

Sobre o papel da virtualidade na captura pulsional e suas consequências

Níkolos Ruschel Petry¹

Resumo: O presente trabalho tem o objetivo de explorar o uso atual da virtualidade e seu papel dentro da captura pulsional. Revisitando as teorias de pulsão de vida e de morte, o princípio do prazer e da compulsão à repetição procurou identificar as consequências da virtualidade, enquanto fenômeno vigente da cultura, no desenvolvimento do aparelho psíquico. Com exemplos da Cultura, da Literatura e da Filosofia para ilustrar a virtualidade atual, este estudo questionou a possibilidade de o meio virtual ser usado como função de ligação ou não das pulsões, indicando que a virtualidade pode estar a serviço da desmentida. Bem como identificou a importância do encontro do objeto libidinizador e da interpretação da gigantesca massa de informações e imagens contidas na virtualidade.

Palavras-chave: Compulsão à repetição. Cultura. Pulsão de vida. Virtualidade.

Um pouco além do Fort-Da

A pulsão, essa força constante e sem objeto definido, inquieta o sujeito e faz a espécie evoluir: é por causa dela que se inicia o desenvolvimento do aparelho

¹ Psicólogo, Especializando em Psicoterapia de Orientação Psicanalítica no Ipsi – Instituto de Psicologia de Novo Hamburgo/RS.

psíquico, que se formam as barreiras entre eu e não-eu e, também, que se desenvolvem os mais diversos tipos de recursos para lidar com tais barreiras. Ao escrever *Além do princípio do prazer*, Freud (1920/2010c) revisita sua teoria pulsional, descrevendo a dualidade entre Eros e a pulsão de morte.

No mesmo texto, o Princípio do Prazer também é revisado: até então entendido como processo primário que exigiria o prazer, a partir da descarga da excitação (Freud, 1911/2010a), na segunda tópica, ele passa a ser um regulador de tensões, mantendo a incumbência de controlá-las. Assim, o Princípio do Prazer adquire um papel central no desenvolvimento e na manutenção da vida psíquica: regula as tensões, tentando deixá-las no nível mais confortável possível, sem, no entanto, permitir a descarga completa, o que significaria a morte do organismo.

Paralelamente, quem assume o impulso de buscar a tendência anterior, ou seja, inorgânica do ser vivo, passa a ser a pulsão de morte. O Princípio do Prazer ganha status de “guardião de nossa vida psíquica” (Freud, 1924/2011, p. 185), agindo como regulador das tensões, em favor da continuidade do organismo. No entanto, o Princípio do Prazer precisa ser conquistado a partir do encontro com o objeto libidinizador. A compulsão à repetição, inserida na segunda tópica como representante da pulsão de morte, seria uma condição necessária e mais primitiva que a intenção de ganhar prazer. Nela, repetiriam-se eventos traumáticos, lembranças dolorosas, mesmo que estes não resultassem em ganho de prazer.

Ao transpor a meta do Princípio do Prazer como um funcionamento de regulação das excitações, Freud (1920/2010c) coloca-o como uma função; poderia, sim, almejar o prazer, desde que as condições permitissem, ou seja, desde que houvesse a captura adequada das pulsões e que não existissem, dentro do aparelho, excessos traumáticos de excitação que necessitassem da projeção como forma de defesa ao sofrimento (David-Ménard, 2015). Caso essas condições não fossem possíveis, o regulador estaria a serviço da pulsão de morte e, então, da compulsão à repetição.

Freud (1920/2010c) apontou como exemplo da compulsão à repetição as brincadeiras das crianças, o jogo Fort-Da e o teatro dos adultos. Nas crianças, os jogos seriam sempre repetitivos, buscando tornarem-se ativas na experiência em que eram, na verdade, passivas: o neto de Freud mandava a mãe embora e a trazia de volta, enviava seu pai para guerra e, assim, defendia-se dos sentimentos de abandono. Para os adultos, o teatro teria uma função análoga: assistir a tragédias também resultaria em um gozo. Mas, ao contrário das crianças, o adulto buscaria causar dor em si mesmo, ou projetá-la nos atores. Assim, a dor

provocada aliviaria suas tensões ao assistir ao enredo. Dessa forma, a compulsão à repetição pode apresentar-se de forma independente do Princípio do Prazer, sem, contudo, contradizê-lo (David-Ménard, 2015).

Atualmente, os paradigmas contemporâneos deslocam as formas da compulsão à repetição, sem, no entanto, deixar a tendência de repetir e de procurar prazer na dor e na tragédia. A narcotização do Princípio do Prazer se dá, principalmente, pelo uso desenfreado de medicamentos, drogas e, também, de aparelhos eletrônicos. A virtualidade apresenta um amplo terreno para que as incumbências da compulsão à repetição e do Princípio do Prazer possam ser resolvidas. O jogo do Fort-Da virtual se estende para as redes sociais, onde o sujeito pode sentir-se ativo nos seus *likes* e *deslikes*. Os restaurantes se encontram lotados de celulares e *tablets* sobre suas mesas, com a função de ajudar (será?) as crianças durante a alimentação; o *YouTube* e as séries estão repletos de catástrofes e informações terroríficas, procuradas e assistidas diariamente.

O aparelho psíquico, formado a partir da insuficiência vital do infante para lidar com suas próprias pulsões, é modelado pelo processo de constituição dos destinos pulsionais, que vão sendo apresentados pelo objeto libidinizador. Assim, o circuito pulsional originário constitui, instrumentaliza e dá fronteiras para o aparelho psíquico (Birman, 2018). Na conferência XXXI, Freud (1933/1996) nomeia de Identificação o processo pelo qual o Eu do infante, ainda em formação, constitui-se e evolui sua percepção acerca dos estímulos pulsionais, provenientes do Id. O Eu tem a difícil tarefa de representar o mundo externo, perante as necessidades amorais do Id, desviando-se das condenações hipermorais – e até cruéis – do superego.

A consciência, essa espécie de casca criada pelo organismo para controlar e mediar as excitações internas e as vicissitudes da realidade (Freud, 1920/2010c), tem no Eu o principal intercessor. O estabelecimento do Eu tem importante papel dentro do aparelho psíquico, pois é ele quem irá, se bem investido e reforçado pelo investimento libidinal, ter capacidade de ligar os estímulos pulsionais às representações. Do contrário, com um Eu empobrecido de representações e recursos para ligação, as excitações, tanto internas quanto externas, conseguiriam romper a barreira da consciência, o que poderia gerar violentas consequências. Em função disso, o Eu seria levado a lançar mão da compulsão à repetição como forma de lidar com as decorrências desse excesso de estímulo.

Logo, o trabalho de 1920 complexifica a teoria psicanalítica e nos dá novos elementos para pensar o dinamismo metapsicológico do sujeito, tanto na clínica quanto na cultura. Conferindo importante papel ao Princípio do Prazer e na captura pulsional para a geração do Eu e para sobrepujar à compulsão

à repetição, dando então novos destinos para a pulsão de morte, Freud (1920/2010c) evolui o importante conceito pulsional.

Na atualidade, a necessidade de um aparelho psíquico que consiga sobrepujar a compulsão à repetição, proveniente do excesso traumático contemporâneo, torna-se ainda mais necessária (Birman, 2014). Paralelamente, as múltiplas possibilidades da virtualidade também podem incorrer em excessos, visto que esta comporta uma imensa massa de informação: cumulativa e aditiva (Han, 2018). Assim, a pulsão também tem papel importante nas vicissitudes contemporâneas e, em meio a estas, a virtualidade ganha cada vez mais espaço e destaque na cultura.

No entanto, quais as consequências da virtualidade quando utilizada em suas mais diversas formas, muitas vezes em um caminho exíguo e prioritário no destino da pulsão? Como ficam as barreiras do eu/não-eu na virtualidade? O destino pulsional, na virtualidade, ocorreria a partir de um complexo sistema de representações e de domínio simbólico? Ou não contariam com uma associação entre o virtual e as representações, como proposto em outros estudos²? Partindo da teoria, da clínica, da literatura e dos exemplos que a cultura nos brinda, procurou-se refletir sobre essas questões, dialogando-as com os conceitos psicanalíticos.

A captura pulsional

Integrando os ensaios de metapsicologia, *Os instintos e seus destinos* (Freud, 1915/2010b) descreve este novo paradigma humano: a oposição entre o impulso instintual, representado pela necessidade fisiológica, e a pulsão, uma força constante, constituída no interstício do somático e do psíquico. Entre as principais diferenças, a pulsão contaria com intensidade contínua e objeto variável, podendo utilizar-se de mais de um para atingir seu alvo: a satisfação, sendo completa ou parcial. Quando o impulso pulsional conta apenas com um objeto para descarga, seja este externo, seja do próprio corpo, constitui-se uma fixação, uma ligação rígida entre o objeto e a pulsão.

As excitações pulsionais nunca desistem de alcançar a meta, procurando a “repetição de uma vivência primária de satisfação” (Freud, 1920/2010c, p. 210). Elas se constituem nas marcas psíquicas, criadas a partir do contato libidinal

² Refiro-me, entre outros, à ideia de Moreno (1999) de que o uso virtual impossibilitaria a associação entre o que acontece na tela e o mundo interno do sujeito, visto que as imagens da tela contam com grande intensidade e, também, rapidez, contabilizando um excesso, sobre o qual o aparelho psíquico necessitaria manter grande investimento consciente para dar conta das imagens emitidas, impossibilitando-o de criar representações sobre elas.

inicial. Porém, a volta a essas excitações pulsionais é obstruída pelas resistências e repressões, fazendo o aparelho buscar alternativas, ligadas à realidade. A pulsão busca apenas o prazer e a diminuição de desprazer. O aparelho psíquico é o responsável pela possibilidade de reorientar esses impulsos a outros objetos, gerando uma coexistência de diferentes circuitos pulsionais, a partir dos quais o aparelho psíquico negocia as descargas, levando em conta o Princípio da Realidade, a partir da mediação do Eu.

Logo, na falta de uma captura pulsional originária adequada, poucas negociações podem ser feitas, levando a descargas com menos interseção do Princípio da Realidade. Green (2005) diferencia o intrapsíquico, contido pela pulsão, do intersubjetivo, que se constitui do objeto no encontro com o infante. Assim, na captura pulsional adequada, este objeto ocupa inicialmente um duplo lugar: pertence ao infante, direcionando as excitações deste ao encontro dos objetos, criando as marcas psíquicas e representações; ao passo que continua sendo externo. Esse processo cria a marca fundamental da ambivalência, que permeia a ligação do infante com ele mesmo e com o mundo externo e, ao mesmo tempo, forma as oposições dentro/fora e eu/não-eu.

Se existe a participação adequada do objeto nesse duplo lugar, as representações podem ser constituídas e a função objetalizante se operará para ligá-las ao impulso pulsional, permitindo satisfação e desenvolvimento do aparelho psíquico. São essas representações que permitem o domínio pulsional. No entanto, o objeto que encontra o infante também contém suas próprias pulsões, suas marcas e um Eu que media tal processo. Dessa forma, o encontro depende não só dos impulsos do infante e dos caminhos que lhe serão apresentados, mas também da captura pulsional do objeto em sua relação com ele mesmo.

O conceito de pulsão é ampliado por Green (2005), quando o autor aponta que não existe diferença entre pulsão de morte e de vida, afinal, o objetivo destas é comum: procuram apenas a descarga. Eros contaria com a tendência de ligar-se, entre si, “procurando aglomerações” (p. 71), ao passo que a pulsão de morte procuraria evitá-las. No entanto, a capacidade de se ligar ou não a um objeto não é característica da pulsão, mas da função objetalizante, ou desobjetalizante, criada a partir da função intrasubjetiva. A conjunção, com seu papel de ligação, quando constituída, permite a “entrada em jogo da marca própria do sujeito nas escolhas que o mundo objetal lhe propõe” (p. 78), característica que inauguraria a possibilidade de começar a desejar.

Desse modo, o domínio pulsional erigido a partir da função intrasubjetiva torna-se importante no desenvolvimento do contato com a realidade e com os

objetos externos, permitindo, quando bem desenvolvido, que o infante possa sair do estado inicial de indiferença, indo do estágio de Eu-do-Prazer para o Eu da Realidade, marcado pelo interesse aos elementos externos e domínio do Princípio da Realidade (Birman, 2018). Paradoxalmente, como esse processo se dá a partir dos objetos que o mundo externo propõe, a cultura exerce importante papel: a captura pulsional inclui as determinações culturais que impregnam a satisfação do objeto libidinizador, de acordo com as necessidades e possibilidades de sua época. Em uma cultura dirigida à virtualidade e a um crescente estado de indiferença ao mundo externo, tais situações podem desenvolver importantes marcas, atravessando a constituição do infante e, conseqüentemente, de seu Eu da Realidade e sua capacidade de sobrepujar a compulsão à repetição.

O desenvolvimento do aparelho psíquico se dá a partir do par pulsão-objeto, pois é nesse encontro que os impulsos estarão psiquicamente ativos. Essa ligação estimula a criação de recursos para a atividade de significação. Para tanto, é necessário que o objeto realize a antecipação das necessidades pulsionais do infante. Assim, o encontro é marcado pela correspondência entre as necessidades vitais e pulsionais do infante e do desejo do objeto libidinizador de assumi-las, antecipando suas exigências instintuais e pulsionais.

Por outro lado, quando a modelagem pulsional é marcada pelo desencontro, a função desobjetalizante impera, pela carência de marcas psíquicas e representações apropriadas, colocando em marcha a desmentida como principal defesa. A desmentida oculta as relações intersubjetivas que afetam o mundo interno do infante, impedindo a diferenciação do eu/não-eu, borrando as diferenças e mantendo as prerrogativas do Eu-do-Prazer: o que é sentido como prazeroso pertence ao Eu, o que é desprazeroso pertence ao mundo. Tal característica impede a possibilidade de reconhecer a realidade e valorizar os objetos externos, como contrapartida do impedimento de constituição do Eu da Realidade.

Nesse caso, a capacidade de desejar também não se opera, na medida em que a desmentida é utilizada como forma de ocultar qualquer ausência do objeto, em virtude das marcas do anterior desencontro. Sem falta, não há desejo. De forma análoga, pode-se pensar que o virtual corrobora com o mecanismo da desmentida, visto que também se coloca como forma de dissimulação de fronteiras, em que sua tela confunde o estar perto/estar longe, além da possibilidade de o sujeito manter-se distante do meio externo, semblante da indiferença. A falta não é bem quista no virtual: a partir dele tem-se resposta para tudo, conceitos e entretenimento.

O filósofo Michel Serres (2013) questiona-se, por exemplo, como é possível estimular a curiosidade de uma criança que tem em seu bolso toda a sabedoria e conhecimento da humanidade, dentro de um celular. Os representantes da cultura – mãe, pai, professores mestres – são, muitas vezes, superados pelo Google. No entanto, será que as infinitas capacidades da virtualidade fariam desta um lugar reservado apenas ao desligamento, a serviço de uma função desobjetivante e da compulsão à repetição?

Virtualidade

A virtualidade abrange um vasto campo de tecnologias e seu conceito vem sendo ampliado consideravelmente na última década, visto que o virtual tem tendência a atualizar-se, sem a necessidade de vir a formalizar-se ou colocar-se em ato (Fortes, 2009). O significado da palavra vem de força: potência virtual, mas não concreta. Para Lévy (1996), trata-se de um conceito difícil, uma vez que a virtualidade está constantemente reinventando o mundo, além de contar com um processo de desterritorialização e desprendimento do aqui e agora. Assim, o espaço virtual trabalha em outra ordem de tempo e sem lugar, confundindo o subjetivo e o objetivo. Tal velocidade facilita a aquisição de informação ou conhecimento, opostos do ponto de vista filosófico, ao passo que também se constitui de um compartilhamento de tudo, resultando na perda da diferenciação entre o público e o privado.

Paralelamente, Han (2018) aponta que estamos em uma sociedade da transparência, organizada basicamente em torno da conexão virtual: conectividade que finge aproximar enquanto distancia. Ao mesmo tempo, a transparência desnuda a vida, excluindo os mistérios e, por conseguinte, a necessidade de criar e imaginar. A gigantesca massa de informações disponíveis nas mídias digitais pode atrofiar o pensamento na medida em que o sujeito utiliza a tela como forma de proteção e fuga da realidade. A sensação de incompletude, intrínseca ao ser humano, seria mascarada pelo meio virtual. Alienado de si, e imbricado em um domínio da positividade, sem espaço para a negatividade³ inerente ao processo de conhecer-se, o sujeito contemporâneo acaba participando do enxame, seguindo modas e tendências.

³ Negatividade está relacionada com a morte, pressuposto de maior condição de nossa vida. Mas a Negatividade não é tomada por Han (2017) como algo negativo em si, mas, pelo contrário, como uma característica geral da vida, que, a partir de suas resistências, demonstra nossa incompletude e impotência. A Negatividade está imbricada no tempo, na falta, no mistério da vida e do acaso. É nela que o sujeito se vê obrigado a fazer suas renúncias pulsionais. Sua antítese, a Positividade, é a exclusão de toda e qualquer Negatividade ou processo que gere resistência, que possa revelar a incompletude, ou seja, que lembre que, um dia, iremos todos morrer. A contrapartida da Positividade é o mero viver: levar uma vida rasa, plana e sem sentido.

Ao opor informação e conhecimento no meio virtual, Lévy (1996) indica que é necessário que exista um processo de interpretação, ou seja, de ligação entre os dados facilmente alcançados virtualmente, para que estes resultem em atos de criação e invenção. Dessa maneira, o diferencial entre o uso de ligação (objetalização) ou desligamento (desobjetalização) do espaço virtual depende das capacidades do sujeito de fazer a captação e a interpretação desses estímulos. É necessário um novo modo de aprender e de pensar dentro da virtualidade.

Em *Máquinas como Eu: e gente como vocês*, Ian McEwan (2019) constrói uma ficção sobre as relações entre os homens e as máquinas. O livro utiliza dados reais, como o personagem Alan Turing⁴, um importante matemático e cientista da computação que, na história, consegue desenvolver a maior inteligência artificial de todos os tempos, construindo robôs que se passam facilmente por pessoas. Contando com enorme inteligência e acesso infinito às informações, os robôs são capazes de exercer as mais distintas funções (que nem a fábrica consegue prospectar).

Em meio ao enredo, um dos robôs, comprado por Charlie Friend, protagonista da história, começa a estudar Literatura e Filosofia, compor poemas e fazer diversas previsões sociológicas. Entre elas, diz que logo existirá uma “interface cérebro-máquina” (p. 161), fundindo o humano e a máquina. Os ganhos disso se darão em uma “inteligência colossal, acesso instantâneo à lucidez moral profunda e a tudo o que é conhecido” (0.161). No entanto, essa possibilidade de acesso será mútua, e o preço a pagar será a privacidade, pois a humanidade ficará transparente.

No entanto, embora pudessem exercer atividades variadas, inclusive se reprogramarem e transar com humanos, a maioria dos robôs passou a cometer suicídio. Apesar de possuírem a inteligência colossal, não eram capazes de entender os comportamentos e ambivalências do humano, sobretudo por não contarem com o domínio simbólico.

Parafraseando Lévy (1996), os robôs tinham acesso a informações e conhecimentos, mas não tinham capacidade para fazer a ligação entre eles, pois sua conexão era artificial, sintética e virtual. Assim, queixavam-se de sentir vazio e de não terem memórias de uma infância, de uma feliz e constitutiva vida progressa⁵. Não à toa, os problemas do robô de Charlie começam quando entra

⁴ Alan Turing (1912-1954) foi um brilhante matemático, com papel importante durante a Segunda Guerra Mundial, ao desenvolver códigos para ler as mensagens criptografadas dos alemães. Paralelamente, seus estudos foram decisivos na construção do computador moderno (Machiavelo & Reis, 2012). Turing faleceu em 1954, mas na obra de McEwan, ele sobreviveu e continuou a desenvolver seus códigos.

⁵ Com a massa de informações a qual tinham acesso, os robôs sabiam da importância constitutiva da vida progressa. No enredo, o robô de Charlie comenta que a empresa que o produziu estava pesquisando formas de inserir memórias artificiais de uma infância feliz nos robôs.

em contato com uma criança, único ser que, na explicação de Alan Turing, tem um sistema de aprendizagem maior que os robôs, pois conseguem brincar e associar aprendizados.

Apesar de ficcional, a história de McEwan (2019) representa bem algumas vicissitudes da cultura contemporânea e, ao mesmo tempo, da clínica. A imensa quantidade de imagens e informações contidas na virtualidade age como uma reação de proteção e fuga, por meio da qual se torna possível o refúgio contra o sentimento de incompletude. Em um domínio de congelamento temporal, a virtualidade não tem idade, destino e morte (Han, 2018). Seus saberes não contam, por si só, com consequências: é necessário que haja um processo de evocação das experiências virtuais para que elas tragam alguma consequência (Han, 2017).

A clínica apresenta os resultados da virtualidade na captura pulsional. Por exemplo, sujeitos que se utilizam de um relógio para extrair diversas informações sobre seu corpo e comportamento: quantos metros andaram, quantos passos deram, quando devem beber água, seus batimentos cardíacos, calorias e etc. O robô de Charlie não é tão diferente de sujeitos, que se queixam de sentirem um eterno vazio e não dormir à noite, controlando seu sono diariamente por meio de um aplicativo que lhe diz quantas horas dormiram em cada ciclo de sono. Tais informações geram tantas consequências para estes sujeitos, quanto para um adolescente que passa a tarde jogando freneticamente em seu videogame. Ao final da tarde, pouco têm para contar.

Dessa forma, a massa de informações não é objetalizante, mas desobjetalizante, pois faz o sujeito, imerso em uma virtualidade cheia de dados, calcada no falso sentimento de completude, tributária da desmentida, alienar-se de si. Não à toa que a queixa de Carla e Miguel, e outros tantos pacientes de nossa clínica contemporânea, é o vazio interno. Com uma temporalidade congelada e as fronteiras borradas, a falta de consequência da virtualidade pode gerar um imenso sentimento de vazio, fruto do desligamento pulsional do sujeito e da falta de marcas psíquicas que possam ligar a libido. A tela protege, corrobora com a possibilidade de fuga do sujeito de si mesmo.

No entanto, essa mesma virtualidade nos brinda com diversos exemplos de objetalização: a própria evolução dos aplicativos e ferramentas virtuais, além do processo criativo envolvido na dinâmica digital, são exemplos de uma ligação ao humano, formando essa espécie de interface cérebro-máquina. Ao mesmo tempo, é inegável que a inteligência colossal pode servir bem ao desenvolvimento da espécie. As diversas possibilidades da virtualidade se ligam, inclusive, aos processos constituintes do sujeito, formando um possível Fort-Da Virtual.

Filmes, séries e jogos digitais fazem parte da nossa experiência diária, produzindo uma massa de informações e imagens. Estas podem gerar fortes sentimentos, marcas e representações. A partir de um processo de evocação dessas experiências, atribuindo significados e um simbolismo singular às imagens captadas, os saberes podem adquirir consequências para nosso aparelho psíquico e interpor o circuito pulsional (Birman, 2014), ou seja: a virtualidade tem condições objetalizantes. Contudo, esse processo exige o espaço da negatividade, do tempo e da simbolização, características que não são possíveis pelo desnudamento virtual⁶ (Han, 2017), característico da desmentida.

Assim, apesar de a virtualidade conceber um importante lugar na vida diária e, também, no destino pulsional (seja ela utilizada de uma forma objetalizante, seja desobjetalizante), representa um grande paradoxo: tem funções de ligação, como visto; ao passo que mantém fortes características de compulsão à repetição, resultado das energias desligadas. As mídias digitais podem ser utilizadas como plataforma de criação, como recurso para informação, ou seu oposto: por exemplo, os aplicativos utilizados para saber quando amamentar ou trocar as fraldas do bebê, presentes na cultura contemporânea. Tais ferramentas transformam a relação mãe-bebê, impossibilitando a presença desse duplo objeto com o infante, incorrendo o desencontro. Essa é uma amostra de como a virtualidade pode estar inserida na captura pulsional originária, vindo a constituir, quem sabe, um Eu Virtual.

Com características positivas e negativas, a virtualidade está imbricada nos contextos atuais e faz parte da cultura. Sem dúvidas, o objeto libidinizador atual já conta com seu Eu Virtual, sua relação própria com a imensa massa de informações digitais. Sendo assim, a captura pulsional originária do infante já conta com a virtualidade auxiliando na criação do aparelho psíquico e, também, desta interface cérebro-máquina que vai se constituindo, a partir do momento que uma parte do direcionamento pulsional se dirige ao uso da virtualidade como forma de dominação dos estímulos. Pode-se, então, pensar que essa ligação entre o biológico e a máquina, proposta por McEwan (2019), já ocorre: se a porosidade da pulsão se dava, para Freud (1915/2010b), no interstício do somático com o psíquico, agora a virtualidade parece fazer fronteira com eles, formando uma tríplice complexa.

⁶ Refere-se à característica dos sujeitos de exporem suas vidas dentro da virtualidade, de maneira obscena, colocando-se como mercadoria. Em rostos e corpos desnudos, acabam-se os mistérios e as possibilidades de erotização e sedução, criando a Sociedade da Transparência.

É grande a influência do mundo virtual no desenvolvimento do sujeito contemporâneo. Exemplos de utilização da virtualidade como forma de compulsão à repetição não faltam. Afinal, em razão da imensa gama de imagens e da falsa ilusão de completude, a virtualidade pode tomar parte do circuito pulsional, mantendo-o fechado sobre si e usando os estímulos soltos da pulsão de morte. Todavia, o uso da virtualidade não pode ser entendido, por si só, como desobjetalizante. Seus dados podem ser simbolizados, gerando representações a partir de um processo de interpretação e evocação das experiências, assim como as consequências dos sonhos se dão a partir da possibilidade de interpretação destes (Freud, 1900/2019). A interpretação dos sonhos também conta com uma imensa gama de informações e, se tolerada a negatividade do tempo investido na busca de representações simbólicas que possam dar conta da vivência onírica, esta pode vir a constituir-se como uma experiência e gerar consequências no aparelho psíquico.

Para Birman (2014), um desafio do sujeito contemporâneo seria a apropriação psíquica de suas experiências, ocorridas de forma análoga com o Fort-Da: saindo da passividade e indo à atividade. Porém, esse movimento exige recursos de simbolização e de um Eu adequadamente investido, com as marcas psíquicas do encontro e captura pulsional originária. Logo, novamente o duplo objeto de Green (2005) se coloca: o infante precisa sentir suas necessidades antecipadas, perceber o investimento libidinal. A virtualidade possui ferramentas para lidar com a captura pulsional, mas não libidiniza, não deixa marcas psíquicas que possam ser utilizadas no desenvolvimento do aparelho. No entanto, se houve o encontro e o eco do infante com o objeto libidinizador, a virtualidade pode vir a ser importante ferramenta, dirigindo as pulsões para a criatividade e o desenvolvimento.

Portanto, a virtualidade não é, por si só, objetalizante ou desobjetalizante, apesar de ter capacidades que são amplamente abarcadas pelo recurso da desmentida e da compulsão à repetição. Contudo, essa função só ocorre quando a captura pulsional originária não foi capaz de ligar adequadamente as pulsões, fruto dos possíveis desencontros do objeto com o infante. Positiva ou negativa, a virtualidade já faz parte da captura pulsional, durante o desenvolvimento, visto que o objeto libidinizador já está imerso na sociedade transparente da virtualidade. A interface cérebro-máquina já existe, fruto da tríplice biológica, psíquica e virtual, cada vez mais presente na contemporaneidade.

Tais questões exigem que possamos construir uma nova maneira de aprender e pensar a virtualidade e, também, a clínica. Afinal, se por um lado cada vez mais pacientes apresentam sintomas relativos à função desobjetalizante, como

ansiedade, depressão e vazio; por outro, cabem aos terapeutas e analistas a necessidade de fazerem esse duplo papel objetual, atribuindo simbolização às experiências. Para tanto, tentamos interpretar a imensa gama de informações, tolerando a incompletude. Essa função irá corroborar a possibilidade de abrir espaço para a negatividade, estimulando a construção de desejo no paciente. Assim, vamos ao encontro desse sujeito, procurando capturar aquilo que nele pulsa, para construir novas significações e permitir uma vida mais real e ligada com o si mesmo.

De forma análoga, precisamos dar espaço para a negatividade, sobretudo de tolerar não saber o lugar e a função da virtualidade na nossa sociedade, na vida de nossos pacientes, e também na nossa. Positiva ou negativa, a interface cérebro-máquina está aí, procurando significações, necessitando nossa interpretação. Que possamos ter com a virtualidade a capacidade das crianças, que, segundo Alan Turing, são as únicas capazes de sobrepujar as máquinas: podendo brincar, aprender e simbolizar.

On the role of virtuality in instinct's capture and its consequences

Abstract: The present work aims to explore the current use of virtuality and its role within the instinct's capture. Revisiting the theories of life and death instinct's, pleasure principle and repetition compulsion, sought to identify the consequences of virtuality, as a current phenomenon of culture, in development of the psychic apparatus. With examples from Culture, Literature and Philosophy to illustrate the current virtuality, questioned the possibility of the virtual medium being used as a function of linking or not the instincts, indicating that virtuality may be at service of denial. Identified the importance of finding the Object for the libidization, and interpreting the mass, of information and images, contained in virtuality.

Keywords: Culture. Life instinct. Repetition compulsion. Virtuality.

Referências

- Birman, J. (2014). *O sujeito na contemporaneidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Birman, J. (2018). *As pulsões e seus destinos: Do corporal ao psíquico*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- David-Ménard, M. (2015). Como ler Além do princípio do prazer? *Reverso*, 37(69), 99-112.
- Fortes, S. D. (2009). Psicanálise da infância e da adolescência e realidade virtual. *Revista de Psicanálise da Sociedade Psicanalítica de Porto Alegre*, 16(2).
- Freud, S. (1996). Conferência XXXI. In *Edição standard brasileira das obras completas de Sigmund Freud* (Vol. 22). Rio de Janeiro: Imago. (Original publicado em 1933)
- Freud, S. (2010a). Formulações sobre os dois princípios do funcionamento psíquico. In *Obras completas* (Vol. 7). São Paulo: Companhia das Letras. (Original publicado em 1911)
- Freud, S. (2010b). Os instintos e seus destinos. In *Obras completas* (Vol. 12). São Paulo: Companhia das Letras. (Original publicado em 1915)
- Freud, S. (2010c). Além do princípio do prazer. In *Obras completas* (Vol. 14). São Paulo: Companhia das Letras. (Original publicado em 1920)
- Freud, S. (2011). O problema econômico do masoquismo. In *Obras completas* (Vol. 16). São Paulo: Companhia das Letras. (Original publicado em 1924)
- Freud, S. (2019). A interpretação dos sonhos. In *Obras completas* (Vol. 4). São Paulo: Companhia das Letras. (Original publicado em 1900)
- Green, A. (2005). O intrapsíquico e o intrasubjetivo: Pulsões e/ou relações de objeto. *Revista de Psicanálise da Sociedade Psicanalítica de Porto Alegre*, 12(1).
- Han, B. (2017). *Agonia de Eros*. Rio de Janeiro: Editora Vozes.
- Han, B. (2018). *No enxame: Perspectivas do digital*. Rio de Janeiro: Editora Vozes.
- Lévy, P. (1996). *O que é virtual?* São Paulo: Editora 34.

Machiavelo, A., & Reis, R. (2012). Turing e a Enigma. *Boletim da Sociedade Portuguesa de Matemática*, 67, 97-120.

McEwan, I. (2019). *Máquinas como eu: E gente como vocês*. São Paulo: Companhia das Letras.

Moreno, J (1999). Realidade virtual e psicanálise. *Revista de Psicanálise da Sociedade Psicanalítica de Porto Alegre*, 6(3).

Serres, M. (2013). *A Polegarzinha: Uma nova forma de viver em harmonia e pensar as instituições, de ser e de saber*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

Copyright © Psicanálise – Revista da SBPdePA
Revisão de português: Mayara Lemos

Recebido em: 13/04/2020

Aceito em: 22/04/2020

Níkolás Ruschel Petry
Rua Bento Gonçalves, 1734
93410-154 – Novo Hamburgo – RS – Brasil
Email: nikopetry@gmail.com