

Sobre o Papel da Virtualidade no Enfrentamento da Realidade na Adolescência: uma saída possível

On the Role of Virtuality in Coping With Reality in Adolescence: a possible way out

Carolina Stopinski Padoan¹

Resumo: O presente artigo propõe-se a discutir a questão do espaço virtual na adolescência dentro de uma perspectiva de saúde e doença, podendo ser usado enquanto ensaio e fantasia, ou de forma prejudicada, como substituto para uma realidade inaceitável. Para tanto, é feita uma retomada das considerações de Freud e Winnicott sobre a constituição da realidade, bem como a importância deste contato na manutenção da saúde e sua ligação com o adoecimento, explorando conceitos como *realität*, *wirklichkeit*, espaço potencial e fenômeno transicional. A discussão prossegue em torno desta particular fase do desenvolvimento, com seus respectivos trabalhos e aquisições segundo Rodolfo, a fim de localizar o problema estudado no tempo e no espaço. O olhar e seu impacto dentro da constituição da subjetividade, bem como sua relação com a tela que não reflete alguém, mas sim um programa é abordado ao final da revisão. Finalmente, através de ilustrações clínicas, é possível ao leitor conectar a proposta do artigo com acontecimentos vivos e desenvolver suas próprias opiniões sobre o tema.

Palavras-chave: adolescência; virtualidade; *realität*; *wirklichkeit*; espaço potencial; trabalhos da adolescência; olhar; psicoterapia psicanalítica.

Abstract: The aim of this paper is to discuss the matter of virtual space in adolescence from a perspective of health and disease been used for testing and fantasy, or as a substitute for an unacceptable reality in a damaged way. To this purpose, there is a resumption of Freud and Winnicott's considerations on reality constitution, and the importance of this contact in maintenance of health and its link with the disease, also exploring concepts such as *realität*, *wirklichkeit*, potential space and transitional phenomena. The discussion about this particular developmental phase continues with Rodolfo's concept of *labour*, in order to locate the problem studied in time and space. The look and its impact within the constitution of subjectivity in relation to the screen that does not reflect someone, but a program is addressed at the end of the review. Finally, through clinical illustrations, the reader can connect to the paper's propositions to alive events and develop their own opinions on this matter.

Keywords: adolescence; virtuality; *realität*; *wirklichkeit*; potential space; labour; look; psychoanalytic psychotherapy.

¹ Psicóloga, especialista em “Teoria Psicanalítica e as Psicoterapias da Infância e Adolescência” e em “Teoria Psicanalítica e as Psicoterapias de Adultos” pelo Contemporâneo – Instituto de Psicanálise e Transdisciplinaridade. Diretora de ambulatório do Contemporâneo – Instituto de Psicanálise e Transdisciplinaridade. E-mail: carolpadoan@hotmail.com

Introdução

O presente artigo propõe-se a discutir a questão do espaço virtual na adolescência dentro de uma perspectiva de saúde e doença, podendo o mesmo ser utilizado enquanto ensaio e fantasia, ou de forma prejudicada, como substituto para uma realidade inaceitável. Para tanto, faz-se necessário retomar noções de saúde e doença ligadas a esta etapa da vida, conceitos de realidade e sua importância para a manutenção do bem-estar psíquico e seu papel no adoecimento.

O mundo contemporâneo é repleto de velocidade. São tempos nos quais o conhecimento torna-se obsoleto em poucos meses; trabalhadores passam mais tempo de suas vidas nos empregos; pais mal conseguem acompanhar o crescimento de seus filhos; a infância dura muito pouco; e a adolescência é o ideal das pessoas acima dos 40 anos. Assim, parece que fase da vida adolescente enfrenta um período de ampliação: choca ver quão cedo começa, com crianças de 10 anos vivendo dilemas amorosos em uma sexualidade que não parece mais latente; mas também, em sua longa duração, quando se encontram adultos passados dos 30 anos de idade, que ainda não saíram da casa dos pais, vestem-se como meninos e comportam-se como filhos pequenos em busca de limites. Sem intentar críticas à nova geração em prol de uma antiga mais sábia, compreende-se que existirão consequências para a forma de subjetivação dos jovens que se desenvolvem neste mundo. Os filhos deste novo milênio têm características especiais, as quais devem ocupar os pensamentos dos profissionais da saúde para além das críticas socioculturais. Afinal, o psicoterapeuta vive uma época em que se tem espaço dentro das escolas, dos programas de televisão, da vida cultural dos sujeitos; os consultórios são visitados com regularidade; e as classes menos favorecidas têm a oportunidade de se beneficiar desta modalidade de ajuda. Não é mais necessário convencer a sociedade da importância do bem-estar emocional para a saúde do corpo, para conquistas profissionais, para um bom aprendizado escolar e para uma boa inserção social.

Falando sobre a rapidez com que os perfis geracionais se transmutam, é importante refletir sobre como acompanhar tais evoluções. Há pouco tempo, o computador era apenas uma máquina de escrever incrementada. Hoje, representa uma ligação com o mundo e é uma obrigação estar conectado à rede. As pessoas trabalham através da conexão e não apenas se divertem ou se comunicam. As crianças que desde cedo têm contato com este mundo eletrônico apresentam mais facilidade e intimidade com o equipamento e seu tipo de

vinculação com o mundo. O espaço virtual tem se tornado cada vez mais uma parte importante do cotidiano e, como tudo que a mente humana cria, podem também se tornar um caminho que expressa fragilidades e potencial para o adoecimento. Pode-se estar criando um cientista. Um jovem curioso e inteligente que, treinado com os desafios de uma linguagem eletrônica em códigos, possa ter sido estimulado para ser alguém criativo e perspicaz. Porém, é possível estar se produzindo ao mesmo tempo uma geração fria e emocionalmente incapaz de contato com seus semelhantes, completamente despreparada para aquilo que humaniza, as relações.

Seria fácil encarar este desenvolvimento como o vilão: o computador e a internet seriam os responsáveis pelos desvios de conduta, vícios e isolamento dos quais pais tanto se queixam. Entretanto, aqui questiona-se o espaço que foi aberto para o tal computador e a famosa internet ocuparem dentro das vidas dos sujeitos. Parte-se do ponto de vista de que existe nos seres humanos capacidade para fazer todo o tipo de uso das invenções e criações da ciência, e que este uso dependerá do potencial dentro de cada um para saúde, criatividade e realização.

Claro que quando se muda velozmente, põe-se em risco certos padrões e estabilidade. Os modelos são importantes para o desenvolvimento normal. Existe um espaço que vem sendo preenchido cada vez mais por uma máquina e isso trará consequências. Ninguém duvida do impacto tremendo que tem a substituição de um ser humano por uma aparelhagem cibernética, por uma realidade holográfica. No entanto, interessa saber como esta substituição ocorreu: que espaço vazio era este que teve de ser preenchido por um arremedo criado pelos seres humanos? E mais, este espaço está preenchido com vitalidade ou com tecnologia cibernética?

Sobre a Realidade em Freud

A revisão teórica começa pelo tema que pautará e delimitará a discussão a respeito de saúde e doença nas relações que um sujeito experimenta com a vivência da realidade.

Para Freud (apud VALLS, 1995), existem duas realidades. A *wirklichkeit* seria a realidade do fato em si, da coisa em si mesma; enquanto a *realität* seria uma realidade representacional, que vincula o sujeito com o fato em si, que o representa. Como coisa em si,

a *wirklichkeit* constitui-se como uma realidade inapreensível e incognoscível ao indivíduo. A *realität* corresponderia globalmente ao que está fora do psíquico: a natureza, os semelhantes, a realidade social ou objetal e até o próprio corpo biológico. São quantidades de energia que nosso aparato perceptivo registra quando estas permanecem dentro de certas magnitudes como qualidades. O que determina esse processo de transformação é a forma como a pessoa subjetiva suas experiências, ou seja, seu desenvolvimento psíquico, acompanhado das defesas predominantes, dos pontos de fixação da libido e das experiências vividas, as quais criam pontos de ancoragem determinantes para a qualificação da realidade. Além disso, a realidade percebida muitas vezes acaba tendo uma íntima relação com a que é buscada. Logo, o que se percebe está intimamente com o que é desejado inconscientemente por um lado, e com as defesas ante estes desejos por outro. Tanto o desejado quanto suas defesas são restos mnêmicos ou verdades históricas de acontecimentos outrora percebidos, que desta maneira obtiveram qualidade perceptiva, da qual advém a qualidade psíquica representacional que, mais tarde, irá aspirar ao status de identidade.

Inicialmente, as percepções e sensações do próprio corpo, as quais originam-se com o auto-erotismo, permanecem como representações do eu. Aos poucos, estas sensações e percepções vão se somando e se integrando, obtendo assim uma espécie de coesão, que as transformam em uma unidade psíquica. Neste momento de passagem para a representação, integrarão o aparelho psíquico, abandonando sua pertença à realidade exterior, começando a fazer parte da realidade psíquica. Dessa forma, passamos do auto-erotismo para o narcisismo. Os outros tipos de representações mais ligados às pulsões e aos objetos poderão ter diversos destinos. Muitas acabarão no território do inconsciente, do id, em identificações com o mundo exterior, na cultura, nos ideais e no superego.

Porém, a realidade que mais importa ao aparelho psíquico é a realidade do objeto, seus desejos e a sensação a que se pode chegar a produzir a partir do vínculo com um objeto. Afinal, na verdade, o eu oficial provém de identificações, as quais vão se produzindo desde o início da vida (VALLS, 1995). Este ponto interessa bastante, pois um vínculo pode ser eletrônico? Uma amizade pode ser virtual? Um amor pode ser vivido na presença ausente de um outro que não se apresenta materialmente?

Já se sabe que a realidade muitas vezes pode corresponder ao que é desejado e ao que se presta como defesa para conflitos interiores. Como transformar então um espaço criado

previamente e automatizado em vital? Esta é uma pergunta intrigante. A surpresa de um vínculo é algo que produz tanto amor quanto ódio. Na vida como ela é, espera-se que as mudanças devam partir de dentro dos seres humanos, criadores de sua realidade vincular e submetidos aos fatos em si. No espaço virtual, tem-se uma chance de mudança a partir do externo, que mexe com a onipotência do fato em si, afinal, é possível desligar e religar as máquinas, voltar no tempo, parar no tempo, inventar outras formas. Inventar, criar, criatividade. Talvez estes sejam parâmetros interessantes para se pensar a saúde. Então será que não deveriam estar relacionados a outro tipo de atividade?

Para seguir neste tom questionador, Freud continua. Em *A perda da realidade na neurose e na psicose* (1924), diferencia as duas organizações e as aproxima com base na sua relação com a realidade. Ambas nascem a partir do sofrimento frente a fragmentos ou vivências totais de muita dor nesta relação com o mundo. A diferença centra-se no fato de, na neurose, o ego real definitivo se colocar a serviço da realidade para reprimir um impulso do id; enquanto na psicose, a partir de uma frustração que pareceria intolerável, um novo universo é construído de acordo com os impulsos desejosos do id. O eu da psicose é um eu prazer purificado, que se debate com a realidade, que deseja sua independência ilimitada, que tem por princípio a inércia, uma descarga por si, prazer por si.

Em ambos os casos, existe uma luta para a aceitação de algo que é tido como novidade, surpresa, ou estranhamento. E também nos dois casos, não é possível que a coisa em si seja completamente absorvida pelos sujeitos. Sempre existe algo que fica de fora da percepção consciente, pré-consciente ou inconsciente. Na neurose, há um fragmento que acaba se tornando estrangeiro, alheio ao sujeito, o reprimido, que nunca cessa sua luta contra o destino (FREUD, 1924). Parece até um videogame, ou será que os jogos não são realmente uma abstração de nossa castração? De qualquer forma, as semelhanças aventureiras não param por aí, e o material que foi banido para uma terra proibida acaba percorrendo caminhos sobre os quais o senhor que o baniu não tem poder, se fantasia de algo substitutivo – *sintoma* – e retorna a ameaçar e se vingar do seu senhor. Este se vê advertido novamente por uma parte de si que lhe causa dor e ressentimento e segue na luta, pedindo ajuda a uma entidade superior – superego – que tudo sabe e que tudo vê, especializada no cumprimento da ordem, da moral e dos bons costumes. É um mestre que, em nome de seus objetivos, pode até causar dor aos seus súditos (FREUD, 1924). Este bem poderia ser um jogo eletrônico, mas é um cenário que se passa dentro de nosso psiquismo, é como se forma nossa mente.

Uma vez que está se falando a respeito de jogos, cabe ingressar em um próximo estágio deste trabalho que discutirá o principal mecanismo utilizado pelos seres humanos na construção da realidade tanto psíquica, quanto objetiva: o brincar, fenômeno que tem como principal objetivo tirar o sujeito de dentro dele mesmo, ao mesmo tempo em que o aproxima de uma construção subjetiva de seu mundo. Para tanto, cabe agregar uma outra noção de construção de realidade, a qual permite que se siga no desenvolvimento do raciocínio proposto.

Sobre a Construção da Realidade em Winnicott

Com este autor, pretende-se ampliar a discussão e acrescentar a dimensão do brincar em sua construção de realidade, que se torna importante nesta discussão na medida em que se acredita que a virtualidade pode potencialmente ser inserida na vida das pessoas como um espaço intermediário entre a fantasia e a vida real.

Aqui, parte-se do pressuposto de uma fusão inicial entre o bebê e sua mãe e do fato de que algo acontece no sentido de uma separação. Ou seja, inicialmente, se tudo ocorre de maneira suficientemente boa, como nos diria Winnicott (1975), existe apenas uma grande fusão entre mãe-bebê-mundo. À medida que este relacionamento evolui, acontecem situações que vão constituindo uma gradual transição criadora de outros mundos: um mundo dentro da mente e outro fora, que é compartilhado com outras pessoas. Este tema se torna importante para a discussão na medida em que trata-se de diferenciar dois mundos: o objetivo, do contato, do olhar; e o virtual, ou da fantasia. Nos casos em que se percebe a virtualidade como algo patológico, é difícil para os adolescentes operar esta transição entre este mundo intermediário de fantasia e o mundo real – transformar esta experiência que se passa em outro tempo e outro espaço em vida real, experiência vivida, olho no olho. Algo não se dá na transferência do ensaio e do treino para o vivenciar, o que denota a existência de alguma falha anterior ainda à adolescência.

Winnicott (1975) fala a respeito de três áreas da vida de um ser humano: a capacidade de ser uma unidade, delimitada por uma membrana, outra que se refere a um mundo interno mais ou menos rico, em guerra ou em paz, e finalmente, uma terceira área que se dá na experimentação, para a qual contribuem tanto a realidade externa quanto a interna. Esta

chamada área de experimentação trata de um espaço de repouso para o indivíduo, que está constantemente ocupado em estabelecer diferenças entre o que se passa dentro de si e no mundo externo. Assim, conclui-se com o autor que há uma capacidade que deve se desenvolver nos sujeitos para que, aos poucos, a realidade possa ser aceita e reconhecida. Este espaço intermediário é chamado de espaço transicional.

Quando Winnicott (1975) fala da relação de um objeto transicional com o simbolismo, postula a existência de uma primeira possessão não – eu do bebê, que pode ser uma pontinha de um cobertor, um ursinho de pelúcia, por exemplo. Mas, o mais importante, trata-se de algo que não é fundamental tanto por seu valor simbólico, quanto por seu valor real. É algo que definitivamente não é o seio materno, e isto é tão importante quanto o fato de ser um representante do seio. Quando o sujeito acata o simbolismo, já está se dando uma separação entre fantasia e realidade, entre mundo interno e mundo externo, entre o que é diferente e o que é similar. Os fenômenos transicionais versam sobre uma jornada rumo à experimentação. E é isto que precisa ocorrer quando se tenta compreender adolescentes que se utilizam do universo midiático para iniciar suas incursões no mundo. Precisam utilizar este espaço / tempo de forma a ser algo que não é a sua realidade objetiva, mas que possa representá-la, representar sua iniciativa de inserção em um mundo repleto de objetos e desafios. Precisam brincar. Para lidar com sua ansiedade e desamparo frente às exigências de um ambiente mais maduro do que o infantil, porém, cheio das limitações da imaturidade, necessitam de um momento de ilusão, no qual podem acreditar que há um espaço intermediário que dará conta de sua imaturidade, de sua inexperiência. Fica iludido com seus sucessos neste arremedo de universo mais controlável do que o mundo real para preparar-se para a experiência definitiva de incursão entre os desafios de uma longa caminhada rumo à independência. Essa ilusão é constitutiva do processo de subjetividade. É uma capacidade que a criança desenvolve para lidar com a realidade e não para rejeitá-la. Porém, ela existe em sua condição de preparação para uma desilusão frente à impotência e a manutenção do desejo de crescer. Assim deveria operar a virtualidade, como uma preparação para a experimentação na vida real, no olho no olho, aquilo que humaniza.

O mesmo autor, quando toca no ponto referente à aquisição da ilusão – desilusão, lembra de algo que faz o bebê progredir do princípio do prazer para o princípio da realidade, ou para além da identificação primária através de uma mãe suficientemente boa. Isto é, uma mãe marcada por uma adaptação ativa e efetiva às necessidades de seu bebê, conduta que vai

gradativamente se retirando na medida da capacidade do bebê para tolerar as frustrações inerentes à sua inserção no meio (WINNICOTT, 1956/1988). As formas pelas quais um bebê pode atravessar este período de crescente desadaptação de sua mãe são a experiência temporal de que a frustração tem um período de duração, no início bem curto, e que se conta com o desenvolvimento da atividade mental (satisfações auto-eróticas que entram em jogo, o recordar, fantasiar, sonhar). O valor disso tudo reside no fato de que a frustração torna os objetos reais, sua imprevisibilidade suficientemente tolerável, os tira de dentro da cabeça do bebê, uma vez que “[...] o objeto que se comporta perfeitamente não se torna melhor do que uma alucinação.” (WINNICOTT, 1975, p. 25). Com essa adaptação viva, o que acontece é que a mãe proporciona ao seu filho uma área de ilusão, na qual ele pode experimentar a fantasia de que seu seio faz parte de seu corpo, de que este está sob seu controle mágico. Gradativamente, este bebê estará preparado para ser desiludido se inicialmente puder ter se sentido criador de algo que lhe sustenta.

Desde o nascimento, portanto, o ser humano está envolvido com o problema da relação entre aquilo que é objetivamente percebido e aquilo que é subjetivamente concebido e, na solução desse problema, não existe saúde para o ser humano que não tenha sido iniciado suficientemente bem pela mãe. *A área intermediária a que me refiro é a área que é concedida ao bebê, entre a criatividade primária e a percepção objetiva baseada no teste de realidade.* Os fenômenos transicionais representam os primeiros estádios do uso da ilusão, sem os quais não existe, para o ser humano, significado na idéia de uma relação com um objeto que é por outros percebido como externo a esse ser. (WINNICOTT, 1975, p. 26)

Sem esse significado, signo, código, o que resta é a alternativa mórbida do maquinário eletrônico que destrói a ilusão como metáfora constitutiva e a transporta para o concreto de uma experiência que não prepara, mas isola, fragiliza e abusa. Ali, ilusão tem a noção do engano, do ardiloso de um mundo que promete, mas que nunca acontece.

Exige-se então uma espécie de preparação tanto da família quanto do sujeito para a entrada na adolescência. Existem alguns processos que devem ser executados e que são tarefas complexas e doloridas, das quais tanto os adolescentes, quanto suas famílias podem desejar fugir. Este refúgio que a virtualidade oferece não pode obscurecer a necessidade de uma provisão ambiental que muitas vezes falha nas reações do mundo e dos familiares ao adolecer, pois trata-se de um momento que afeta todos os membros de uma família. No universo midiático, muitas vezes, os jovens encontram apoio e manual de instrução que a vida real não comporta. Oferecem aos pais um momento de calma e aparente controle daquele

ser inquieto que supostamente repousa em seu quarto de portas trancadas. Esta oferta está cada vez mais ampla e torna-se imperativo refletir sobre esta etapa e suas conquistas.

Os Trabalhos da Adolescência

Neste ponto, o artigo utilizará um autor argentino que descreve muito bem este período e suas finalidades no desenvolvimento de todo o ser humano, a fim de que com isso seja possível localizar a experiência virtual dentro do processo de evolução e crescimento. Com seriedade e sensibilidade, Ricardo Rodulfo (2005) refere-se à palavra *trabalho* para falar das tarefas que devem ser executadas para que a adolescência se concretize como caminhada rumo à independência, crescimento, desenvolvimento. Este termo traz uma noção interessante do dever e do tamanho da empreitada que transcorre em meio a rebeldias, aparente desordem, preguiça e futilidade com as quais costuma-se acusar os jovens.

Os adolescentes inserem-se inicialmente através de esboços, metáforas que utilizam para ir aos poucos forjando suas identidades, driblando ao mesmo tempo a angústia do vazio ou do que ainda está por ser completo e preenchido (RODULFO, 2005). A virtualidade, os jogos, as conversas através da internet podem ser vistas por muitos deles como ensaios, pois este espaço os brinda com uma falta de olhar que os protege do aqui e agora das conversas e desafios das relações. Através de *chats*, por exemplo, eles desfrutam de uma pausa para pensarem em suas respostas enquanto o seu questionador não consegue observar suas reações frente ao desafio escrito. Os jogos muitas vezes encenam dilemas e ritos de passagem que são assustadores no real, mas depois de experimentados em um outro universo, podem se transmutar em algo digerível.

Um dos primeiros *trabalhos* que o autor nos traz é a passagem do intrafamiliar para o extrafamiliar, o que traz em si implicitamente uma mudança interna em cada um destes pontos e no que eles significam para o adolescente. Até a infância, a família e seus integrantes são os modelos da criança, seu principal ambiente, seu principal interesse. Com a adolescência, outros modelos vão se inserindo e outros lugares vão se tornando importantes e necessários. Rodulfo (2005) sinaliza que o extrafamiliar enquanto categoria está presente há muito tempo na vida de um ser, desde o estranhamento dos oito meses. Mas é na adolescência, com sua promessa de maior autonomia e possibilidade de libertação, que este espaço se torna vital, através dos amigos, por exemplo, e do campo social que pode funcionar

como um espaço transicional. Aqui, acrescenta-se o universo midiático como espaço intermediário entre o experimentar e o fantasiar, como um rascunho, que sem o trabalho final, perde seu objetivo. Para que um sujeito construa sua subjetividade, deve passar por uma fase onde o que se torna estranho é o que era familiar, e o antigo estranho torna-se o comum, assim pode-se preencher os espaços vazios com novidade e com criatividade. Afinal, os tratamentos psicanalíticos que são propostos aos pacientes versam sobre a possibilidade de que se possa traçar um destino diferente do que traçaram seus ancestrais e os próprios sujeitos até o momento em que procuram ajuda.

O segundo *trabalho* é a passagem de uma ênfase no eu ideal para o ideal do eu, que trata de um todo aberto, do vir a ser, de possibilidade que talvez nunca se dê por completo em oposição a um ideal estatutário, ou de identificações alienantes. Os jogos e as criações de falsas identidades proporcionadas no mundo virtual trazem um espaço de teste, quase como tentativa e erro, no qual se dispõe de um tempo aproximadamente mágico para aprender a ser. Claro, que isto deve aos poucos abrir espaço para o seu objetivo final, que é o contato mais ou menos bem sucedido com o mundo e suas respostas.

A passagem do fálico para o genital é descrita como o terceiro *trabalho* a ser empreendido pelo adolescente, que inicia suas experiências sexuais e que traz o orgasmo para a área tão complexa da intersubjetividade, ressignificando vivências anteriores de satisfação. Neste ponto, faz-se necessário comentar a dificuldade que esta iniciação e seus desafios têm para os jovens. Muitos estão seriamente ameaçados em sua integridade por se tornarem seres sexuais. Outros têm dificuldade em manter uma coesão de self frente ao desafio imposto ao seu desempenho. E, existem outros ainda que não podem se libertar da culpa por seus desejos. A virtualidade acaba inserida neste ponto como terra de ninguém e pode se tornar bastante prejudicial nesse momento. Um espaço sem lei e sem controle, onde tudo é permitido e ninguém é responsável por seus atos, pode permitir que adolescentes sejam expostos a situações das quais não conseguem se defender, deixando marcas e cicatrizes que impedem que se chegue ao intersubjetivo sem um grande prejuízo. Por outro lado, frente ao avanço da exposição e banalização da sexualidade, outros sujeitos utilizam o virtual como forma de barreira que anteriormente a censura colocava. Primeiro, pesquisam sobre algum pretendente em seu *Orkut* ou *Facebook*, depois começam o diálogo pelo *MSN*, até que o encontro cara a cara seja possível após algum momento de resguardo.

O quarto *trabalho* seria uma repetição transformada dos tempos do narcisismo exposta no aparecimento do estranho, que desacomoda dentro daquilo que era para ser familiar. Trata-se de um desamparo que deve ser sentido como possibilidade de construção de identidade e identificações outras que as provindas de um espelho, pois a pessoa não está mais restrita à sua família, deve se ocupar de todo um meio social. Porém, para que isso seja possível, é necessário que a família também esteja preparada para abrir mão deste lugar supostamente privilegiado e deixar que seu filhote voe em outras direções. O problema é que as descobertas e revelações destes jovens são colocadas para todos os membros do grupo familiar, não respingam somente no aventureiro. E neste ponto, o jovem encontrará obstáculos, podendo encará-los como possíveis de ultrapassagem, não sem dor, ou como intransponíveis, necessitando de repente de um mundo holográfico que possa fazer por ele o que não tem coragem ou condições de realizar no aqui e agora.

Outro ponto que é ressaltado por Rodolfo (2005) como decisivo é a passagem do brincar ao trabalhar, sem que o brincar seja abandonado, mas que se transponha ao trabalhar. Pensa que as raízes desejantes do brincar proporcionam a capacidade para o trabalhar, que herda o lúdico e o transforma. Se isso não se passa, o brincar acaba banido para o cenário de um sonho diurno improdutivo, ou o trabalhar torna-se meramente uma demanda social produtora de sofrimento psíquico e psicossomatozes. A brincadeira com a virtualidade deve poder transpor estas mesmas barreiras, em que algo do brincar permaneça na “[...] *realização desejante de uma subjetividade.*” (RODULFO, 2005, p. 161), que não pode ser alcançada sem o encontro entre duas pessoas reais, que se olham e se sentem.

O último *trabalho* referido versa sobre a jornada do deslocamento à substituição, o que quer dizer que se institui neste momento se algo vai ficar no terreno do reprimido ou do sepultamento. Retoma Freud dizendo que existem processos distintos da repressão, que também são estruturantes do psiquismo e que se dão por desaparecimento. O exemplo é o do Édipo com a saída não somente de abrir mão da mãe, mas de não preservar esta matriz-mãe como verdadeiro núcleo do incesto. O sepultamento é contrário ao reprimido, no sentido de sempre se esforçar em retornar e a adolescência. É o período onde é definido o destino de nossos restos mnêmicos. A importância última deste momento é a historicização, contextualização do passado no passado, que parece óbvia na escrita mas não o é na vida real. Muitos jovens que não podem oferecer-se alguma medida de sepultamento ficam reféns de desejos proibidos que não conseguem alojar-se em seu núcleo histórico, estando

permanentemente açoiados pelo retorno de um material indesejoso que fica à espreita, tornando o mundo um lugar de objetos perigosos e imprevisíveis, e o mundo virtual automatizado algo mas aceitável.

Sobre o Olhar

Meus olhos, diz-se, que ela tem. Será que os outros me vêem assim? Rápido, distante e ousado. Sombra da minha mente. (JOYCE, 2000, p. 316)

Depois de retomar noções de saúde e doença dentro de sua relação com a realidade; da relação da realidade interna e da externa dentro e fora do psiquismo; da relação do processo adolescente com o desenvolvimento; e da relação da família / ambiente com a concretização deste crescimento; é imperativo falar de algo que marca e vitaliza todo o tipo de relação que existe para as pessoas, aquilo que proporciona e é resultado de todos os relacionamentos dos sujeitos nos mundos dos quais são constituídos: o olhar. E que, dentro deste universo abordado, acaba ficando de lado, encontrando-se tantalizado, opaco, vulgarizado. O olho que já foi inúmeras vezes símbolo de vitalidade, janela da alma, porta para os afetos, via de desejo não consegue ser redutível ao que representa uma máquina, um artefato de engenharia, que mesmo como produção humana, não tem jeito de ser procurador de algo tão pouco previsível, tão pouco controlável, tão cheio de afeto. Ainda assim, a tela – máquina é uma incógnita que toca justamente por sua opacidade.

O olhar é estruturante ao ser humano desde a protofantasia de duplo toque, afinal, através do olhar se toca o corpo de alguém ou de algum objeto. Tocar seria aquilo a que a visão visa. Instrumento, sentido e finalidade em uma coisa só. Via de facilitação do desejo e da representação. O olhar de olhos abertos porém, o verdadeiro olhar, implica, ao mesmo tempo, uma posse e uma renúncia. Quando o olhar é prova última de um fato, de uma experiência, põe fim ao mundo de fantasia e ilusão que se solta em nossa mente (DIDI-HUBERMAN, 1998). Para olhar, deve-se abrir mão da posse ilimitada e aceitar a perda necessária. O que se ganha?

Tudo aquilo que se vê olha de volta, e o eu se faz a cada olhar que o olha. Do simples plano óptico enxergado, surge uma potência visual que mira. Ainda assim, o olhar é uma obra da perda, perda da fantasia, da imaginação ou da sanidade (DIDI-HUBERMAN, 1998). Nesta discussão, o que se percebe é que há um jovem que olha para uma tela virtual, holográfica, na

qual tudo é possível. Os olhos que olham a tela podem estar cheios de desejo e esperança, sedentos pela experiência daquela vida; porém, o que a tela devolve? Qual o olhar da tela que é olhada? Como a tela olha o olho que a olha? A tela, a máquina olha vazio, sem vida. Há uma discrepância fundamental entre o adolescente que olha e a tela que o olha. Ele – gente, vida; ela – máquina, inanimada. A difícil e sensível questão que se apresenta: utiliza-se a virtualidade para se manter como ser desejante, que necessita inicialmente de um olhar vazio e tranquilo de expectativas, para depois seguir uma busca pelo mundo dos olhares que olham de volta, ou seja, o sujeito sente falta daquilo que o olha? Ou, utiliza este olhar morto para amortecer seu desejo, para matar em si o desejo de tocar aquilo que olha?

Winnicott ressalta em um brilhante artigo² a importância do ser visto e do olhar como um processo histórico que localiza o indivíduo no tempo e no espaço. Nos primórdios do desenvolvimento emocional, quando o bebê ainda não se separou do mundo e da mãe, começa a fundamental experiência de olhar em volta. Assim como alguns se perguntam o que os olha, o autor questiona o que o bebê vê e sugere que, normalmente, quando olha para o rosto de sua mãe, vê a si mesmo. E isso acontece quando ela pode estar objetivamente olhando para seu bebê, vivendo para ele, preocupando-se com ele, dedicando-se a ele. Porém, existem outros casos, nos quais por múltiplos fatores, a mãe não consegue estar dedicada ao seu bebê; pode acontecer de se achar deprimida, com problemas que lhe afetam em sua atenção e disposição, ou instável em seu humor, sem recursos defensivos suficientes para este momento tão intenso. Nessas situações, a mãe que olha não reflete seu bebê, ou melhor, seu olhar não reflete o de seu bebê, mas suas próprias imagens prejudicadas. O bebê olha para sua mãe, mas não vê a si mesmo. E para isso há consequências, pois seguem se esforçando para receber de volta algo do meio. Ou seja, o rosto de sua mãe não exerce a função de espelho que é integradora e constituinte da subjetividade.

Assim, a percepção toma o lugar da apercepção, toma o lugar do que poderia ter sido o começo de uma troca significativa com o mundo, um processo em duas direções no qual o auto-enriquecimento se alterna com a descoberta do significado no mundo das coisas vistas. (WINNICOTT, 1975, p. 155)

A proposta deste trabalho ancora-se na proposição de que, em algum momento, o sujeito acaba por desistir, em nome de sua sobrevivência, da troca com um mundo que não subjetiva, que não acolhe e nomeia, optando por um exame em vez de um olhar. O exame traz

² WINNICOTT, *O papel do espelho da mãe e da família no desenvolvimento infantil*, 1975, p. 153.

de volta a suposta estabilidade perdida na falha de empatia do recebimento e da adoção a que todos devem passar para que possam ocupar um lugar no mundo. Existe a necessidade desta dupla troca, de que exista algo que venha na direção da busca por pertença. Winnicott (1975), mais uma vez, revela que estes bebês acabam por fazer um exame pormenorizado de seu meio, das feições maternas, do humor de sua mãe, para que com esse estudo, consigam fazer algumas previsões a respeito de seu estado e de sua segurança. Esta saída, no entanto, acaba por minar a criatividade que estava por emergir, trazendo à tona a necessidade da programação, que sendo precária, atrapalha a constituição de uma envergadura para permitir acontecimentos. Seguindo a proposta deste estudo, a virtualidade, a máquina, o computador podem estar inseridos para muitos indivíduos exatamente nesta lacuna, pois os jogos e as atividades são programadas, são programas que mesmo em suas infinitas possibilidades de combinação, são regidos por leis matemáticas e com caminhos previamente estabelecidos no limite do programado previamente. A realidade cibernética oferece a possibilidade de um outro espaço que não exige a devolução do olhar nos termos vivos do encontro olho no olho. Existe uma tela, protetora muitas vezes, que filtra a esperança e a humanidade deste desejo. Além disso, quem olha pode estar fantasiado de algo que não é o seu eu, pode estar transmutado em holograma, não necessitando da espera por ser visto, mas por ser percebido. E a última das vantagens que este mundo oferece é a possibilidade de ser desligado a qualquer momento. A vida, apenas em circunstâncias muito dramáticas, pode ser apagada, a máquina em qualquer momento, desejado ou não, pode ser desplugada.

Claro que algumas pessoas irão questionar se de fato a tela do computador é refletora de um olhar não vivo. Este é o ponto crucial, pois sua falta de humanidade deve servir para o paradoxo produtor de inquietação que faz surgir o desconforto da tensão. Tensão de querer algo mais que aquele reflexo duvidoso e que impele para a busca no mundo de trocas criativas e inesperadas, que podem armar uma ponte para a experiência do desenvolvimento.

Kancyper (2007) fala sobre o papel do olhar do adolescente sobre sua família como uma função de espelho da ingenuidade. Com o termo ingenuidade, quer dizer a inocência de quem nasceu em um lugar do qual não se havia movido, e portanto, carente da experiência vivida; é algo do primitivo, dado, herdado e não questionado. Diz respeito também à sexualidade infantil e às identificações alienantes, as quais existem dentro de uma trama identificatória transgeracional, oferecendo lugares pré-organizados dentro de uma história que começa muito antes do nascimento do sujeito Segue referindo-se a adolescência como um

trágico momento, no qual a ingenuidade deve ser perdida, a ingenuidade da sexualidade infantil e a ignorância a respeito de seu papel na trama identificatória familiar. Este momento abre caminho para a tão importante confrontação geracional, que dá início a um processo de subjetivação, secundário em termos temporais, porém fundamental em termos de desenvolvimento e saúde. Nesta confrontação, o adolescente vai marcando seus traços tanto na sua história particular, quanto na de sua família, em tudo aquilo que assume ocupar e em tudo que se nega a carregar. Faz-se sujeito de suas ações e escolhas quando se surpreende com aquilo que é o mais corriqueiro e inventa suas próprias saídas para seus dilemas existenciais. Porém, para que essa batalha saudável possa ocorrer, tanto o adolescente quanto sua família devem estar mais ou menos dispostos para empreender tal obra desta magnitude. E muitas vezes ocorre que o medo da desorganização supostamente advinda desta luta possa dizimar o contato geral com a realidade que os membros de uma família vinham mantendo, mesmo que precariamente.

O mesmo autor, a respeito da dificuldade dos adultos em lidar com o adolecer, comenta seis aspectos importantes a respeito da reação dos adultos a este reflexo do olhar, que leva de volta a ingenuidade não inocente, mas que, combinada com a reação do olho do outro, questiona e desacomoda. O adolescente tem um novo olhar, que sendo aparentemente ingênuo, acaba desnudando e advertindo o adulto a respeito de tudo aquilo a que já estava acostumado quando olha e enxerga uma nova mirada em seu filho. Ele também viaja rumo ao passado e seus antepassados, as verdades do mundo dos adultos, tentando corrigir algumas direções na esperança de fazer surgir novos tempos. É difícil para um adulto olhar seu reflexo no espelho do olhar adolescente, pois deve-se abrir mão do exercício do poder intergeracional, que quando abusivo, impõe certos lugares, posições e caminhos, aos quais, sem muita luta, não é possível não pertencer.

Há também, segundo Kancyper (2007), um delicado equilíbrio de sentimentos quando os pais, enredados na confrontação geracional, têm de enfrentar um embate psicológico a respeito do cumprimento ou não de muitos dos ideais e ilusões que tinham quando adolescentes. Isso pode ser feito com vergonha, culpa ou covardia, mas nada impede que se faça uma revisão de sua própria dignidade. A adolescência de um filho faz reviver a adolescência dos pais, os intima a um profundo encontro consigo mesmo. Provoca um momento delicado de retorno ao passado, que muitos não estão preparados para enfrentar, dependendo de como os próprios pais puderam encarar o confronto com suas famílias de

origem. Ressurge uma época no adulto, na qual existia esperança e desejo de muitas construções, crenças e certezas, que ao longo da vida, se fizeram presentes ou ausentes. E esta dor reaparece quando se convive e educa um adolescente.

Seguindo a linha deste trabalho, talvez seja possível pensar que muitas vezes a realidade virtual coloca um espaço neutro na vida das famílias. Um espaço mais do que neutro, seguro, dentro das paredes da própria casa, dentro do quarto, onde convivência e afastamento estão lado a lado, tornando a confrontação adiada e limitada a um mundo fora do encontro. Evita-se o olhar do filho, que está apaixonado por uma tela. Se isso servir como adiamento necessário, será preciso um momento de preparação que depois deverá ser sucedido pela batalha. Porém, se há a impossibilidade do embate fora das telas, teremos problemas sérios na subjetivação do indivíduo em formação. É assim que o autor termina seu artigo, ressaltando que não é só o adolescente que deve por fim à sua ingenuidade, pois acaba provocando e minando a ingenuidade do próprio mundo adulto, ao qual tenta pertencer, desafiando seus silêncios e promovendo a oportunidade de mudanças e aquisições nesta sempre inacabada trama identificatória. Em muitos casos ouve-se que a virtualidade silencia os jovens, tranca-os em seus quartos, afasta-os do convívio social, atrapalha o desenvolvimento escolar. Acaba se prestando demasiadamente bem para momentos depressivos que liquidam com a força para o embate necessário, produtor do sujeito de seu desejo. O que cabe questionar quando o psicoterapeuta se depara com este dilema na clínica é o quanto existe espaço dentro de uma família para receber o adolescer de um jovem e seus necessários confrontos. Será que muitas vezes não é urgente que se opere fora do mundo de convivência convencional quando há risco de vida (psíquica) para seus membros? Esta pergunta poderá ser melhor analisada quando as ilustrações clínicas a seguir forem apresentadas.

Ilustrações Clínicas

1º Ilustração: Antônio, 16 anos, filho de Adriana e de um homem cujo nome nunca foi mencionado à terapeuta. Quando chegou, havia reprovado quatro vezes no colégio; estava abandonando a escola pela segunda vez; pesava cerca de 5 quilos menos que o peso limite; não saía do quarto sem ser obrigado; não comia nem bebia nada que não fosse servido para ele; não conversava e não saía com amigos. Chorava muito sem emitir som algum. Eram apenas lágrimas pesadas que molhavam suas camisetas. Não importava a estação, vestia as

mesmas roupas largas e cinzas, ou seja, passava frio no inverno e calor no verão. Mas a sensação parecia ser somente da terapeuta.

Adriana o teve com 17 anos, causando enorme desgosto ao seu pai, que parece traído pela filha até hoje. Desde o nascimento, este menino enfrenta problemas a respeito do transtorno que esta gravidez causou para sua família. A mãe foi expulsa de casa pelo pai e depois readmitida, na condição de que seu filho fosse considerado filho do avô, Carlos, pai dela. Durante a infância de Antônio, ela fez diversas tentativas de sair de casa com o filho para terem um lar e formarem uma família, porém, todas elas foram barradas pelos avós da criança. Eles argumentavam que ela não tinha condições de criar o menino, que não tinha paciência, que não sabia ser mãe. Antônio mudou-se com Adriana por duas vezes, tentando se adaptar a inúmeras rotinas, porém suas reações naturais frente às mudanças, tais como insônia, choro, falta de apetite, irritação, eram encaradas pelos avós como uma confirmação de que sua mãe não era suficientemente competente para tê-lo. Quando ele tinha cerca de 10 anos, os avós se separaram e mais uma vez ele teve de se mudar para morar com a avó. Começou a se entristecer, perder peso e repetir de ano na escola. Em função destes sintomas, a mãe resolveu resgatá-lo. Era a primeira vez que mãe e filho dividiam o mesmo teto. Estavam separados desde que ele tinha dois anos.

Estão morando juntos há quatro anos. São dois estranhos que não conseguem se aproximar. Ele, um adolescente problema, que não estuda, rodou quatro vezes, não toma banho, não coopera em casa, não se alimenta sozinho e tem o diagnóstico de depressão grave. Ela, uma mulher cansada e embrutecida. Culpada por ter abandonado e ressentida por sentir-se abandonada também: sem o pai de Antônio e com as supostas rejeições do filho. As trocas de agressões são constantes e ele admite utilizar sua doença e fragilidades para atacar a mãe. Sua única atividade é o computador, no qual passa a maior parte de seus dias e das noites jogando.

O jogo é a única atividade que ele descreve com algum prazer e o único elo de ligação com a terapeuta e com o mundo. Lá faz amigos, conversa, monta equipes para formar os times de jogadores e demonstra preocupação. A família está extremamente inquieta com a situação e culpa o computador pelo estado do menino.

O caso de Antônio mostra claramente algumas das questões levantadas ao longo deste trabalho. Que tipo de contato com a realidade pode fazer um menino que teve de ser constituído como filho do incesto? Que foi o causador da desgraça em que se encontra a vida de sua mãe e por graves desapontamentos familiares? A situação é extremamente delicada. Para Adriana, não existia a possibilidade de vida fora de sua família. Ou engravidava precocemente, na fase da adolescência em que se iniciam os processos de independência e confrontação, deixando um filho no seu lugar; ou ficava presa, sem chances de ter uma vida própria. Claro que a atuação deixa marcas profundas e não liberta ninguém de seu destino. Este menino era filho de todos e ao mesmo tempo de ninguém. Seu verdadeiro pai e sua verdadeira mãe acabaram não se ocupando dele, deixando um espaço vazio dentro deste ser que nunca mais se recuperou deste arremedo que foram os avós. Hoje, faz a mesma coisa que fizeram com ele: também vive em um mundo que não é o da realidade, também vive de um arremedo. A escola não morreu, seu estômago não se desintegrou de seu corpo, os amigos ainda existem, mas ele se ocupa de um holograma, que foi a aprendizagem de vida que sempre recebeu. Dar-se conta de que essas coisas não são reais é dar-se conta do brutal abandono.

O espaço que é preenchido pela máquina é o vazio torturante da falta e do uso que fizeram deste menino, um espaço preenchido com cibernética sim, sem vitalidade, pois a mãe estava viva para atendê-lo, porém sem condições emocionais para ser mãe, para se adaptar às necessidades de seu filho. Era ela também imatura, muito jovem, alienada em sua subjetividade? Provavelmente, alguém com muita dor e muita cicatriz para conseguir se preocupar com seu bebê, que passava mal de tantas necessidades. A realidade que sempre se apresentou para Antônio não era a do vínculo, mas do fato em si: da traição da mãe para com seu pai, de sua juventude perdida e inexperiência, de seu desespero em ser mãe aos 17 anos. Isso tudo obscureceu de tal forma a vincularidade que poderia existir entre mãe e filho que tornou a experiência impossível de ser *digerida*. As quantidades de energia e sofrimento não puderam ser transformadas em qualidades, que poderiam gerar defesas para a subjetivação. A realidade acabou se transformando em algo que necessita ser objetivamente buscado a qualquer preço. E sem condições de representar estes fenômenos, ficou sem condições de constituição de eu. Cai-se na impessoalidade, que é o que o jovem mostra a todo o momento no seu vício pelo computador.

Pode-se pensar que a fusão inicial entre mãe e bebê, que Winnicott traz como fundamental no desenvolvimento de um ser humano, ocorreu precariamente entre essa dupla. Então, como poderia ser pensada a separação de algo que nunca chegou a se unir satisfatoriamente? A adaptação ativa às necessidades do bebê, que dá a ideia ou a sensação da fusão e da criação do mundo da qual o bebê necessita para se tranquilizar das agruras do crescimento não parece ter se solidificado nesta época tão decisiva. É possível supor não ter existido uma transição gradual entre dois mundos, um de dentro e um de fora. Parece ter acontecido deste menino ser jogado para um mundo fora da cabeça de sua mãe antes mesmo de se sentir pertencente a ele, impossibilitando a criação de um espaço potencial / transicional, que colocaria a diferença entre o que está dentro e o que está fora. Antônio dá indícios de que não viveu os três estágios que constituem alguém como sujeito: não pôde ser uma unidade satisfatória com sua mãe, seu mundo interno acabou constituído maciçamente de dor e sofrimento e a experimentação acabou seriamente amputada ao longo de sua vida. Não existiu uma área de repouso para que a diferenciação pudesse ocorrer para compor outros destinos possíveis para o ele que não a arma de separação de sua família.

Ainda em Winnicott, falou-se que o objeto transicional tanto necessita ser um representante do seio quanto não ser o seio real. No caso de Antônio, pela falta do seio real, perdeu-se a capacidade para o simbolismo – *realität*; caiu-se na *wirklichkeit* – trauma, na deturpação do fenômeno transicional, que se concretiza em seu caráter tanático, sem vida. Não se tem repouso, tem-se parada. A progressão do princípio do prazer para o princípio da realidade, para além da identificação primária só poderia ocorrer se fosse possível a Antônio tolerar as frustrações inerentes à sua inserção no meio. Porém, a experiência temporal de frustração inicial não teve a curta duração necessária, danificando a experiência de fusão inicial entre ele e sua mãe. Seu trauma inicial não acompanhou o desenvolvimento da atividade mental que lança os primórdios do fantasiar e do brincar, que faz com que a frustração torne os objetos reais e sua imprevisibilidade tolerável, prendendo o jovem a um universo programado e holográfico. A frustração, neste caso, toma de assalto o viver do paciente e a constituição do eu acabou demasiadamente pautada na luta por sobrevivência, diante da ameaça de morte psíquica, criando espaços que perdem o contexto da fantasia e se tornam realidades substitutivas. Não se criou uma área de ilusão capaz de formar a envergadura necessária para a desilusão posterior e natural do contato com o mundo. Assim, a virtualidade acaba sendo usada como um brinquedo fetiche, pois não houve fantasia experimentada de que o seio fizesse parte de seu corpo de bebê. Nem se alimentar sozinho o

paciente conseguia aos 16 anos, pois sua fome não era algo que propiciava um sentimento de ser no mundo em contato com uma mãe suficientemente boa. Na ignorância do filho, daquele ser em sua subjetividade, que somente era vivido como uma extensão de conflitos anteriores, sentir fome era estar vivo. Matar a fome é matar a vida, aniquilar a esperança de que alguém venha ao encontro de suas necessidades. Como não pode se sentir criador de algo que o sustenta, mergulha com unhas e dentes no universo virtual, que pode estar ocupando um lugar traumático, parecendo impedir seu desenvolvimento, mas que dá a sensação de preenchimento. Parece. *“Todo mundo acha que eu não faço nada por causa do computador. Isso não é verdade. Eu faço **alguma coisa** por causa do computador!”* (sic).

Aos poucos, com muita delicadeza e cuidado, com esperança e espera, Antônio foi conseguindo encontrar no olhar da terapeuta, em conversas sobre os jogos, as tentativas de destituir o caráter de engano da virtualidade para um mais simbólico e representativo de algum desejo, que, ao menos no início, teve de ser compartilhado com ele. *“Sabe que ontem na lan house aconteceu uma coisa estranha, diferente, eu não esperava. A gente jogou todo mundo junto na mesma sala. Nunca tinha acontecido. (...) O que mudou? É que foi incrível que eu podia olhar para os meus amigos enquanto as coisas aconteciam na tela. Nunca tinha sido assim”* (sic).

Com relação aos trabalhos da adolescência, torna-se neste caso quase impossível a passagem do intra para o extrafamiliar, uma vez que o rapaz ainda tenta pertencer à sua mãe verdadeira, ou seja, não se encontra genuinamente no intra. *“O meu avô fica me propondo de eu ir morar com ele. Diz que lá eu vou ter mais liberdade, que a minha mãe não vai ficar gritando comigo e que não teria meu irmão pra encher meu saco. Mas eu não quero ir. (...) Por quê? Porque mesmo sendo ruim algumas vezes é a minha casa. Mas eles que decidem”* (sic). Não há espaço para luta por autonomia e libertação para alguém que não se sente membro de um grupo. Sua luta está invertida: cobra o passado e não visa o futuro.

Nessa mesma linha, a ênfase do momento está no eu ideal e não se acha constituída uma ponte para o ideal do eu, a não ser que o espaço virtual seja considerado como possibilidade de espaço potencial. Antônio está alienado em seu processo identificatório. Percebe a si mesmo como um arremedo do drama familiar que pré existe ao seu nascimento. Está preso no ressentimento de suas percepções de rejeição. *“Eu tô igual. Pra mim tanto faz. Ah... Eu até tô tentando não fazer aquelas coisas que irritam ela (mãe). Mas não adianta*

muito... Sempre tem alguma coisa que falta pra ela. Se eu lavo a louça, ela reclama de outra coisa que eu esqueci. Nunca tá bom... Então depende dela não querer se irritar” (sic). Não se sente querido por ter todos brigando por sua posse, acaba sentindo-se abandonado por quem deveria querê-lo. É uma arma utilizada pela família em suas brigas por poder em uma confrontação de gerações perdidas e confusas. A transformação do narcisismo cede lugar a uma intensificação patológica do mesmo, pois o estranho dentro do familiar já está colocado desde a inversão de papéis provocada pelo nascimento.

O brincar de Antônio estava fetichizado, pois o jogo na *internet* não se oferecia como um espaço criativo, e sim, como um monumento intocável da perda surgido pelo horror frente ao abandono, o qual acaba imortalizado como nos diz Freud (1927). A parte morta pelo todo vivo. Assim, escola e trabalho enquanto espaços de crescimento perdem sua potência. Não há lúdico bem constituído para ser herdado, há o concreto do excesso de quantidades (dor, decepção e ressentimento – *wirklichkeit*) que não conseguem ser transportados para o registro das qualidades.

2º Ilustração: Ricardo é um menino de 12 anos de idade que veio a tratamento por iniciativa da escola, a qual foi acatada pelos pais. Havia repetido o ano e estava bastante desanimado já há algum tempo. Não tinha amigos, não se relacionava com os colegas e falava pouco com seus pais. No colégio, tinha sido excluído pelos outros meninos, os quais o ofendiam constantemente lhe chamando de ‘bicha’ e ‘mulherzinha’. É bastante tímido e introvertido. Não gosta das atividades corriqueiras do grupo de iguais, não pratica esportes e não demonstra interesse por meninas. A maior preocupação de seus pais com relação ao seu cotidiano é sua fascinação pelo computador, o qual não utiliza para se comunicar com outros garotos, mas para jogar incessantemente. O pai conta impressionado que os jogos são repletos de violência, lutas, sangue e monstros, o que é contrastante com sua atitude frente ao mundo, recusando-se, por exemplo, a ir em jogos de futebol com o pai pois ali se falam muitos palavrões.

É o caçula da família. Tem uma irmã adolescente. Os pais estão separados há cerca de sete anos. Ela é evangélica, ele judeu. A mãe conta que jamais foi aceita na família do ex-marido por sua origem humilde e não judaica. Ele tampouco cumpriu as expectativas dos pais quanto ao seu futuro.

Quando Denise engravidou de Ricardo, estava querendo se separar. A notícia de que esperava um filho foi para ela uma tragédia em suas palavras. Tentou abortar, mas não conseguiu. O divórcio veio mais tarde, após muitas brigas e violência física.

Quando iniciou a avaliação para psicoterapia, sua voz mal conseguia chegar aos ouvidos da terapeuta de tão baixo que falava. Parecia um menino medroso e mal cuidado. Frequentava a igreja com a orientação da mãe. Lá, recebia mandamentos de comportamento que mal se adaptariam ao século passado: todo o tipo de palavrão é proibido; todo pensamento agressivo ou sexual deve ser banido; namoro é só pra depois do casamento; e as atividades dos outros meninos de sua idade são sem sentido e ignorantes.

Quando Ricardo olha para seu modelo de homem, pai, vê um homem embrutecido pela vida e pela frustração de jamais ter sido motivo de orgulho para ninguém. Não foi capaz de ser quem seus pais idealizaram, nem o marido que a mulher desejava, nem o pai que os filhos precisavam. Vê um homem violento, com muita dificuldade afetiva. O que o pai enxerga no filho? Medo é a suposição. Teme que o menino realize seu desejo, não aquele do consciente, mas o do inconsciente, aquele que nega e envergonha os ditames de seus antepassados. Esta combinação acaba alienando o amadurecimento do menino que não visa caminhos seguros para ir se tornando homem. Os colegas são uma ameaça de se tornar exatamente aquilo que sempre enxergou nos olhos dos adultos que lhe deram a vida: violência, dor, medo.

A mãe o teve na condição de ter de suportar por mais alguns anos as ofensas oriundas da família e do ex-marido. O filho foi sua prisão projetada. Com muito pouca capacidade egóica, não conseguiu perceber um bebê que se desenvolvia. Via um pedaço de si mesma que a representava em sua dor e que poderia transportá-la para um outro mundo que não o da realidade, pois ele sobreviveu aos seus intensos sentimentos de rejeição. E foi neste lugar que ela por sua vez o aprisionou e não lhe deixou sair. É este seu destino e o garoto parece ter poucas chances de luta sem identificações possíveis no mundo adulto. Ele acabou sofrendo tudo aquilo que sempre afligiu sua mãe: ser rejeitada, não valorizada, com temor de ser excluída, de ser dispensável. Sua única oportunidade para aprender a sentir-se e experimentar sua agressividade como força promotora da sustentação de um espaço individual de modo seguro é o mundo virtual, o que ele faz apenas na casa do pai. Como aprender a ser

masculino, a dar o corte, se ainda não consegue existir de modo genuíno, fora das projeções alienantes de seus genitores?

Quando este bebê começou a olhar em volta, viu depressão em sua mãe e não se viu. Enxergou no seu pai agressão e continuou não se vendo. Acabou desistindo de trocar experiências com o mundo, desistiu de olhar e passou a examinar cautelosamente. Está em segurança, porém está do lado de fora, em um mundo particular onde o desejo é de que o tempo não passe para transformá-lo em um adulto como estes que examina e não compreende. Masculinidade está ligada à agressão e sexualidade deturpada; feminilidade, por sua vez, conecta-se com dor e engolfamento.

Com a criação de um terceiro espaço, neutro em sua luta por saúde, aos poucos pode ser travada a difícil constituição de um lugar para afirmação da subjetividade. Com apoio aos pais, para que consigam libertar o filho desta dor que é deles, pouco a pouco, Ricardo tem recebido sua vida de volta. Mas, o mais importante, é resgatar de alguma maneira uma iniciativa, um gesto para fora de si, buscando lutar por algo que havia sido deixado de lado. Aproveitamos sua sede de computador para afirmar que há desejo dentro dele. Desejo que muitas vezes se comporta e é entendido como alienígena, mas que acaba por ser olhado e tocado desde a vitalidade de uma experiência diferente, pois quem vive é ele e quem examina é a terapeuta e seus pais.

3º Ilustração: Felipe é um adolescente de 14 anos de idade com diagnóstico de hiperatividade e déficit de atenção desde seus quatro anos. Já realizou inúmeros tipos de tratamentos, incluindo os medicamentosos. Os resultados são tidos pela família como insatisfatórios, pois o jovem parece entristecido, perdeu o ano escolar desde junho, fala que não tem mais vontade de viver. Tem uma sensação de que é estranho e inferior aos colegas. Sente-se pobre, feio e burro.

Nasceu em meio a uma turbulência familiar, pois sua irmã três anos mais velha estava com sérios problemas de saúde, correndo grave risco de vida. A mãe reclama que nunca teve um casamento verdadeiro com o marido, sentindo-se extremamente solitária em sua luta pela saúde dos filhos. Revela que teve depressão pós-parto quando teve Felipe, mas que acabou não seguindo o tratamento, pois tinha de arcar com os médicos e remédios da

filha mais velha. Conta que o filho veio como uma onda de felicidade para seus dias negros, e que aos poucos foi se deixando contagiar por sua alegria, agitação e disposição.

A família se diz muito sofrida, passando pelo suicídio da avó de seu pai, sua bisavó, e por inúmeras tentativas de suicídio da avó materna do paciente. A mãe conta que desistiu de ter uma vida própria desde que casou e teve de cuidar de todos os doentes da família. O pai se descreve como o filho que não deu certo, que não fez faculdade, que não subiu na vida.

A grande preocupação da família com relação a Felipe é o fato de estar completamente desmotivado, entristecido e viciado em computador, como relatam. Fala que não gosta de si mesmo, que tem vontade de morrer e não quer mais ir à escola. A única atividade que realiza em casa é o computador, que é usado para comunicação e jogos, principalmente.

Como pode Felipe pensar nos projetos que foram pré-estabelecidos para sua vida por seus pais? Será que encontrará algo? Como se sentiria se nada encontrasse traçado nos ideais de seus pais? Talvez este possa ser o medo paralisante que o rapaz tem de enfrentar com relação aos trabalhos de sua adolescência. A virtualidade e a *internet* se prestam como espaços alternativos quando a fuga de casa é impossível. Pode-se pensar que sua vontade de morrer talvez expresse um desejo de não mais habitar este corpo-casa que lhe parece tão empobrecido, tão cheio de mortes. Para que um jovem possa passar do intrafamiliar para o extrafamiliar, necessita ter construído bases fortes enquanto criança, para que dessa etapa colha a segurança necessária em seus atributos para a troca e a substituição de desejos e valores quando o necessário contato com o grupo enriquece nossa personalidade. Sem segurança, Felipe não consegue viver do espontâneo contato com a realidade. Protege-se colocando uma tela entre eles, que olha, mas não toca.

Ainda com relação à criação de ideais, o computador e seus jogos oferecem alternativas para construção de qualidades. Quanto mais ele joga, melhor fica; quanto mais usa o computador, mais conhecimento vai agregando a respeito da máquina. A máquina é algo que se desenvolve, que muda a cada dia. Compra-se um computador em 2007 e, no ano seguinte, já está obsoleto. Definitivamente, não é como seus modelos que jamais se superam, que não correspondem às expectativas de ninguém, que não crescem.

Com relação ao aparecimento do estranho, sua única alternativa para saúde encontra-se em mostrar-se estranho em um ambiente onde deveria querer igualdade: no grupo de iguais no colégio. Dali, partiu um pedido de ajuda para o menino que os pais não mais puderam ignorar. De fato, Felipe espelhou as dificuldades deles em seus comentários aparentemente ingênuos, porém carregados de sentido. *“Ele não quis vir hoje. Disse que quem tinha que vir era eu, que eu andava muito nervosa”* (sic), disse sua mãe.

O projeto que pôde perceber nos olhos de sua mãe era de que se mostrasse vivo em sua agitação – angústia. Este é mais um caso no qual o adolescente não se viu no olhar do outro, mas percebeu muito bem o que era preciso que devolvesse. Sua hiperatividade era a prova última de vida que a família precisava dele. O desenvolvimento de sua sexualidade, suas dúvidas e questões sobre amores e sexo, sobre sonhos e futuro profissional causaram um terremoto na vida dos pais, que muito pouco podiam lhe mostrar do que era necessário para se ter uma vida plena e com satisfação. Seu desenvolvimento e sonhos trouxeram uma pobre nostalgia aos seus genitores, que tiveram de reviver a falência quase absoluta de seus ideais, do que foi feito de suas vidas. *“Eu entendo ele, sei que é difícil ser adolescente porque a gente sonha tanto e concretiza quase nada. Mas tenho medo que ele tenha entendido isso cedo demais”* (sic).

Parece que uma pista para compreender o mal-estar do menino e sua retirada do mundo encontra-se no fato de não desejar provocar tamanho arrependimento em seus pais, uma vez que desde que nasceu cumpre a missão de modular seus humores. Parece irônico até que lhe tenham diagnosticado essa característica como patológica. Seu crescimento acabou em sua leitura e nas evidências que retirou de sua vivência, provocando fortes abalos em seus pais, que começaram a reviver junto com ele suas frustrações e sua falta de desenvolvimento pessoal. Na saída para o mundo virtual, ele sinaliza com uma manifestação diferente da desistência da vida, faz um repouso e se reabastece para uma luta que será difícil e penosa. Seria ingenuidade da terapeuta acreditar que poderia ser empreendida sem uma área de descanso.

Considerações Finais

Claro que seria possível seguir discutindo e ampliando os comentários a respeito destes fragmentos clínicos tão instigantes. Porém, fica ao leitor a brecha para continuar

desenvolvendo seu pensamento a respeito das ideias que foram defendidas neste trabalho. Desde as primeiras palavras, o objetivo não é concluir mas colocar em pauta para um pensamento crítico um tema extremamente presente na vida das famílias e nos consultórios. Não se pode mais pensar de forma simplória esta realidade que surge com cada vez mais força e modelos de compreensão que não sejam mais ingênuos e ignorantes em seu preconceito com as mudanças deste século se fazem cada vez mais necessários.

Ao longo desta discussão, muitos temas diferentes para ampliação do assunto foram surgindo e ficam como sugestão para próximos trabalhos. É bastante interessante que se estudasse a relação do incremento do computador junto com a banalização das regras e limites que vivemos dos dias atuais. A moda da contemporaneidade é contra a repressão de qualquer espécie. O lema é: sejam pessoas destemidas e capazes de todas as experimentações possíveis. Quem não se adapta ou admite seus medos está fora do jogo. A sexualidade se apresenta para os jovens como um campo no qual tudo é permitido e qualquer dificuldade ou receio são recebidos como a maior das falhas. Talvez os adolescentes tenham arrumado uma forma de proteção no universo virtual, que filtra o contato e admite um tempo diferenciado entre estímulo e resposta. Mas esta discussão é apenas uma das tantas que poderiam ser debatidas após a realização deste artigo.

De grandes autores da psicanálise, recebem-se as ferramentas necessárias para tornar complexa a capacidade de compreensão dos dilemas psicológicos, e portanto formam-se instrumentos para a atuação do profissional, dentro do campo clínico e também social. O intuito deste exposto é articular conhecimentos já consagrados com aquilo que é percebido em pequenos fragmentos de vida, vendo o sentido daquilo que é escrito e teórico tomar corpo dentro da clínica, desde que adaptado às novas queixas dos pacientes, ajudando a pensar o desenvolvimento humano, suas construções, sua capacidade para utilizar ou não plenamente novas aquisições dentro do potencial de sofrimento, adoecimento e saúde.

Referências

DIDI-HUBERMAN, G. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 1998.

FREUD, S. A negativa. [1925, ano da 1. ed.]. In: _____. **Obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1980. v. 19.

Artigos

_____. A perda da realidade na neurose e na psicose. [1924, ano da 1. ed.]. In: _____. **Obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1980. v. 19.

_____. Fetichismo [1927 ano da 1. ed.]. In: _____. **Obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1980. v. 19.

_____. Neurose e psicose. [1923, ano da 1. ed.]. In: _____. **Obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1976. v. 19.

JOYCE, J. **Ulisses**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

KANCYPER, L. **Adolescencia: el fin de la ingenuidad**. Buenos Aires: Lúmen, 2007.

_____. **Confrontação de gerações: estudo psicanalítico**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1999.

RODULFO, R. **El psicoanálisis de nuevo**. Buenos Aires: Eudeba, 2004.

_____. **Estudios clínicos: del significante al pictograma**. Buenos Aires: Paidós, 2005.

VALLS, J. L. **Diccionario freudiano**. Madrid: Yebenes Julian, 1995.

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

_____. **Textos selecionados: da pediatria à psicanálise**. 3. ed. Rio de Janeiro: F. Alves, 1988.

Artigo enviado à Comissão Editorial em maio 2012