A VIRTUALIDADE, A TELA E O SUJEITO: UM EXAME PSICANALÍTICO SOBRE A HIPERMODERNIDADE

PEDRO GRISI GALVÃO BARBAN¹, LEDA VERDIANI TFOUNI²

Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto
Universidade de São Paulo
Avenida Bandeirantes, 3.900 – 14.049-901 - Ribeirão Preto - SP – Brasil

pedrobarban@hotmail.com , lvtfouni@usp.br

Resumo. *A realidade nunca foi tão virtualmente inflacionada como nos tempos da hipermodernidade. Este artigo busca explorar a natureza da relação do sujeito com o uso cotidiano de gadgets que permitem, através da tela, o acesso constante a uma virtualidade normativa. Estudar a veiculação das pulsões e os desejos implícitos nessas relações é de grande relevância para compreender o sujeito na contemporaneidade, tendo como guia a psicanálise de Freud e Lacan, especificamente as elaborações em torno da “alienação e separação”, de Lacan, e da “compulsão à repetição” de Freud.*

Palavras-chave: *virtualidade; hipermodernidade; gadgets; subjetividade.*

Abstract. *Reality has never been as inflated as it is in times of hypermodernity. This article aims at exploring the nature of the relationship between the subject and the daily use of gadgets, which allows, through the screen, a constant access to a rule-determinant virtuality. It is relevant to carry out a study about the conveyance of impulses and desires implicit in these relationships, so that the contemporary subject can be understood. Our guide is Freud's and Lacan's psychoanalysis, especially their elaborations about “alienations and separation”, and “compulsion to repetition”.*

Keywords: *virtuality; hypermodernity; gadgets; subjectivity.*

INTRODUÇÃO

Pretendemos apresentar um olhar psicanalítico sobre a virtualidade com base nas obras de Freud e Lacan. A proposta de explorar a virtualidade em sua mais íntima relação com o sujeito pretende relacionar conceitos como compulsão à repetição em Freud, e alienação e separação em Lacan.

¹ Mestrando em Psicologia pela Universidade de São Paulo/Ribeirão Preto.

² Doutora em Linguística pela Unicamp. Professora titular sênior da Universidade de São Paulo em Ribeirão Preto, onde atua na graduação e na pós-graduação.

A importância deste trabalho se deve primeiramente ao lugar indispensável que a virtualidade adquiriu no cotidiano, cada vez mais permeando as relações entre os sujeitos. O virtual, que não possui lugar fixo ou substância própria, apresenta tal relevância que não é mais viável pensá-lo na dicotomia realidade vs. virtualidade. Sua presença cada vez maior no cotidiano das pessoas, assim como o aumento exponencial do uso de *gadgets* (dispositivos eletrônicos portáteis) cria inúmeras possibilidades de exploração desse espaço virtual e demonstra sua enorme influência na vida dos indivíduos. Estudar as pulsões e os desejos implícitos³ nessas relações é de grande relevância para compreender o sujeito na contemporaneidade.

A SUPERVALORIZAÇÃO DO PRESENTE EM DETRIMENTO DO FUTURO

Para compreender a sedução espetacular da virtualidade (e entende-se aqui como virtualidade tudo que está vinculado à rede: relações virtuais, compras virtuais, lojas virtuais, seres virtuais) é necessária uma reflexão a respeito das características que na sociedade atual possibilitam um domínio das novas tecnologias sobre as nossas vidas.

Lipovestky e Serroy em “A cultura-mundo, resposta a uma sociedade desorientada” (2011, p.13), propõem o conceito de “cultura-mundo”, considerado como um “setor econômico em expansão”, cheio de nuances e contradições: imediatista e tecnológica, mas com fortes raízes no passado; individualizante, singular e interligado; místico e ao mesmo tempo marcado pela ausência de paradigmas.

Esses autores entendem as inovações tecnológicas como efeito de uma supervalorização do presente em detrimento do futuro, e distinguem três grandes eras das relações da cultura com o todo social, sendo a primeira marcada pelo momento religioso tradicional da cultura; a segunda, pelo advento das democracias modernas, da liberdade e da laicidade, e a terceira (em vigor), denominada pelo autor como “hipermodernidade”, marcada pela fé na ciência, na dominação tecnológica, na orientação para o futuro. Essa era cede passagem ao superinvestimento no presente em curto prazo, e é modelada pelas lógicas do individualismo e do consumismo. Em outras palavras, a individualização - que coloca o sujeito autocentrado como um valor na cultura – transforma suas relações de interesse com seus objetos e investimentos, sejam eles econômicos ou emocionais.

Desde a entrada na modernidade, a maneira pela qual o homem se apropria do espaço mudou drasticamente; ampliou-se o campo da informação e da comunicação e nenhuma tecnologia se consagrou tanto como o dispositivo sobre o qual hoje se baseia a hipermodernidade: a tela. Ela se impôs como o suporte da linguagem representativo dos tempos modernos. O resultado dessa predominância é um “... universo descorporificado, desrealizado, no qual o corpo deixa de ser o ancoradouro real da vida” (LIPOVETSKY; SERROY, 2011, p. 45), moldando uma verdadeira cultura-tela.

Os autores distinguem dois atos da cultura-tela, sendo o ato I o das *mass media*, marcado pela comunicação unilateral e centralizada (rádio); e o ato II o da *self media* (na qual nos inserimos), das “... trocas interpessoais e comunitárias, descentralizadas e baseadas na

³ Lacan (1964) afirma que, assim como todo desejo se articula numa demanda, está implícito que todo desejo se articula numa pulsão.

utilização da Rede” (LIPOVETSKY; SERROY, 2011, p. 78). Trata-se de um universo comunicacional que possibilita uma relação mais individualizada e personalizada com as mídias e a informação. Eles colocam a explosão das redes e comunidades virtuais como “... a expressão da hipertrofia da individualização” (p. 70) pois o florescimento dessas comunidades em torno de um centro de interesse comum existe somente pela qualidade efêmera das relações que elas se propõem formar. Debord (1997, p. 23) afirma que “O espetáculo reúne o separado, mas o reúne como separado”. De acordo com Marra e Santos (2015, p. 917), o ciberespaço, ao mesmo tempo em que permite um maior entrelaçamento entre os indivíduos, estabelece uma “... cultura de convergência que satura esses meios com narcisismo e individualismo, propagados e legitimados por uma ecologia computacional irrigada pela cooperação e pelo compartilhamento”. A escolha livre, subjetiva e reversível que o espetáculo possibilita é sedutora aos olhos de sujeitos descomprometidos. O que se busca é a conectividade infinita, a ausência de riscos reais e o jogo com a própria identidade.

Retornando ao 2º ato das mídias de Lipovetsky e Serroy, vemos que, além da interatividade que ela oferece, surge uma nova noção de interação com o virtual: a interpassividade. De acordo com ŽIŽEK (2010), no lugar do acompanhamento passivo do espetáculo surge a contraparte da interação com o objeto, na qual ele tira do espectador sua passividade, privando-o dela e colocando-o como figura secundária na interação e na propiciação de um gozo. O objeto aprecia o espetáculo no lugar do eu. Os objetos privam o espectador da necessidade da atuação real, fazendo o papel do Grande Outro e gozando por ele; estabelecendo um lugar onde “... contemplar a tela em que a ação ocorre é suficiente, basta-me observar como outros gozam em meu lugar” (2010, p. 35). ŽIŽEK coloca como exemplo as risadas que ecoam ao fundo nos episódios de séries de comédia, que possuem o objetivo de aliciar o riso, mas ao mesmo tempo independem dele.

A individualização, sustentada por uma ideologia hedonista, traz o consumo como expressão. Quanto mais os laços sociais e interindividuais se afrouxam, mais triunfa o consumo como refúgio, evasão. A virtualidade, por seu caráter descartável, passa a ser um novo e sedutor meio de consumo, seja através de compras de itens virtuais ou sobre formas sutis como a utilização das redes sociais e dos “likes” (sua capacidade quase infinita de interatividade), o consumo encontra-se presente. A própria relação cotidiana com o virtual, o ligar, o visualizar, o jogar, assistir, as ações automatizadas derivadas de um cotidiano mergulhado em tecnologias, possui em comum a tentativa de satisfação de um desejo, organizado em torno da falta de um objeto e de uma relação a um mais-além, que se constrói através do culto à virtualidade e de suas possibilidades.

A TELA

O olhar, “tomado como núcleo de diversos elementos inerentes à constituição psíquica como na construção da imagem e sua intrínseca relação com o desejo e fantasia” (FORTES, 2014), encontra na tela um anteparo sobre o qual consegue projetar. Vislumbra-se o gozo, mas não se goza. Vislumbra-se paisagens, viagens, romances, afetos que não são vividos. Por isso a relação da tela com o desejo é metonímica (uma parte do objeto de desejo é tomada como se fosse o desejo todo): ela apresenta afinidade com a pulsão escópica, pois propicia um gozo que é parcial, faltoso.

A tela, ao possibilitar uma viagem fantasiosa, encena no psiquismo a satisfação de um desejo imperioso que não pode ser saciado na realidade. Na virtualidade, a representação é criada por outrem, transferida midiaticamente e introjetada (de certa forma) pelo espectador, que busca aquela realidade restando o desejo envolvido por este estar sendo parcialmente satisfeito. A tela passa a ocupar um lugar de destaque, pois, ao mesmo tempo em que apresenta novas possibilidades de desejos e gozo (destinos inusitados, corpos e relações perfeitas, consumos dos mais variados) promove uma espécie de *voyeurismo* que adormece e tampona temporariamente a falta que ela mesma alimenta.

A tela, ao projetar tudo o que há de mais sedutor na sociedade, instiga o sujeito a consumir, apresentando o tempo todo o que se deve consumir, não só no sentido dos objetos, mas nas condutas a serem seguidas, nos modelos identificatórios. Nesse movimento massificador, o que poderia ser uma tentativa do homem se apropriar do próprio desejo fica substituído por uma obrigação de ceder à lei do consumo que transforma o que poderia ser da ordem do desejo para uma ordem de necessidade, pois o sujeito não tem escolha. Na história pessoal de cada um, os objetos são contingentes à trajetória pessoal; no circuito da massificação, de obrigatoriedade de consumo e de identidades pré-determinadas, a ordem autêntica do desejo é atropelada.

O DESEJO – SEMPRE INSATISFEITO

Para Lasch (1999) a busca incessante por prazer, legitimada por discursos hedonistas, torna-se uma obsessão, frequentemente seguida de queixas de vazio interior. Entendemos que, apesar disso, a necessidade de consumir e de permanecer conectado resiste. Dor (1989) comenta que, em contrapartida à necessidade, que pode ser satisfeita, o desejo (relacionado ao simbólico) não pode, colocando a demanda (manifestação imaginária do desejo) em uma busca incessante por um objeto que possa vir a satisfazê-la, mas que, por conta da hiância presente entre o desejo e a demanda, sempre falha em sua tentativa, pois nenhum objeto consegue tamponar esse vazio. Apesar de uma satisfação inicial resultante do encontro do objeto pelo desejo (o prazer encontrado na relação do sujeito com a virtualidade por ele explorada) este mesmo desejo gira através da pulsão e coloca o sujeito em busca de novos objetos de satisfação, movimento que, ao mesmo tempo em que produz a cadeia metonímica do desejo, produz também angústia (relacionada à falta-a-ser). Tal mecanismo assemelha-se à repetição, pois a satisfação é sempre parcial, o que implica uma demanda e um resto que não a fecha, fazendo com que o circuito insista, insista, insista. O que mais lhe importa é a satisfação, e não o objeto. Daí o caráter perverso da virtualidade, na qual o conteúdo importa menos que a satisfação que ela produz. A repetição implica uma recusa do tempo ou da modificação; essa ideia aplicada à virtualidade vai ao encontro de seu caráter alienante (WANDERLEY, 1999).

Nas interações virtuais, no ato de navegar pela rede, no consumo presente nessas vivências, na necessidade de estar conectado constantemente, há uma busca pelo novo, pela ocupação. O ócio e o tédio perderam seu espaço, foram proibidos de circular num mundo no qual o virtual assume o lugar do significado (matriz geradora) (LEVY, 2014). O virtual - como a condição de algo que fornece as tensões para o processo criativo que envolve a atualização - quando apresentado em demasia cria uma demanda de atualização e satisfação que busca o preenchimento dessa mesma estrutura ausente, voltando-se à sua

característica de vazio motor, que cria esse vazio ao mesmo tempo em que aspira preenchê-lo.

A FALTA CONSTITUTIVA E A COMPULSÃO À REPETIÇÃO

A repetição, a reexperiência de algo idêntico, é em si mesma uma fonte de prazer. Freud (1920) coloca a repetição como derivada dos instintos (possui características dos mesmos) e possui força suficiente para desprezar o princípio do prazer quando em ação, e até de dominá-lo. A compulsão à repetição é atribuída ao recalco (*Verdrängung*) que, ao ser reexperimentado através desta, traz à luz conteúdos que causam desprazer ao ego, mas simultaneamente satisfazem o princípio de realidade; há uma perda de um lado e um ganho de outro (FREUD, 1920). Ela auxilia a resistência em substituir o recordar (que traria sofrimento psíquico) pelo repetir.

A compulsão à repetição e a satisfação instintual que é imediatamente agradável possuem uma associação íntima. Isso é claro em situações de repetição de experiências positivas, mas também a repetição de experiências desagradáveis possui um sentido de poder dominar uma impressão poderosa de forma muito mais ativa e completa do que poderia fazê-lo experimentando-a de modo passivo. Na brincadeira infantil do *fort-da* (brincadeira que consiste em fazer aparecer e desaparecer um objeto) a repetição atua no sentido de propiciar um controle fantasístico da criança sobre a ausência da mãe, ausência esta sentida como desagradável e angustiante (FILGUEIRAS *et. al.*, 2008).

Para Lacan, repetimos porque não alcançamos o nosso alvo. Satisfazemos alguma coisa, mas não o que deveria ter sido (é, portanto, uma repetição de fracasso). A repetição implica um retorno de alguma coisa que seria diferente da segunda vez, se não fosse o significante. O significante permite o estabelecimento de uma série metafórica ou metonímica ao longo do qual o desejo pode se realizar, perseguindo incessantemente a diferença. Repete-se, porém com diferença.

[...] não mais que em Kierkegaard, não se trata em Freud de nenhuma repetição que se assente ao natural, de nenhum retorno da necessidade. O retorno da necessidade visa o consumo posto a serviço do apetite. A repetição demanda o novo. (LACAN, 1988, p. 62)

Tal modo de ação traz consigo uma substituição, trazida pelas “novas experiências repetidas”, que repousa nessas diferenças embora estabeleça equivalências. A repetição é o retorno daquilo que permanece auto idêntico e que só pode ser o objeto *a*. Ela envolve algo que mesmo que se tente não se consegue lembrar, algo excluído da cadeia de significante, mas em torno da qual a cadeia gira.

No Seminário 11 (1964/1988), Lacan apresenta a repetição em duas perspectivas: Autômaton e Tiquê. O primeiro corresponde ao desdobramento automático da cadeia significante no inconsciente, situado no registro simbólico e passível de interpretação. Envolve o retorno, a volta, a insistência dos signos aos quais nos vemos comandados pelo princípio do prazer. O segundo envolve a repetição no registro do Real (encontro com o Real, que demarca seu lugar por meio dos acontecimentos psíquicos que vão do trauma à fantasia), enquanto um encontro faltoso, e que está para além do Autômaton e do princípio do prazer, além de ser relacionada à pulsão de morte, que, de acordo com Pena (2007)

impõe fixações do sujeito nos pontos de gozo tendo como resultado a compulsão à repetição.

A repetição está sempre ligada a um objeto perdido (*das Ding*): é uma tentativa de reencontrá-lo. A natureza não representacional do Real (semelhante à virtualidade) acarreta a repetição, exigindo que o sujeito retorne ao lugar do objeto perdido, da satisfação perdida. O sujeito volta na ausência com a esperança de conseguir a coisa real, porém nunca a encontra.

[...] abordaremos o conceito de repetição, perguntando-nos como concebê-lo, e veremos como é pela repetição, como repetição de decepção, que Freud coordena a experiência, enquanto que decepcionante, com um real que será daí por diante, no campo da ciência, situado como aquilo que o sujeito está condenado a ter em falta, mas que essa falta mesmo revela. (LACAN, 1988, p. 42)

Ainda segundo Lacan (1988), a repetição é estrutural e referente às relações objetais do sujeito, que apontam para o desejo como falta estrutural. A repetição do objeto amoroso é uma tentativa de retomada da satisfação primeira. O que se observa na repetição, portanto, é a sua transcendência com relação ao objeto em si, pois o alvo da repetição é a falta a ser.

A repetição, assim entendida, nos diz sobre sua capacidade de fazer funcionar o simbólico, de dar ao desejo seu mote original, de fazer do desejo motor da capacidade dos sujeitos de se conectarem e reconectarem a objetos. É da impossibilidade de significar o desejo, de dar a ele um valor último, que faz do desejo algo que sempre retorna como furo a-significante. (ALMEIDA; ATALLAH, 2008, p. 208)

Ainda no Seminário 11, Lacan (1988) introduz os conceitos de alienação e separação. Para ele, a constituição do sujeito passa necessariamente pelo Outro; não há uma maneira *de Ser* (sujeito) se não pelo reconhecimento nesse lugar do Outro (sentido). O que está em jogo é uma escolha forçada entre o ser e o sentido (Fig. 1). Qualquer que seja a escolha, há por consequência um “nem um, nem outro”; guarda-se uma das partes, e a outra desaparece. Escolhendo-se o ser, o sujeito desaparece. Há uma lógica de reunião entre o ser do sujeito e o sentido do Outro (LOPES *et. al.*, 2011). Escolhendo o sentido, ele encontra-se decepado do não-senso (inconsciente, Fig. 1). O sujeito só se constitui ao escolher o sentido, aceitando assim alienar seu desejo ao desejo do Outro, e, a partir daí advir como sujeito. Essa escolha forçada possibilita um lugar no campo do simbólico, do sentido. Precisa ocupar esse lugar de objeto de gozo do Outro para poder desejar. Essa relação de alienação gera um resto, duas faltas constituintes que são a via de entrada da sexualidade no campo do sujeito.

A primeira falta diz respeito ao fato de que o sujeito não pode ser inteiramente representado no Outro; sempre há um resto (o defeito central em torno do qual gira a dialética do advento do sujeito). O sujeito definido por um significante mestre deixa de fora parte de si. A alienação, então, é o fato de que o sujeito, não tendo identidade, tenha de identificar-se a algo. Num nível mais profundo, o sujeito se define não apenas na cadeia significante, mas, no nível das pulsões, em termos de seu gozo em relação ao Outro – Daí provém a segunda falta, que é do caráter fundamental das pulsões parciais, e que introduz

uma falta constituinte no desejo do sujeito, barrando-o. O sujeito tenta inscrever uma representação do gozo no interior do outro através da fantasia, mas o seu gozo é somente parcial.

Fig. 1.

Portanto, há dois modos de definir a falta do sujeito: o primeiro se deve ao fato de que, na alienação, no momento em que o sujeito se identifica com o significante mestre, ele aliena-se. Ele é apresentado como tal e se identifica como tal, fica petrificado. Em outro momento, a fantasia que acompanha a identificação desse sujeito, que lhe traz algum gozo, é fadada à parcialidade pelo caráter fundamental das pulsões parciais. O objeto que está em jogo nessa fantasia é o objeto *a*.

Na separação, há um movimento do sujeito de fugir dessa posição de objeto do desejo do Outro, assumindo a condição de sujeito desejante, porém faltoso. Nesse movimento de separação, de início o sujeito se depara com a falta do Outro, e procura inicialmente identificar-se com essa falta e tentar ocupar o lugar do objeto da falta ao Outro. Porém, logo constata que essa relação é marcada por um desencontro, pois o Outro deseja além dele, ou seja, ele também é barrado. A inscrição no discurso torna-se possível pela função paterna (nome-do-pai), significante este que remete o sujeito ao mundo, substituindo e barrando o desejo materno de mantê-lo no lugar de objeto. Isso permite ao sujeito sair desse lugar de objeto e escolher pelo desejo. (LOPES *et. al.*, 2011).

O DESEJO NA HIPERMODERNIDADE

O acesso às mídias virtuais permite um preenchimento temporário, possibilitando uma satisfação imediata independente da qualidade de seu conteúdo, mas que possui uma característica intrínseca do potencial da novidade (repetem-se conteúdos buscando-se a diferença); uma leve satisfação diante da mesma que preenche e relaxa as tensões provenientes de uma falta. A repetição do ato é gerada por essa promessa da novidade, que é consumida e logo esquecida, fomentando um costume automatizado.

Com as múltiplas possibilidades de interação virtual, o sujeito se encontra imbuído em num discurso que alicia uma tendência de se procurar um alívio imediato dos problemas e frustrações do cotidiano através de objetos de consumo compensatórios, como os

gadgets que, segundo Lopes *et. al.* (2011, *apud* TEIXEIRA, 2005, p. 191), “sideram e seduzem o sujeito pelo engodo que representam ao se oferecerem como substitutos ou materializações daquele que é o objeto fundamentalmente perdido”. A oferta excessiva de objetos de satisfação atrapalha a metaforização da falta, que se dá a partir de uma realização pelo sujeito de sua impotência diante do desejo, uma vez que esses aparelhos possibilitam uma dominação das imagens e do conteúdo de uma realidade ali apresentada, sendo que na verdade é o sujeito que é dominado por uma realidade virtual sedutora. O objeto virtual, como objeto de necessidade voltado para satisfação, gera um movimento de demanda infinita, consumista, que - quando satisfeita - gera novas demandas.

Tanto nos jogos virtuais quanto nos filmes e nos vídeos, o espaço para a construção imaginativa do espectador é limitado. Diferente do brincar ou do ler, a história e a imagem já foram construídas, são apresentadas prontas, o que posteriormente pode ocasionar no sujeito uma dificuldade de representar uma coisa pela outra, de simbolizar. Anderson de Carvalho Pereira (comunicação pessoal) supõe que essa “dificuldade” pode ser entendida como decorrente de uma “quebra” constante da cadeia significante, o que provoca estranhamento, visto que os mecanismos de retroação e arremate (ponto-de-estofa), que criam a ilusão de completude, são barrados ininterruptamente pelos ícones da tela.

Talvez seja essa a maior diferença na relação da virtualidade com a fantasia (que será explorada adiante), pois, diferente da fantasia, na virtualidade o trabalho criativo é posto de lado e, com ele, o espaço gerador de desejo.

Torna-se importante a diferenciação de objeto de desejo e objeto de gozo, sendo que o primeiro causa desejo e visa o gozo possível, parcial, fálico, fora do corpo pela via da linguagem, enquanto o segundo (objeto mais-de-gozar; objetos imaginários, *gadgets*) supostamente satisfazem (LOPES *et. al.*, 2011).

Tomando essa característica do objeto de gozo e seu efeito de corte de uma realidade faltosa, o desejo do sujeito da hipermodernidade - que se relaciona diariamente com o virtual - encontra-se alienado diante das demandas de um Outro midiático, detentor do conhecimento do desejo, atuando através do mercado de representações virtuais, onde o próprio sujeito ocupa um lugar submisso diante da tela que passa a ocupar o lugar de sujeito, enquanto que o espectador se torna passivo/estático (LOPES *et. al.*, 2011).

O desejo do sujeito faz com que ele busque o virtual como escolha de sentido, assujeitando-se diante da sua alienação. O sujeito, enquanto fundado a partir da nomeação do vazio, da materialização da ausência – aproxima-se muito à virtualização em si, dotação da realidade a um possível, a virtualização é um dos principais vetores da criação da realidade (LEVY, 2014, p. 20).

Pensando no aparato social que permitiu a elevação da virtualidade como instância, Debord (1997, p. 219) diz que a contemporaneidade espetacular nega a vida real: “os limites do eu são esmagados, os limites entre o verdadeiro e o falso suprimidos, e a presença real da falsidade é garantida pela organização da aparência”. Diz ainda que essa sociedade prefere a cópia ao original, a imagem à coisa, a representação à realidade.

Na intersecção entre o sujeito e o Outro não há nada, o lugar está vazio. Lugar este que será ocupado pelo objeto *a* - objeto causa de desejo. Isto é, diante da operação que se

expressa na separação, o que temos é uma divisão (entre sujeito e Outro), que tem como resto o objeto *a*, de uma satisfação mítica, sendo por meio de uma relação com ele que o sujeito constrói sua fantasia. O que move a pulsão é a falta em si, que não é tamponável, sendo que a relação é objetual, feita com a representação do objeto, não com o objeto em si. Talvez isso promova a sedução espetacular da virtualidade, por tratar-se de objetos absolutamente passíveis de controle e manipulação, estando sua representação na maioria das vezes à mercê das vontades do sujeito.

Segundo Levy (2014), o virtual não se opõe ao Real, mas sim ao atual. A virtualidade das redes da internet se encontra tão impregnada no dia-a-dia que a dualidade virtual/Real já não se sustenta, uma vez que a primeira passa a ter uma influência direta sobre a última, de presenças tangíveis. É, portanto, um descuido tratá-la com distanciamento. Ela prescinde de uma corporificação, é desligada das imediações do tempo e do espaço, é atemporal, e por isso pode se dizer que se opõe ao atual, que permeia a realidade próxima através de uma realização. Não se trata apenas de uma passagem de uma realidade a um conjunto de possíveis. Ao contrário, ao expandir a realidade, ela é um vetor de criação. A virtualização da sociedade permite uma saída do aqui e agora, representa um devir, uma possível fuga do espaço e do tempo. Somando-se essas características ao fator imaterial da virtualidade, há uma aproximação da mesma às fantasias. Pode-se dizer que a virtualidade é um novo olhar sobre as fantasias (KEHL, 2013).

O ciberespaço é análogo à fantasia, uma vez que permite a seus usuários uma desterritorialização; ao se adentrar no espaço virtual, o indivíduo deixa a realidade "em suspenso". Essa supressão do tempo, da concretude humana e do espaço geográfico é recriada nesse novo mundo, um mundo em potência, um "vir a ser". Essa "realidade" manipulável oferece o produto despojado de sua substância. A experiência da realidade virtual (como é chamada) é vivida como realidade sem o ser (ŽIŽEK, 2010).

O desejo fantasioso reflete o desejo do outro e daqueles à minha volta com quem interajo (ŽIŽEK, 2010). Também nisso, a virtualidade e o ciberespaço possuem aspectos muitos semelhantes à fantasia e o cenário fantasístico, uma vez que há, no ciberespaço, uma necessidade de afirmação pelo olhar do outro que vai ditar o modo como o sujeito utiliza a rede. Há a possibilidade de se relacionar com o outro através de avatares criados pelo próprio sujeito, e, ao mesmo tempo em que há a possibilidade de se manipular a autoimagem, há nas redes sociais a exposição de informações selecionadas nas quais o outro encontra "o melhor de mim". A característica de centralização das minhas necessidades no outro deixa ainda mais explícita a necessidade de se explorar o mais-além embutido no consumo dessa virtualidade que, tanto na fantasia quanto no cenário virtual, refletem o peso que o outro exerce na construção dessa encenação do desejo.

Considerando que, para Freud (1920/1996), as relações de objeto são mediadas pela fantasia e que, a partir das construções fantasiosas, nossa realidade psíquica é delineada (ela convencionou nossas interações reais, simbólicas e imaginárias com as outras pessoas e com o mundo), há a possibilidade de se pensar o virtual como forma de atuação da mesma. A relação entre fantasia e desejo para Lacan implica a relação do sujeito do inconsciente barrado, imerso no simbólico, com o objeto *a*, que constituiria a causa inconsciente do desejo, que por aproximação determinaria também a causa do desejo virtualístico. Mas tal aproximação não responde satisfatoriamente a relação da

virtualidade com o desejo, uma vez que as diferenças entre as fantasias e a virtualidade estão no próprio âmbito nas quais elas atuam e são elaboradas.

O desejo - que se sustenta na interdição do gozo - sofre pressão através de meios midiáticos nos quais a positivação das representações recalcadas do mesmo é projetada nas mercadorias virtuais que são oferecidas como material consumado e como autorização ao gozo. Para Kehl (2013), esse constante apelo ao gozo apaga a dimensão do desejo. Wine acrescenta que “A fantasia é uma tela sobre o real que, atirando-se como tela, evidencia também que há algo por trás dela, um vazio, a falta real” (1992, p. 54). Tanto na virtualidade, quanto na fantasia, o sujeito tenta preencher o vazio do Real: tenta obter satisfação. Pensando na nomeação “tela” como sendo a virtualidade, infere-se que a tela, ou seja, o cenário virtual, assim como na fantasia, permite ao sujeito criar um objeto no lugar do objeto faltoso, na tentativa de anular a barra pela qual está cindido. A conectividade permanente adultera a noção de falta, preenchendo um vazio que a própria conectividade nega.

É no lugar dessa perda que aparece a função do objeto perdido. Nessa hiância vêm alojar-se certo número de objetos que funcionam como tampão da falta de gozo, objetos forjados pela indústria e pela ciência, como os *gadgets*. O mais-de-gozar tem por função estender o registro do objeto *a* para além dos objetos naturais. O que vemos é uma proliferação de objetos feitos para causar o desejo e obturar a falta.

A seguir, aprofundaremos uma discussão sobre o papel dos *gadgets* no preenchimento do desejo, sua relação com o conceito de tela e a hipermodernidade.

OS GADGETS

O termo *gadget*, cuja etimologia é incerta, percorreu um longo caminho até adquirir seu sentido atual, possuindo raízes tanto do francês *gachette* “pequenos dispositivos mecânicos ou equipamentos” relacionados a itens em procedimentos de tiros, quanto do inglês *gaget*, criado pela organização por trás do desenvolvimento da Estátua da Liberdade que servia para denominar uma escultura em miniatura da mesma. Segundo pesquisa no google, <https://pt.wikipedia.org/wiki/Gadget>, do dia 11/08017, o termo possui hoje um aspecto genérico e se refere a equipamentos com propósitos e funções específicas que possuem certa utilidade no cotidiano. É um grupo composto majoritariamente por dispositivos eletrônicos portáteis como [PDAs](#), [celulares](#), [smartphones](#), [leitores de MP3](#), entre outros, possuindo estes um forte apelo de inovação em tecnologias.

Gadget, em inglês, pode ser traduzido por “geringonça” ou por “bugiganga”, o que possibilita também um entendimento do termo como apetrecho tecnológico, contexto o qual nos possibilita apreender sua função no mundo: um dispositivo complexo que possibilita ao usuário uma maior facilidade e agilidade para se chegar aos objetivos de quem o utiliza.

Considerado um artefato de consumo, os *gadgets* passam, de simples objetos com certa utilidade, para a posição de Coisa, revelada para além do objeto, que ultrapassa o sentido de objeto como “ponto de fixação no imaginário”, “uma satisfação que não pede nada a

ninguém” (LACAN, [1959-1960] 1988, p. 144). Os *gadgets*, as quinquilharias, os objetos mais-de-gozar, deixam o sujeito à mercê dos mesmos (ROSA, 2010).

A particularidade da interação do sujeito com os *gadgets* não interpela o sujeito quanto a seu desejo ou gozo; simplesmente cria uma relação de dependência. Aparelhos que entram nessa categoria - como smartphones, *tablets*, relógios inteligentes que possuem acesso à internet - adquiriram tanta autonomia e poder que passam a ser personificados pelo usuário, possuidores de um universo pessoal acessível ao toque. O aspecto de fetichização da mercadoria no consumo e sua relação com o imaginário do objeto a ser comprado (eleva-se muitas vezes o objeto à categoria de animado) encontra-se atualmente com uma realidade que torna essa premissa quase que literal.

O filme “Her”, cuja narrativa retrata a vida de um homem num futuro próximo que se apaixona por um sistema operacional, é uma caricatura desse fenômeno. Nele, o personagem Theodore desenvolve uma relação especial com um software, uma suposta-mulher, possuidor de uma Inteligência artificial absolutamente complexa e convincente. Eles se relacionam pela fala, o sistema possui uma voz feminina e uma personalidade própria, mas em nenhum momento se apropria de alguma imagem ou objeto para se caracterizar. A relação se dá toda no campo do verbal. O relacionamento só acaba quando Theodore percebe que ela está inscrita em um discurso diferente e em muito incompatível com o seu.

Um exemplo mais próximo de nós é a SIRI da Apple: um aplicativo que serve como um assistente pessoal para IOS, que usa processamento de linguagem natural para responder perguntas, fazer recomendações e executar ações ([https://pt.wikipedia.org/wiki/Siri_\(software\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Siri_(software))). Dotado de uma voz feminina, o aplicativo se propõe a responder qualquer pergunta que lhe seja feita, até de cunho pessoal. Um exemplo: quando se pergunta ao aplicativo “Siri, o que você gosta de fazer?”, a resposta é “Eu gosto de falar com você”. Já atingimos então certo patamar tecnológico onde lidamos com aplicativos personificados, que detêm um banco de dados quase que infinito à sua disposição e, ao mesmo tempo, uma espécie de inteligência artificial baseada em um algoritmo que organiza informações em tempo real, possibilitando ao usuário uma relação quase que “pessoal” com seu *gadget*.

Na série de tv americana *Black Mirror*, cujo nome sugestivo refere-se às telas como espelho negro (podendo aqui ser interpretado como a “tela corrompida” sobre a qual o homem se vê e o virtual se projeta) há um episódio chamado “The Entire History of You”, no qual os personagens possuem um microchip no cérebro que grava todas as experiências e as deixa arquivadas à disposição do usuário para que nenhuma lembrança seja esquecida. Podendo ser considerado como um *gadget* futurista, esse dispositivo alude à característica contemporânea de se apropriar das imagens e dos momentos, guardando-os em dispositivos como câmeras, celulares, hds; tudo é capturado e nada é jogado fora. Amontoam-se significantes, enquanto significados são preteridos.

Depois desse ensaio de análise, e tendo em vista a sua semelhança com nosso cotidiano, há de ser levantada a questão da crise do real e da realidade na sociedade em que vivemos. Recorremos a Tfouni e Silva, que afirmam que “O sujeito foge da realidade e nesse movimento acaba por aceitá-la como um anteparo contra a morte do real” (2008, p. 181). Os autores afirmam que o real não é a ‘verdadeira realidade’ por trás da simulação virtual,

mas o vazio que torna a realidade incompleta ou inconsistente. O sujeito, ao usar a realidade como fantasia na interação virtual barra o sofrimento do real.

O consumo passa a adquirir um caráter de consumação; o *gadgets* passa a agir sobre o sujeito de forma que suas interações (*bips*, alertas, barulhos) hipnotizam o usuário, adestram os ouvidos e os olhos, tomando para si o tempo que desejar.

A reificação do sujeito ocorre como resultado da subjetivação da mercadoria (esta conferindo um poder a quem a possui e, portanto, possuidor de um poder próprio). Pode-se dizer que isso resulta numa inversão: o sujeito passa a não mais consumir a mercadoria e sim é consumido por ela.

O desejo faltoso, que leva o sujeito a consumir, manifesta-se por seu aspecto perverso⁴, visto que, ao consumir a mercadoria, o sujeito também se deixa ser consumido por ela, de tal modo que, tal como na banda de Moebius, sujeito e mercadoria alternam-se em um processo de subjetificação e objetificação que nunca se completa, e no qual ambos jamais se encontram (TFOUNI, 2014, p. 28).

Essas características do consumo resultam também na fetichização da mercadoria, principalmente no que tange às relações do homem moderno com as tecnologias e *gadgets*, pois a relação entre pessoas é substituída pela relação entre coisas. Examinando esse poderio que adquiriram com o tempo, não seria muito absurdo pensar que muitas vezes, no *gadgets*, a tela assume o papel de grande Outro para o sujeito: “... o sujeito fetichista caracteriza-se por agir “como se” a fantasia a ele oferecida pelo Outro estivesse preenchendo o vazio do Real. Ao consumir a mercadoria, procurando consumir o desejo, o sujeito deixa-se consumir” (TFOUNI, 2008, p. 25).

A demanda de atenção do Outro virtual, das redes sociais ao sujeito, substitui seu desejo pela alienação ao pré-estabelecido da virtualidade; o sujeito alienado ao Outro virtual sabe que aquele não é o alvo real de seu desejo, mas, mesmo assim, ele o deseja. A virtualidade, com seu meio de ligação mais rápido e comum com o mundo, os *gadgets* com suas telas, fornecem ao sujeito uma fantasia (estruturada como linguagem) assim como no fetiche, para que o sujeito goze-no-sentido, e o Outro goze com o gozo do sujeito. A esse respeito, F. Tfouni e Silva (2008, p. 217) comentam que “... pela fórmula fetichista, o sujeito nomeia o desejo e finge acreditar que os objetos nomeados constituem a sua verdade e estão, portanto, obturando seu desejo (seu sintoma).

A demanda relaciona-se com a inconsistência do Outro. Pensando na virtualidade, o Outro midiático que se expressa através da tela gera uma alienação que diz respeito ao caráter “vir-a-ser” do virtual, uma realidade elevada a potência. Vemos aqui relação com o conceito de alienação de Lacan (1964/1988), visto que não há como cumprir a promessa de ser como o Outro, e, como decorrência, o sujeito se aliena e aceita o sentido incompleto da virtualidade. Não há como viver uma virtualidade em sua completude, há de ter uma falta, uma separação. Assim como demonstrado anteriormente, o sujeito se aliena à tela na qual se projeta o Outro midiático, e a separação se dá no desencantamento, o que faz com que o sujeito consiga ver que há uma inconsistência no Outro.

⁴ A perversão, ou *Verleugnung*, é uma estrutura clínica que se caracteriza pela negação da castração, ou seja, o sujeito perverso passa pelos três tempos do Édipo, porém age como se não fosse castrado (a fórmula do perverso é: *sei que minha mãe não tem o falo, mas ajo como se ela tivesse*).

O que observamos é uma relação tão íntima e pessoal com um aparelho que há um desespero real na sua ausência. O fenômeno dos *gadgets* é retroalimentado pelo seu obsolescência programado (não só do caráter de substituição, mas também em relação ao desejo que vai se esgotando): aí está a grande roda que une a virtualidade, a tela dos *gadgets* e o sujeito: O sujeito, ao alimentar seu desejo alienado no consumo de uma virtualidade, se consome e se aliena até que lhe seja apresentada uma nova forma de interação, um novo modo de desejar. Em determinado momento, o sujeito percebe que seu desejo está a mercê das vontades do Outro virtual e, assim como no filme “Matrix”, onde o Outro é o supercomputador que controla tudo, citado por ŽIŽEK (2010), a relação entre sujeito e virtual é barrada pelo real que não é acessível, mas que pulsa e acorda o sujeito inebriado pela virtualidade.

REFERÊNCIAS

- DE ALMEIDA, L.P.; ATTALLAH, R.M.F. O conceito de repetição e sua importância para a teoria psicanalítica. **Ágora: Estudos em Teoria Psicanalítica**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, 203-218, 2008.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DOR, Joel. **Introdução à leitura de Lacan: o inconsciente estruturado como linguagem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.
- FORTES, P.C. Pulsão Escópica: a relação entre o olhar e a fantasia na psicanálise. Trabalho de pesquisa supervisionado e apresentado como requisito parcial para conclusão do curso de graduação em Psicologia na UNIJUÍ, Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, 2014.
- FREUD, S. (1920) **Além do Princípio do Prazer**. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- KEHL, M.R. O espetáculo como meio de subjetivação. **CONCINNITAS**, Rio de Janeiro, v. 01, n. 26, p. 71-85, 2015.
- LACAN, J. **O seminário, livro 11: Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988.
- LACAN, J. **O seminário, livro 11: Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1964.
- LOPES, T.J.S.; BERNARDINO, L.M.F. O sujeito em constituição, o brincar e a problemática do desejo na modernidade. **Rev. Mal Estar e Subjetividade**, Fortaleza, v. 11, n. 1, 369-395, 2011.
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 2014.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- PENA, B.F. As vicissitudes da repetição. **REVERSO**, Belo Horizonte, v. 29, n. 54, 83-87, 2007.
- ROSA, G.A.M.; SANTOS, B.R. dos. Repercussões das redes sociais na subjetividade de usuários: uma revisão crítica da literatura. **Temas em Psicologia**, Ribeirão Preto: v. 23, n. 4, 913-927, 2015.
- ROSA, M. Jacques Lacan e a clínica do consumo. **Psicologia Clínica**, Rio de Janeiro: v. 22, n. 1, p. 157-171, 2010.
- TFOUNI, F.E.V.; SILVA, N. da. A modernidade líquida: o sujeito e a interface com o fantasma. **Rev. Mal Estar e Subjetividade JETIVIDADE**, Fortaleza, v. 8, n. 1, p. 171-194, 2008.
- TFOUNI, L.V. Em busca da felicidade, o corpo se consome no consumo. EM: CORACINI, M.J.R.F.; CARMAGNANI, A.M.G. (Orgs.). **Mídia, exclusão e ensino**. Campinas: Pontes, 2015. pp. 25-38.
- WANDERLEY, A.A.R. Narcisismo contemporâneo: uma abordagem laschiana. **Physis: Revista de Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 2, p. 31-47, 1999.
- WINE, N. **Pulsão e inconsciente: a sublimação e o advento do sujeito**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1992.

ŽIŽEK, Slavoj. **Como ler Lacan**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.

Artigo recebido em: julho de 2019.

Aprovado e revisado em: nov. de 2019.

Publicado em: dezembro de 2019.

Para citar este texto:

BARBAN, Pedro Grisi Galvão; TFOUNI, Leda Verdiani. A virtualidade, a tela e o sujeito: um exame psicanalítico sobre a hipermodernidade. **Entremeios** [Revista de Estudos do Discurso, ISSN 2179-3514, on-line, www.entremeios.inf.br], Seção Estudos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem (PPGCL), Universidade do Vale do Sapucaí (UNIVÁS), Pouso Alegre (MG), vol. 19, p. 95-108, jul. - dez. 2019.

DOI: <http://dx.doi.org/10.20337/ISSN2179-3514revistaENTREMEIOSvol19pagina95a108>