfica”: não somente vemos, durante todo o filme, a coexistência de múltiplas e heterogêneas janelas, mas também acompanhamos os personagens transitando por entre elas, produzindo conteúdo para as mesmas e até mesmo observando-as (ou as três coisas, simultaneamente). Shaviro aqui recorre à inversão que James Cascio, no livro *The rise of the participatory panopticon* (2005), faz de Foucault, ao identificar em situações como essas a ocorrência de uma espécie de “panóptico participativo”.

Daí o filme operar não sob uma lógica da montagem eisensteiniana, mas sim a partir de princípios de composição baseados na parataxe: *inserts*, sobreposições de camadas e saltos a atravessarem diferentes fontes imagéticas e sonoras, por entre as janelas que *Southern tales* faz coexistirem na tela fílmica. Para Shaviro, trata-se *Southern tales* abordar a exaustão de uma certa imagem do tempo associada ao método analógico de se fazer cinema. Ou talvez, arrisca ele, a exaustão da própria noção de temporalidade (novamente citando Deleuze): da mesma forma que a imagem-movimento teria sido sucedida pela imagem-tempo, esta estaria agora dando lugar a uma nova forma de imagem audiovisual ou multimidiática, que carecesse do sentido do tempo como duração – e poucos filmes, como o de Robert Kelly, estariam explorando as potencialidades do que talvez seja esse novo regime de imagens.

Por fim, há um quarto diagrama, associado ao que McKenzie Wark, no livro *Gamer Theory*, denomina “gamespace” – um panorama ilustrado pela onipresença da lógica dos games eletrônicos como uma espécie de imperativo

absoluto na diegese de um filme como *Gamer*, de Mark Neveldine e Brian Taylor, lançado em 2009. Neste caso, tratar-se-ia de uma espécie de “ontologia plana, onde todas as mídias e todos os processos de (re)mediação teriam o mesmo grau de atualidade” (Shaviro, 2010, p.104). *Gamer* passa-se num universo em que nada é apresentado de maneira direta, sem mediações e, conseqüentemente, nada existe além dessa esfera midiática. Os dois jogos eletrônicos através dos quais se estabelecem os fluxos e relações interpessoais de toda a trama (*Society* e *Slayer*), não somente são rodeados pela midiosfera, mas também a realimentam e por ela são constantemente reforçados.

Mais uma vez, recorre-se à concepção do “controle” invisível para pensar as relações entre a estética adotada pelo filme e a experiência que vivenciamos neste começo de século. *Gamer*, da mesma forma que os outros três produtos audiovisuais analisados no livro, pertence a um capitalismo hipermidiatizado, e que, por isso mesmo, assumiria, segundo Shaviro, a premissa de que a única possibilidade é a de atravessar essa sociedade até seu extremo, exaurindo todas suas possibilidades para talvez abrir caminho à elaboração de novas utopias frente ao que seria (retomando Jameson) uma geral constatação de que não há alternativa de futuro para além do capitalismo global. Segundo o autor, as quatro obras audiovisuais analisadas em seu livro tentam assumir esse risco, ainda que atinjam níveis bastante distintos em seus resultados. Talvez essa conclusão, a meu ver, soe um pouco ingênua, dada a natureza industrial desses mesmos filmes, produzidos e exibidos num circuito que reforçaria os imperativos desse capitalismo, mas seu caráter utópico pode ser um fértil ponto de partida para tensionar várias discussões acerca do mundo contemporâneo.

Curiosamente, as três primeiras constroem-se a partir de celebridades midiáticas e “pós-cinemáticas” (Grace Jones, Asia Argento, Justin Timberlake), que transitam por múltiplas plataformas midiáticas (dos filmes aos talk e reality shows, videoclipes, vídeos publicitários, sites e revistas de fofoca) – preenças perturbadoras, que parecem onipresentes e cujas imagens carregam uma ambivalente condição de proximidade/intimidade e distanciamento junto ao espectador. Ao mesmo tempo ícones cristalizados e figuras móveis/desterritorializadas, tais personalidades da cultura pop caracterizam-se

por um contraste entre mobilidade e imobilidade que Shaviro associa não apenas à sua condição de celebridade, mas também aos fluxos midiáticos, financeiros e às modulações de controle que regem o contexto em que eles (e nós) vivem(os) e de cujo tecido social são parte integrante e quiçá inseparável ou indistinguível.

Para concluir, gostaria de me concentrar na análise do o primeiro diagrama (associado à idéia de “sociedade de controle” deleuziana), para discorrer melhor sobre a metodologia adotada pelo autor para evidenciar o que seria esse “afeto pós-cinemático” e como ele traduz o estado das coisas acima descrito. Para Shaviro, a manipulação digital da imagem de Grace Jones, desprovida de cores (reduzidas aqui a um contraste de brancos e pretos que em muitos momentos beira a abstração), seria um equivalente estético da lógica modulatória inerente à modalidade de poder representada pelo “controle”: temos um corpo desmaterializado, um busto constantemente esticado, distorcido e retorcido nas mais diversas direções – uma imagem instável e em fluxo, submetida ao ritmo da música no decorrer dos seis minutos e oito segundos de duração do vídeo (daí o trocadilho com a célebre canção de Jones, “Slave to the Rhythm”). Um rosto que, contudo, ainda é reconhecível, embora nenhuma dessas imagens distorcidas seja idêntica a alguma das anteriores – afinal, estamos falando de uma personalidade midiática que se celebrizou por ser uma espécie de camaleoa pop (e, para isto, basta observarmos as diversas transformações na figura de Grace na capa de seus discos na primeira metade da década de 80, como *Warm Leatherette*, *Nightclubbing*, *Living my life* e *Slave to the Rhythm*, todas produzidas pelo designer e fotógrafo Jean-Paul Goudé).

Shaviro compara este vídeo com os trabalhos anteriores de Nick Hooker, que também compartilhavam de uma lógica de distorção de imagens, embora ele ressalve que, nesse caso, a manutenção da cor tenha trazido um caráter psicodélico e lisérgico a esses vídeos, contrastando com a selvageria e rispidez do preto e branco em alto contraste de “Corporate Cannibal”. Se antes poderíamos falar de um livre fluxo de metamorfoses, agora temos um vídeo que fala de modulação: se as primeiras são expansivas e ilimitadas, esta última é

esquemática e implosiva, por requerer “uma permanência subjacente, sob a forma de uma onda mensageira ou sinal que se submeta a séries de variações controladas e codificadas” (Shaviro, 2010, p.13). Ou seja, se a metamorfose nos dá a impressão de que tudo pode acontecer, a modulação nos lembra que, não importa o que aconteça, tudo se reduz a uma série de variações pré-determinadas, contínuas e controláveis – seja na lógica trabalhista do capitalismo flexível, que exige do trabalhador versatilidade e capacidade de adaptação constantes, ou mesmo nos processos digitais em geral (em especial as contínuas modulações de imagens obtidas a partir das variações dos algoritmos binários), como afirma Shaviro.

Contudo, essa mecânica inerente ao digital assume-se como condição central da existência de “Corporate Cannibal”: a imagem corporal de Grace Jones não é uma figura inserida num espaço, mas um sinal eletrônico cujas modulações pulsam através da tela – em contraste tanto com o paradigma clássico, o clipe não nos apresenta uma estrutura espacial pré-existente, onde a imagem/sinal da cantora possa ser situada. Para Shaviro (2010, p.15), há apenas um campo eletromagnético, gerado pelo próprio sinal no curso de suas modulações, e que não implica num espaço perspectivo característico da experiência perceptiva ordinária – o que perfaz a construção de uma espécie de “espaço relacional”, aqui associado pelo teórico às concepções de Leibniz, Whitehead e, mais recentemente, de David Harvey.

Steve Shaviro ressalta que esse vídeo seria mais uma etapa no processo de auto-reinvenção da imagem de Jones, situando-o numa genealogia marcada pelo Afrofuturismo⁴, no que ele considera uma curiosa inversão de valores: para os afrofuturistas, a apropriação de elementos associados à alienação e opressão

4 O termo, cunhado por Mark Dery em seu artigo “Black to the future”(1994), refere-se a uma vertente, nos campos da literatura (em especial ficção científica), música e artes afro-americanas, que busca combinar elementos de ficção científica, realismo mágico e afrocentrismo para discutir dilemas contemporâneos e revisar perspectivas históricas concernentes aos afro-descendentes norte-americanos. Segundo Dery, tal corrente associa temas e interesses afro-americanos ao contexto da tecnocultura do século XX e, especificamente, a uma “significação afro-americana que apropria imagens da tecnologia e de um futuro proteticamente ampliado” (Dery, 1994, p.180 *apud* Shaviro, 2010, p.24). Exemplos dessa vertente podem ser encontrados, por exemplo, no jazz de Sun Ra, no funk setentista de George Clinton (Parliament/Funkadelic), no nascimento da cultura *techno* de Detroit em meados da década de 80, ou nos recentes discos de Janelle Monae, bem como na literatura de Samuel Delany e Octavia Butler.

do inumano, como imagens de robôs e ciborgues, funcionariam como imagens de fuga, através de uma espécie de “transfiguração pós-humana”, em contraste com a tradição dos movimentos pelos direitos civis, que propunham um reconhecimento da igualdade e humanidade dos afro-descendentes na sociedade norte-americana da segunda metade do século XX. Para Shaviro (2010, p.26), o Afrofuturismo (em especial na música) igualaria o “humano” *per se* a uma espécie de supremacia normativa branca e burguesa, de modo que a afirmação de uma singularidade afro-descendente operaria através da transcendência das limitações humana através das novas tecnologias e da subordinação da carne à máquina. Contudo, ele ressalva que o videoclipe de Grace Jones promove uma outra inversão: uma vez que atingimos, no século XXI, o futuro pós-humano profetizado pelo Afrofuturismo, ele não mais funciona como uma linha de fuga para a dominação do racismo e do capital – pelo contrário, ele serve como mais um cenário mercadológico para a inexorável e continuada expansão capitalista: “Jones renova o projeto afrofuturista ao revirá-lo do avesso, atingido seu extremo (...) As perigosas modulações de ‘Corporate Cannibal’ dão voz e imagem à vertiginosa sociedade global em rede em que vivemos hoje” (SHAVIRO, 2010, p.34). Em lugar da “nova carne”, preconizada por Cronenberg em seu *Videodrome*, a carne eletronicamente modulada de Grace Jones seria, para Shaviro (2010, p.32), “a condição crônica de nossa hipermodernidade, mais propriamente que uma ruptura radical ou um agudo sintoma de mudança”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SHAVIRO, Steve. *The post-cinematic affect*. Washington e Winchester: O-Books, 2010.