

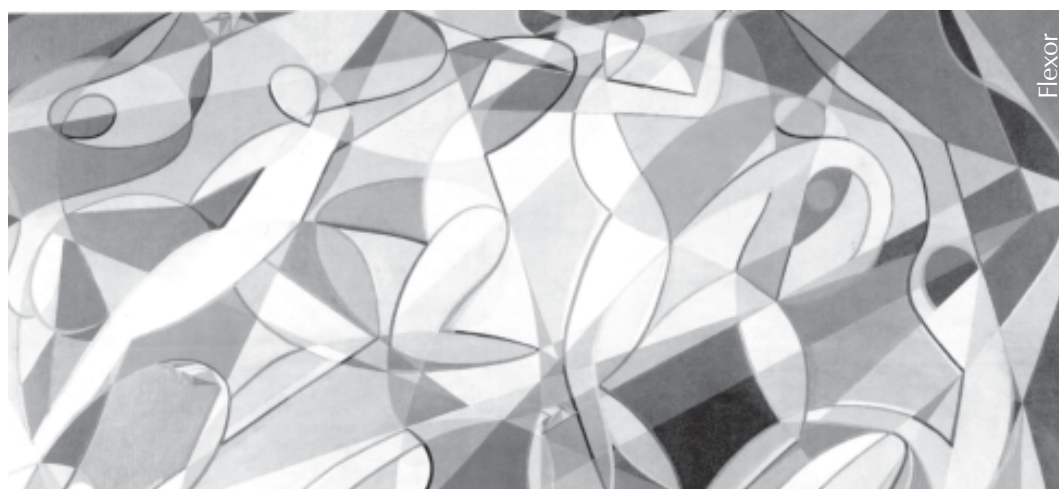
A Fantasia e o Baile de Máscaras do Final do Milênio

Resumo: Neste trabalho, pretendo estudar um modo de uso muito específico da Internet. Chamarei aqui de relações virtuais os vínculos, mesmo que efêmeros, que se estabelecem nos chats entre sujeitos que supostamente não se conhecem fora do ciberespaço. Nestas formas de relacionamento a adoção de um pseudônimo ou mesmo a construção de uma ou mais personagens são frequentes. Tentarei, no texto, estabelecer algumas relações entre a produção subjetiva (personagem construída) e o conceito psicanalítico de fantasia.

Palavras-chave: fantasia, relações virtuais, subjetividade.

Abstract: In this paper I will discuss a very specific way of using the Internet. I will call virtual relationships the connections, even when short-lasting, among subjects who supposedly are not acquainted with each other, except through cyberspace. In these forms of relationships the use of a pseudonym or even the creation of characters happens quite often. In this text I will try to establish some relations between the subjective production (created character) and the psychoanalytical concept of fantasy.

Key words: fantasy, virtual relationships, subjectivity.



Claudia Cruz Lanzarin

Psicóloga e vice diretora de Ensino e Pesquisa do Hospital Psiquiátrico São Pedro. Mestranda em Psicologia Social e Institucional pela UFRGS.

Seriam os chats os Bailes de Máscaras do Final deste milênio? Que tipo de relações possibilitam? Por que exercem tanto fascínio sobre os participantes? Qual o sentido da personagem construída para se apresentar aos outros? Estas são algumas das questões que serviram como provocação para a escrita deste texto.

Nos bailes medievais, damas e cavaleiros, no anonimato garantido pelas vestes festivas, abandonavam-se a toda sorte de extravagâncias, a tudo o que não seria permitido se

identificados estivessem. Nas relações virtuais, consideradas aqui como aquelas formas de relacionamento que prescindem da presença física dos participantes, só é possível conhecer o outro a partir daquilo que sua mensagem comunica. Logo, a Rede, assim como o baile de máscaras, possibilita aos internautas o anonimato.

A máscara, metáfora do anonimato, impede o olhar social que reconhece e amarra cada um ao seu próprio lugar, à sua própria identidade

e ao que dela se espera. A suspensão do olhar social/censura, prática analítica e confessional, autoriza a fala do indizível. Faz surgir uma outra palavra, uma outra ação e, por que não dizer, os outros habitantes de nossa subjetividade.

Para Guattari (1986) e Rolnik (1993), a subjetividade não tem uma essência, nem sequer uma forma definida. Podemos pensar que ela se assemelha a uma duna de areia que se movimentam e se deixa esculpir pelo sopro dos ventos. Escultura mutante no/do tempo, que se realiza no jogo interminável de construção/desconstrução. Como não é dada aos homens pela natureza se constrói no campo social e histórico.

Nessa perspectiva, a subjetividade não se apresenta centrada na noção de um núcleo, de um eixo. Não pode ser reduzida a estrutura egóica. Ela é o devir. Podemos utilizar a metáfora do rizoma de Guattari e Deleuze (1995) para explicá-la. O rizoma, assim como a subjetividade, não tem um tronco por ser semelhante a uma raiz, não define um começo nem uma conclusão, acontece no meio, no entre, nas possibilidades. Também para Lacan (1975) o ego é uma ficção, uma ilusão. Freud (1920/1987) ao definir o ego como sendo a instância resultante de inúmeras identificações, formada na sua maior parte por aspectos inconscientes, relativiza a noção de unidade, de coerência deste pólo da personalidade.

A partir deste recorte teórico, as nossas fantasias, as outras formas de ser: mulher e homem, de sentir a sexualidade e a vida podem ser consideradas como sendo os outros habitantes de nossa subjetividade. Estes, por vezes, vivem amordaçados pela auto-censura, pelas normas sociais e pelos ideais identificatórios modelizantes oferecidos pela cultura.

Deleuze e Guattari (1995) utilizam-se de outra imagem, proposta por Artaud, para dar conta do conceito de subjetividade, a do corpo sem órgãos, figura mítica da desessência, “lugar” de atualização de todas as possíveis formas de subjetivação. Obviamente, fora do campo conceitual, é impossível pensar num sujeito sem órgãos, epistêmico. Estar no mundo implica possuir marcas: de uma filiação, de um nome, de uma classe social, de raça, de gênero, entre outras. Estes componentes de

diferentes intensidades se sobrepõem, se enlaçam, se combinam e, nestas movimentações, vão compondo o mosaico da existência.

Viver numa sociedade capitalista, desigual e individualista, que busca normatizar, controlar e tutelar o dissidente, a originalidade, não é tarefa fácil. Esta sociedade oferece a todos os mesmos ideais de sucesso, de beleza e de consumo, porém dá a poucos condições materiais de concretizá-los. Por vezes, resta aos humanos buscar a satisfação de seus anseios, desejos, no sonho. Sonhar com um corpo sem órgãos, sem marcas, sonhar, inclusive, com a realização dos ideais identificatórios, por que afinal nem sempre o sonho é singular, no sentido de prescindir totalmente dos modelos da cultura.

O sonho diurno, ou devaneio, que Freud (1908/1987) denominou, com tanta propriedade, de fantasia pode ser um conceito de extrema relevância para pensar as relações virtuais, estabelecidas entre os habitantes do ciberespaço, nos chats de conversação. Nestas relações não presentificadas e, portanto, anônimas, a adoção de um pseudônimo ou mesmo a construção de uma ou mais personagens para se comunicar com os outros são freqüentes. Algumas personagens são utilizadas durante anos e costumam ser encontrados com regularidade em chats específicos.

O leitor mais atento poderia, a essa altura do texto, argumentar que a construção de personagens também pode ocorrer nas relações presenciais. Rolnik (1993), inclusive, escreve sobre as identidades *prêt-à-porter* oferecidas pela mídia para consumo imediato. Sendo assim, por que este trabalho se restringe ao estudo das relações virtuais? Em que elas diferem das demais formas de relação? Em primeiro lugar, penso que a adoção de personagens no mundo virtual é de outra natureza, já que no ciberespaço o internauta tem total liberdade¹ para construir a imagem com a qual deseja se apresentar. Esta imagem poderá estar desvinculada da realidade do organismo. Torna-se possível, graças a acorporeidade, modificar o gênero, a idade, os atributos físicos, o nome, entre outras características. Em segundo lugar, existe uma consciente intencionalidade na adoção da personagem, mesmo que as escolhas realizadas sejam determinadas por forças inconscientes.

*“Pies para qué los
quiero
Si tengo alas pa’
volar”
(Frida Kahlo)*

1- As únicas restrições à capacidade criativa devem-se aos próprios limites do meio, já que a imagem deverá ser apresentada através da palavra escrita ou por meio de outros símbolos.

Turkle (1997), psicanalista americana, considera as personagens adotadas como prova contundente da multiplicidade do self. Para ela, as diferentes identidades assumidas pelos internautas exemplificam de forma magistral esta noção, defendida pelos teóricos franceses pós-modernos, de um self múltiplo, fluido, não linear e que se constitui na interação. Em contraposição a estas idéias encontramos alguns estudiosos que chegam a classificar o mesmo fenômeno como uma manifestação patológica de uma personalidade múltipla.

A primeira abordagem do tema não parece ser suficiente para explicá-lo, porque a ausência de unidade do ego, teorizada por Freud (1920/1987), é uma condição que atravessa as relações entre os sujeitos sejam elas presenciais ou não. Portanto, se a multiplicidade do ego ou self é inerente a condição humana a argumentação defendida por Turkle (1997) não dá conta da complexidade das relações virtuais. A segunda posição teórica tenta catalogar um fenômeno que é completamente novo nos velhos manuais de nosografia psiquiátrica. Talvez pudéssemos tomar esta produção subjetiva (personagem construída) a partir do conceito psicanalítico de devaneio, já que a possibilidade de brincar de ser outro é o que parece estar em questão.

Para Freud (1908/1987), a capacidade imaginativa tem estreita vinculação com o jogo infantil. O devaneio "... é uma continuação, ou substituto, do que foi o brincar..." (Freud, 1908/1987, IX, p. 157) ". A criança em crescimento, quando pára de brincar, só abdica do elo com os objetos reais, em vez de brincar, ela agora fantasia. Constrói castelos no ar e cria o que chamamos de devaneio" (Freud, 1908/1987, IX, p.151). Porém, "... a possibilidade de fantasiar não é dada a todas as pessoas de maneira idêntica..." (Dejours, 1988, p. 44). Pál Pelbart (1993) nos mostra, com tanta sabedoria, que para entrar num devir-anjo é preciso ter desejo de asas.

As fantasias são motivadas pelas frustrações impostas pela vida cotidiana. Como no sonho, a fantasia expressa a realização de um desejo. Procura fornecer ao sujeito uma satisfação independente da realidade². Conforme Kusnetzoff (1982), a fantasia é a cenarização imaginária que representa, deformada, a realização de um desejo. Freud (1908/1987)

chama a atenção para o fato de que os homens adultos envergonham-se de suas fantasias e dificilmente conseguem revelá-las fora de alguma situação terapêutica.

A fantasia, assim como o sonho, o lapso, o sintoma e os atos falhos, é uma produção do inconsciente, logo obedece a uma lógica de funcionamento que não é determinada pela racionalidade nem pelo tempo cronológico. Por meio dela nos conectamos com uma outra temporalidade, que os gregos chamavam de *aion*. Na Grécia Antiga já se reconhecia a existência de diferentes tempos: o *chronos*, nome escolhido para designar o "... tempo da lei, da repetição ordenada, da determinação, do encadeamento lógico ou cronológico entre o antes e o depois..." (Gondar, 1995, p. 83) e *aion*, que é o tempo de criação, liberto do aprisionamento da ordem e que possibilita o devir.

Gondar (1995), a partir destes conceitos de tempo, estuda a metapsicologia freudiana e nos demonstra que a atemporalidade do inconsciente, postulada por Freud (1915/1987), é a negação de um tempo em específico: o *chronos*. Na fantasia, o *aion*, que se insubordina à ordenação, faz coexistir o passado, o presente e o futuro. Para Freud (1908/1987), estes três momentos do tempo se encontram enlaçados no devaneio por um fio condutor: o desejo. No psiquismo, a conexão de uma experiência passada com uma situação atual produz o novo (o por vir) que está a serviço do desejo.

Freud (1908/1987) traça um paralelo entre o devaneio e a criação poética. Ambas aquisições têm sua origem no jogo infantil. Para ele, o escritor criativo ao produzir sua obra literária encontra-se imerso na mesma lógica, descrita acima, de construção do devaneio. "Uma poderosa experiência no presente desperta no escritor criativo uma lembrança de uma experiência anterior (geralmente de sua infância), da qual se origina então um desejo que encontra realização na obra criativa" (Freud, 1908/1987, vol. IX, p. 156).

Penso que a Rede exerce fascínio sobre as pessoas justamente porque instaura uma nova forma de relação do sujeito com sua fantasia.

2 - A satisfação referida pelo autor é independente da realidade, por que ocorre no plano mental, na imaginação. É importante ressaltar que a fantasia, assim como o processo onírico, utiliza-se de elementos da realidade para se constituir.

Esta deixa de ser vivida no silêncio da imaginação e passa a ser compartilhada socialmente, para além dos consultórios psi. A Rede, espaço lúdico de puro exercício da criatividade, é o meio pelo qual podemos dar asas à imaginação, onde é possível brincar com a possibilidade de ter um corpo sem órgãos, liberto das determinações (de gênero, raça, classe). A acorporeidade, característica destas relações virtuais, possibilita a criação, inclusive, de uma imagem corporal para cada personagem totalmente descolada da realidade do corpo. Esta imagem poderá ou não refletir os ideais identificatórios oferecidos pela cultura (ser jovem, branco, magro etc).

O internauta, quando constrói para si uma personagem, muitas vezes, dotada de atributos físicos e de uma história de vida, se aproxima da posição ocupada pelo escritor criativo. Porém, se diferencia do mesmo porque aqui sua produção subjetiva não é página morta de um livro, mas sim algo que se constrói em interação com muitas outras personagens.

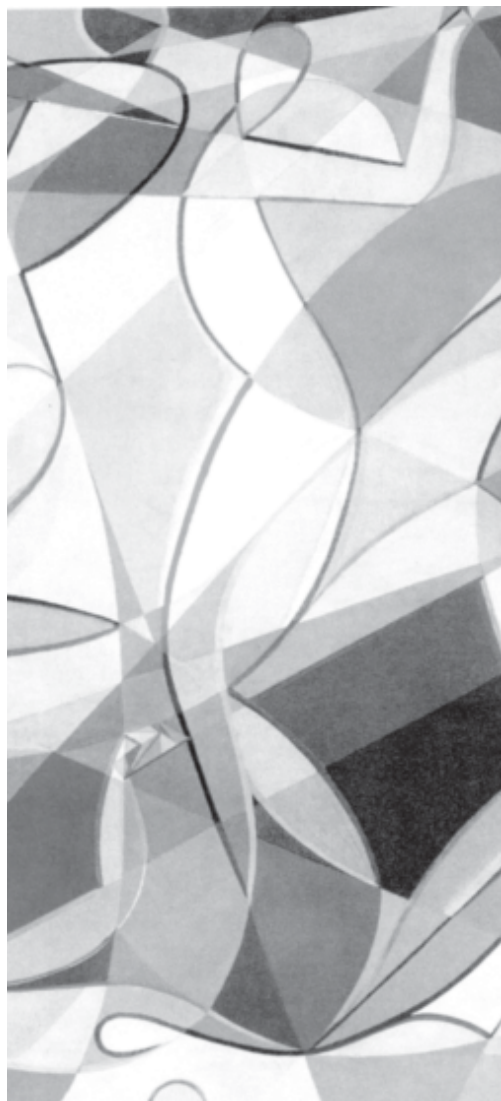
Encontro: possibilidade ou impossibilidade?

Alguns estudiosos têm com frequência denunciado as novas tecnologias como sendo as principais responsáveis pelo isolamento e pela solidão em que vivem os sujeitos no final deste milênio. Birman (1997), num recente texto sobre o filme *Denise está chamando*, de Hal Salwen, sintetiza esta posição: “A relação face to face não existe mais. As pessoas não podem mais se olhar, se tocar e se enternecer pela delicadeza brusca dos gestos” (Birman, 1997, p.217). Lévy (1996), contrário a esta proposição, afirma que as pessoas que mais utilizam as tecnologias de comunicação são também as que mais buscam o contato presencial.

Creio que as novas tecnologias da comunicação não excluem nem concorrem com as formas genuínas de contato humano. A solidão, o individualismo e a precariedade dos laços fraternos são questões inerentes a uma sociedade, que como a nossa, se organiza a partir do modo de produção capitalista.

Porém, é interessante observar que a interação, os amores e as amizades que se estabelecem entre as personagens do mundo virtual

difícilmente conseguem ser transpostos para a realidade presencial. Esta afirmação, com certeza passível de questionamentos, nasce da observação despreocupada dos relatos de inúmeros internautas. São comuns as histórias de encontros que não se realizaram ou pela ausência dos envolvidos ou porque, as pessoas não se deram a conhecer mesmo estando no local determinado. Que lógica estaria aí operando? Como pensar estes fatos? Como não tenho respostas, proponho algumas reflexões, que talvez possam nos indicar caminhos para pesquisa.



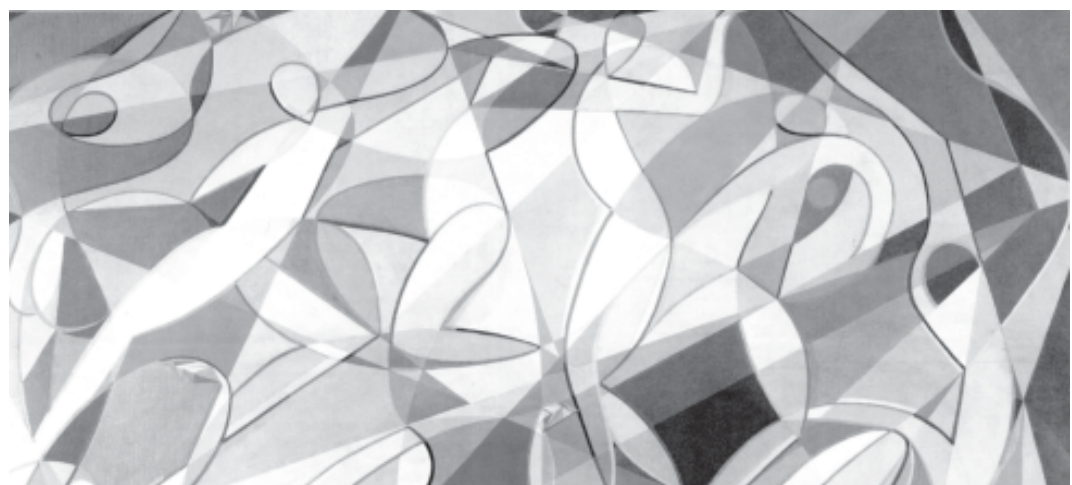
A Rede, espaço lúdico de puro exercício da criatividade, é o meio pelo qual podemos dar asas à imaginação, onde é possível brincar com a possibilidade de ter um corpo sem órgãos, liberto das determinações (de gênero, raça, classe).

Antes de mais nada, é necessário retomar uma idéia que, de alguma forma, permeou este texto. É importante ressaltar que o virtual é realidade, mesmo que de outra ordem. A

realidade virtual e a realidade presencial se diferenciam entre si quanto à natureza das experiências que oportunizam aos sujeitos que delas participam. Reconhecidas as diferenças entre os dois meios ou realidades, caberia perguntar: por que não é possível a transposição dos fenômenos que observamos nas relações virtuais para as presenciais ?

Como vimos em Freud (1908/1987), existe uma relação de continuidade entre o jogo infantil e a capacidade imaginativa. O jogo torna-se uma das vias de inserção da criança no plano simbólico. Também Winnicott (1975) ao construir sua teoria sobre o objeto transicional e os fenômenos transicionais aponta para o fato de que esta área intermediária de experiência dará lugar na vida adulta ao viver imaginativo, ao trabalho científico criador, às artes e à religião. Este processo de continuidade demonstrado pelos autores se rompe quando pensamos na transposição das experiências vividas na realidade virtual para a presencial. Por que as relações virtuais não se constituem num agenciamento para os encontros presenciais ? Parece ser a grande questão. Por que não encontramos a continuidade entre as experiências virtuais e presenciais ?

Somente o processo de investigação poderá nos dar algumas respostas. Porém me atrevo a expor uma hipótese que posteriormente poderá ou não ser refutada. Não seria justamente o anonimato, a acorporeidade das relações virtuais que possibilitam o jogo da fantasia ? Se assim for, as relações virtuais, as quais me referi neste texto, só se mantêm enquanto o encontro for impossível. Dito de outra forma, creio que se tomarmos a fantasia como sustentáculo da construção das personagens no mundo virtual, a perda do anonimato e da acorporeidade que o mundo presencial impõe é o que impossibilita a transposição total das experiências. Evidentemente, algumas experiências devem ser levadas pelos sujeitos de uma realidade para outra, investigar quais são estas experiências talvez possa ser um desafio para as futuras pesquisas. Além disso, a subjetividade, como nos ensina Rolnik (1995), é algo que está em processo e que se modifica com transformações sociais e culturais. Logo, cabe também questionar: que novas formas de subjetivação a partir destas experiências estão sendo construídas ? Que efeitos trará para os sujeitos o exercício coletivo da fantasia ?



Claudia Cruz Lanzarin
Av. Itaqui, 194/501 - Petrópolis
Porto Alegre - RS CEP 90 460-140
e-mail: claudiac@plug-in.com.br

Recebido em 28/06/99 Aprovado em 02/10/99

Birman, Joel (1997). Estilo e modernidade em psicanálise. *Rio de Janeiro: Ed. 34.*

Dejours, C.(1988). *A loucura do trabalho: estudo de psicopatologia do trabalho.* São Paulo: Cortez-Oboré.

Freud, S. (1987). *Escritores criativos e devaneio.* In: Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud. *Rio de Janeiro: Imago (Originalmente publicado em 1908)*

Freud, S. (1987). *Além do princípio de prazer.* In: Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud. *Rio de Janeiro: Imago (Originalmente publicado em 1920)*

Freud, S. (1987). *O inconsciente.* In: Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud. *Rio de Janeiro: Imago (Originalmente publicado em 1915)*

Gondar, J.(1995). *A multiplicidade de tempos na metapsicologia.* In: KATZ, C. S. (org.) *Temporalidade e psicanálise.* Petrópolis: Vozes.

Guattari, F. Deleuze, G. (1995). *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia.* Rio de Janeiro: Ed. 34.

Guattari, F. (1986). *Micropolítica: cartografia do desejo.* Petrópolis: Vozes.

Kusnetzoff, J.C. (1982). *Introdução à psicopatologia psicanalítica.* Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

Lacan, J. (1975). *Escritos II.* México: Siglo XXI.

Lévy, P. (1996). *O que é o virtual ?* São Paulo: Ed. 34.

Pelbart, P.P. (1993). *A nau do tempo-rei: sete ensaios sobre o tempo da loucura.* Rio de Janeiro: Imago.

Rolnik, S. (1993). *Subjetividade, ética e cultura nas práticas clínicas.* Cadernos de Subjetividade. São Paulo, v. 1, n.1, 305-313.

Turkle, S. (1997). *Life on the screen: identity in the age of the internet.* New York: Touchstone.

Winnicott, D. W. (1975). *O brincar e a realidade.* Rio de Janeiro: Imago.

Referências bibliográficas