

Seu corpo em guerra contra o tempo: uma introdução a teoria da velocidade de Paul Virilio¹

Josiany Fiedler Vieira²
Universidade Federal do Paraná, Curitiba, PR

RESUMO

O cinema colabora com a crença e com a ideia de se viver eternamente dos heróis que são cultuados nestes “templos midiáticos” para não serem mais esquecidos. Para Paul Virilio - arquiteto, filósofo, professor universitário, urbanista e escritor – a tela é uma espécie de além-túmulo. O culto às imagens está amplamente relacionado à tecnologia e também a velocidade. A proposta do artigo é discutir como a velocidade impacta em nossos corpos que estão em constante guerra contra o tempo.

PALAVRAS-CHAVE

Guerra; Cinema; Corpos; Velocidade; Virilio

1. INTRODUÇÃO

É no contexto das projeções cinematográficas que o espectador é imerso em um ambiente propício à ressonância emocional e à evocação de reminiscências anteriormente latentes. O cinema emerge como um dinâmico e vivo repositório de memórias, proporcionando a experiência peculiar de reconhecer, em muitos casos, afetos como angústia, medo, euforia, felicidade e amor, como se tivessem sido previamente experimentados. Tal fenômeno pode ser equiparado a um fenômeno de déjà-vu, caracterizado pela sensação de familiaridade com situações que se desdobram no presente.

Em alternativa, em certos contextos, o espectador pode sentir um ímpeto de integração às narrativas apresentadas, desejando ardentemente transcender a barreira temporal e inserir-se na trama, como se pudesse adentrar em uma máquina do tempo para

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Estudos Culturais e Identidades evento integrante da programação do 23º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 13 a 15 de junho de 2024.

² Doutoranda em Comunicação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Membro do Núcleo de Estudos em Ficção Seriada (NEFICS) e do ECCOS - Estudos sobre Comunicação, Consumo e Sociedade. E-mail: josianyvieira@yahoo.com.br.

habitar aquele específico tempo e lugar retratados. E por que não, por pouco mais de sessenta minutos, aquele corpo?

O filme Avatar (2009) permeia esse caminho quando o personagem Jake Sully, um ex-fuzileiro naval paraplégico, volta a andar através de um avatar. Esse sentimento de apropriação ganha impulso no cinema, desde os seus primórdios, quando, por meio das imagens, sons e ruídos das imensas telas, os cidadãos “entram em transe cinematográfico” (VIRILIO, 2005, pg.83) – num ambiente em que se misturam as classes e os sofrimentos sociais sem a preocupação com o tempo e nem com o espaço, somente um amontoado de corpos, ladeados, em busca de prazer instantâneo e da perfeição midiática. Tornando-se um mercado do desmaterializado que entrega, por algumas horas, a oportunidade de se esquecer da vida e dos problemas cotidianos bem como de focar a atenção no outro imortalizado na tela, além de repercutir questionamentos da própria existência devido ao medo da morte e ao definhamento do corpo.

O cinema colabora com essa crença e com a ideia de se viver eternamente dos heróis que são cultuados nestes “templos midiáticos” para não serem mais esquecidos. Para Paul Virilio - arquiteto, filósofo, professor universitário, urbanista e escritor – a tela é uma espécie de além-túmulo. O culto às imagens está amplamente relacionado à tecnologia e também a velocidade.

Guardamos imagens fotográficas de nossos entes queridos, inclusive as nossas próprias, em dispositivos celulares; arquivamos registros em vídeo de momentos familiares em serviços de armazenamento na nuvem ou em unidades de armazenamento físico; e buscamos os avanços tecnológicos para manter uma aparência jovial, recorrendo a cirurgias plásticas e procedimentos de rejuvenescimento facial na tentativa de mitigar os efeitos do envelhecimento. Nesse contexto, vivemos em constante batalha contra o inexorável avanço do tempo, enquanto nos vemos cada vez mais imersos em interfaces digitais, sucumbindo à armadilha do aparato tecnológico como se fôssemos corpos desgastados em uma luta de resistência contra a dimensão espaço-temporal. “Toda a arte é como a morte, uma inércia do instante e, portanto, uma *mudança de velocidade na ordem do tempo vivido*” (VIRILIO, 2005, pg.76). São corpos desgastados que realizam as suas funções como robôs conectados a uma máquina de guerra que buscam alternativas de se eternizar frente ao esgotamento do tempo e esquecendo da individualidade.

Em épocas de "paz" relativa, onde os corpos individuais permanecem em constante estado de vigilância e alerta, a noção tradicional de paz é desafiada, já que a sensação de segurança plena não se concretiza. Nesse contexto, persistem estratégias de controle social que se manifestam de forma contundente, configurando uma espécie de Guerra Pura, na qual as instituições de poder, sejam elas políticas, militares ou de influência pública, instrumentalizam a tecnologia para doutrinar tanto os corpos quanto as mentes da sociedade. A vigilância constante exercida pela segurança privada, que monitora os indivíduos 24 horas por dia, e o crescente uso de próteses que se integram ao corpo humano, promovendo uma espécie de "ditadura do movimento", exemplificam como tais práticas se materializam no cotidiano.

Todos esses atores integram a “classe militar” que é baseada por aqueles que atuam, direta ou indiretamente, na guerra tecnológica, sendo eles políticos, cientistas, publicitários, cineastas etc. O objetivo é o empobrecimento da sociedade civil e a “endocolonização” das pessoas em condomínios que são uma espécie de fortaleza, locomoção em carros blindados ou com escolta e em espaços públicos que possuem aparelhos de monitoramento. Só nestes locais a população se sente segura. “A cidade real, situada localmente [...] cede lugar à cidade virtual” (Virilio, 1999, p. 18). São os corpos aprisionados em espaços (casa, carro, escritório), atualmente cercados pela inteligência artificial e pelas mais variadas tecnologias, como prisioneiros.

Os corpos não são mais de indivíduos com nomes e sobrenomes, mas números neste efetivo aprisionado.

Um exemplo é o caso da jovem eleita Miss Brasil em 2001, cujo título foi questionado quando veio a público que seu corpo fora submetido a uma longa série de cirurgias plásticas, revelando-se como uma construção da tecnociência — uma obra de arte talhada com bisturis e modelada em silicone — em vez de um autêntico expoente da “beleza natural feminina”. (...) E, também, pelas tendências virtualizantes da teleinformática: pessoas que se relacionam por meio da Internet, por exemplo, prescindindo do encontro físico dos corpos para criarem laços afetivos (SIBILIA, pg. 200, 2004).

E quando algo não sai como o esperado (cirurgias erradas e morte por causa dos aparatos que tornam nossas vidas mais velozes) são consideradas “baixas” numéricas no efetivo militar, tornando-os invisíveis e até rejeitadas pela própria sociedade materna. Em todo conflito bélico as mortes são contabilizadas como consequências de rede. Em 2023, o Anuário de Segurança Assistencial Hospitalar no Brasil, do Instituto de Estudos de

Saúde Suplementa da Organização Mundial da Saúde (OMS) destacou que cinco pessoas morrem a cada minuto no país devido a erros médicos. O não percebimento dessa falência social está relacionada novamente ao tempo.

Por meio da tecnologia a instantaneidade ajudou a encurtar distâncias, não sendo ela considerada mais como obstáculo. A colonização do espaço (motivo de inúmeros conflitos históricos) passou a ser uma conquista do tempo. Quanto tempo será que doamos de nossas vidas a deusa tecnologia? Quanto tempo passamos à frente dos smartphones, computadores e televisão?

Em outras palavras, não se pode mais pensar em espaço se não estiver associado com o tempo e com a tecnologia. Não sendo mais o tempo que passa no tique-taque dos relógios, mas a própria velocidade que nos permite ocupar espaços de mundos virtuais e não percebermos a falência dos nossos corpos no mundo físico.

Desde então, numerosas testemunhas puderam constatar que os lugares desaparecem continuamente, os espaços geográficos encolhem em função do progresso da velocidade e, pouco a pouco, a localização estratégica perde importância para a deslocalização dos vetores e sua performance, em um fenômeno telúrio e técnico que nos introduz em um universo topológico artificial, expresso pelo *face a face* de todas as superfícies do Globo. (VIRILIO, p. 107, 2005).

E é com base nesta velocidade intermediária que a sociedade é provocada na sua impotência de percepção do que é real. “Assim, a velocidade assume a forma de *motor da História*, à medida que não atua apenas na máquina, mas se transporta para as consciências, jogando papel decisivo em nosso cotidiano” (MORAIS, pg. 45, 2002). Ou seja, ela está no DNA do agir social, sempre cobrando mais velocidade em corpos rápidos, ágeis e dinâmicos. Não existe resistência às imposições e não mais o tempo humano, tudo é velocidade, cada vez mais. A consequência é que a população mundial está cada vez mais estressada, triste e prisioneira da tecnologia.

Uma pesquisa publicada na Revista Científica PNAS (Proceedings of the National Academy of Sciences, em março de 2023, destacou que na última década, os sentimentos de sofrimento global passaram de 25% para 31% em 2021, em todo o Globo. Outro estudo, este da International Stress Management Association (Isma) revela que o Brasil ocupa o segundo lugar em número de casos diagnosticados da síndrome de Burnout - caracterizada pelo esgotamento físico, emocional e mental causado pelo estresse crônico

no trabalho -, superado apenas pelo Japão. De acordo com os dados da pesquisa, 30% dos trabalhadores brasileiros e 70% dos japoneses sofrem com a síndrome.

Esses são alguns exemplos de como o impacto da velocidade aflige os nossos corpos, e manipula as decisões de vida de cada pessoa, muitas delas não controladas pelo ser humano e sim pelos impulsos da tecnologia. “Um poder emotivo que imobiliza acelerando nossos corpos atacando o metabolismo, é o “stress”, a cura é a parada. Não podemos negligenciar o poder emotivo da velocidade que seduz, tal como o mito da sereia, milhares de corpos em direção ao muro da duração, ou melhor, a morte” (Virilio, 1984, p. 65).

A publicidade é uma dessas ferramentas de guerra que possibilita que as informações cheguem até as pessoas, de forma instantânea com pouco, ou nenhum, questionamento. Se o indivíduo verbaliza próximo ao seu *smartphone* que deseja adquirir uma nova casa ou pesquisa na internet sobre um novo procedimento estético, em poucos segundos inúmeras possibilidades de uso e ofertas aparecem sob seus olhos. É a vigilância constante dessas máquinas que influenciam na decisão e no rumo de nossas vidas. “Os seres humanos se tornarão um único e grande cérebro pelo qual as coisas voarão a toda velocidade (..) isso acontecerá, provavelmente, antes de abandonarmos os nossos corpos físicos” (SIRIUS in SIBILLA, pg. 205, 2004).

Ultrapassar os limites do corpo humano também é um hábito da guerra, visto que foi pela mutilação dos corpos e a necessidade de se empregar o máximo de efetivo que surgiram as próteses. Posteriormente novos produtos foram criados, nesta guerra silenciosa da imortalidade, desde os suplementos alimentares até as cirurgias plásticas. Assim, diariamente as pessoas desafiam os limites temporais ligados à materialidade do corpo e à imortalidade, visando à transcendência humana “declarando guerra ao envelhecimento, às doenças e à própria morte, todas restrições temporais” (SIBILLA, 2004, pg. 208).

Essas restrições podem ser caracterizadas também como acidentes da novidade tecnológica. Quando a estrada de ferro foi inventada para permitir que o transporte de cargas e também de pessoas fosse mais rápido – mais uma vez a velocidade é o algoz – surgiram os acidentes férreos; a criação de rodovias Federais mais largas e com velocidade permitida de 80 quilômetros à 110 quilômetros por hora permitiram também os acidentes graves; a descoberta e o manuseio do urânio possibilitou a criação da bomba

atômica denominada Little Boy, que com 72 quilos de urânio 235, foi lançada sobre a cidade de Hiroshima e Nagasaki; a invenção do avião chegou juntamente com os desastres aéreos e atentados. O atentado as Torre Gêmeas do World Trade Center, em Nova York, é um exemplo dessa utilização bélica da Guerra acidental, que marca o conflito contemporâneo entre homem e máquina. “Com armas nunca antes imaginadas, um homem pode matar milhares de pessoas jogando um avião sobre um prédio. Não estamos na ficção científica nem na simulação, mas nas estratégias de inteligência”.

Além disso, observamos uma crescente alienação em relação aos outros, marcada por uma frenética busca pela imortalidade e uma preferência pelos momentos capturados pelas telas em detrimento daqueles vivenciados diretamente. Torna-se corriqueiro nos depararmos com notícias na imprensa sobre indivíduos que encontraram a morte ao tentar capturar o momento perfeito em uma selfie, ou ao testemunharmos uma inundação de imagens de pessoas constantemente fotografando ou filmando eventos como shows, espetáculos e corridas, em vez de simplesmente desfrutarem da experiência no momento presente.

A modernidade também afastou as pessoas e criou uma prática social até então desconhecida, o não-encontro. A velocidade não permite a pausa para o encontro e a tecnologia se apropria do tempo social de uma tal forma que já é comum relacionamentos e até matrimônios à distância.

2. ALÉM-TÚMULO

Toda peça de teatro é vista de forma diferenciada pela plateia, visto que em cada lugar que o indivíduo esteja ele terá uma visão diferente do que está sendo encenado. Nos cinemas já é diferente, e cada espectador recebe a mesma imagem em seus olhos: a que a câmera captou. “Apenas um único espectador, que vê e escuta exatamente o que a câmera e o microfone registram” (VIRILIO, 2005, pg.84). E essa é mais uma das preocupações do autor com a contemporaneidade: o fim da individualidade. “É a viagem do tempo morto, não somos mais viajantes, mas apenas passageiros, um mero apêndice das máquinas. Ou melhor, viajamos no tempo da tecnologia, numa ubiquidade que produz a sensação de estarmos sempre no mesmo lugar”.

A realidade como a conhecemos é fruto do desenvolvimento do homem e do aumento da velocidade empregado na sociedade. “Aqui, como no domínio da verdade, ou antes da objetividade científica, há certamente realidades mais ou menos estáveis, mais ou menos duráveis, mas nenhuma, entretanto, é definitiva, com exceção da morte” (VIRILIO, 1999, pg.57). Para o teórico, não existe o tempo absoluto, mas um olhar/ponto de vista que modificam a observação com base na ciência e na tecnologia empregada em cada época, passando o tempo a ser reconhecido como algo fracionado em instantes.

Com o avanço da tecnologia é possível ter em mãos objetos que nos relembram tempos alegres (juventude) e até o percorrer do envelhecimento de cada pessoa. O que estamos fazendo com esse tempo?

Para VIRILIO (1999, pg.60) “do desrespeito em relação às pessoas idosas, à crise das famílias ou dos casais que se explicam amplamente, tudo passa pelo declínio da importância do tempo extensivo e das durações longas de experiência adquirida em benefício exclusivo da surpresa”.

Vivemos numa época em que as novidades mercadológicas atraem para o consumo (a guerra do consumo) enquanto o tempo escorre pelas nossas mãos. Essa guerra cotidiana e o impacto da tecnologia nas cidades – e nas pessoas – são questões centrais no pensamento de Paul Virilio. Ser um sobrevivente é permanecer ator e espectador de um cinema vivo, continuar a ser um alvo de um bombardeio audiovisual subliminar ou *iluminar* por si mesmo os adversários (...) tentar, enfim, adiar a morte, último acidente técnico, *separação final entre a película som e a película imagem*. (VIRILIO, pg. 111, 2005).

O ser humano pretende se imortalizar neste além-túmulo pela sua força militar regida pela aparência e para isso necessita da arma tecnologia. Seja pelas imagens fotográficas disseminadas na rede mundial de computadores, de vídeos no *TikTok*, de entrevistas na televisão ou como protagonistas de filmes nas grandes telas do cinema as pessoas querem ser lembradas para toda a eternidade. Lembradas como símbolos de agilidade, beleza e rapidez, as pessoas permanecem, assim, cativas da tirania da velocidade.

Quanto aos momentos em que as pessoas assumem o papel de espectadores na vida alheia, facilitada pelo cinema, elas conseguem desacelerar um pouco e escapar da constante aceleração do mundo moderno. Isso explica em parte por que essa forma de

entretenimento é tão atraente e lucrativa. Ao se depararem com outras realidades, problemas e corpos retratados na tela, as pessoas têm a oportunidade de admirar ou não essas figuras como heróis, permitindo-se uma pausa na corrida incessante da vida cotidiana.

REFERÊNCIAS

ESTADO DE MINAS. **Síndrome de Burnout: Brasil é o Segundo país com mais casos diagnosticados.** Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/saude-e-bem-viver/2023/05/26/interna_bem_viver,1498977/sindrome-de-burnout-brasil-e-o-segundo-pais-com-mais-casos-diagnosticados.shtml

FOLHA DE SÃO PAULO. BOTTALLO, Ana. **Cresce a sensação de tristeza e estresse no mundo, e pandemia pode ter agravado o quadro.** Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/equilibrioesaude/2023/03/cresce-sensacao-de-tristeza-e-estresse-no-mundo-e-pandemia-pode-ter-agravado-o-quadro.shtml>

MORAIS, Ronaldo Queiroz de. **Paul Virilio: O pensador de instante Contemporâneo.** Contexto e Educação – Editora Unijuí, ano 17, nº 65 – Jan/Mar 2002.

SIBILIA, Paula. **O corpo obsoleto e as tiranias do upgrade.** Verve, nº 6, 2004. Disponível em <file:///C:/Users/Josiane/Downloads/5011-Texto%20do%20artigo-11911-1-10-20110208.pdf>

SOARES, Vilhena. **Pesquisa explica porque filmes com violência lotam os cinemas.** O Estado de Minas. Online, 2013, Disponível em https://www.em.com.br/app/noticia/tecnologia/2013/04/10/interna_tecnologia,369528/pesquisa-explica-porque-filmes-com-violencia-lotam-os-cinemas.shtml

VIRILIO, Paul. **Guerra pura: a militarização do cotidiano.** Brasiliense, São Paulo, 1984.
_____. **O resto do tempo.** Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº 10, semestral, junho 1999. Disponível em <https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/revistafamecos/article/view/3029/2307>

_____. **Velocidade e política.** São Paulo, Estação Liberdade, 1996

_____. **Da política do pior ao melhor das utopias e à globalização do terror.** Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº 16, quadrimestral, dezembro 2001. Disponível em <https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/revistafamecos/article/view/3134/2405>

_____. **Guerra e cinema: logística da percepção.** São Paulo, Boitempo, 2005