CORPORIFICAÇÃO DO GRANDE OUTRO

CORPORIFICATION OF THE BIG OTHER

Hênio Segura Urtado[1]
Antonio Roberto Chiachiri Filho[2]

Resumo: O artigo visa investigar o fenômeno da ciber-socialidade. Para tanto o conceito lacaniano de grande Outro, atualizado por Slavoj Zizek, será empreendido com uma análise que retoma o desenvolvimento da técnica como ponto de partida. Com isso o objeto será exposto em dois níveis de funcionamento: simbólico e estrutural.

Palavras-chave: : Ciber-socialidade. Grande Outro. Técnica.

Abstract: The article aims to investigate the phenomenon of cyber-sociality. To this end, the lacanian concept of big Other, updated by Slavoj Zizek, will be undertaken with an analysis that takes the development of technique as a starting point. Thus the object is exposed in two levels of functioning: symbolic and structural.

Keywords: Cyber-sociality. Big Other. Technique.

1. Estudante de Graduação 6º semestre do Curso de Jornalismo da Faculdade Cásper Líbero, email: urtadohenio@gmail.com.

2. Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC/SP (2008) e Mestrado em Comunicação pela Faculdade Cásper Líbero. Email: archiachiri@casperlibero.edu.br.

1 Introdução

O conceito de grande Outro se justifica por elucidar como opera um ethos específico da rede que acaba por condicionar as interações. Modo de ser constituído por um duplo que se confunde: imperativos categóricos decorrentes da própria forma estruturante da rede. Por exemplo: a arquitetura da informação induz conexões, mas os perfis requerem uma especificidade simbólica. Os critérios dessa filtragem passam pelo registro do grande Outro que, por sua vez, é refletido pelos signos dos usuários. Para além da tentativa de mera representação do sujeito, eles se configuram como seu próprio signo. Não só como uma persona, mas como integrante de um universo simbólico específico.

Portanto, esses signos são da mesma ordem das aparências pela qual o grande Outro é o legislador responsável. São condição primária para conferir legitimidade ao horizonte de significações do sujeito. Entretanto, a base do processo, reconhecimento de si e do outro, é anterior ao evento das redes sociais. O que se coloca em questão é justamente a forma da ciber-socialidade, reconhecendo-a, inclusive, como nova forma predominante. Uma de suas características é a de um ritmo peculiar que acompanha o da identificação e o da tecnologia. Um lampejo de familiaridade já basta tanto quanto um clique.

São relações constituídas a partir da própria ignição e não, exclusivamente, do desenvolvimento. São levados em conta quais são os signos em comum, priorizados aqueles de maior apelo estético. Embora a conexão seja tênue, ata com a mesma facilidade que desata, nem por isso é mais ou menos falso. É sobretudo produto do paradigma perceptivo da hipermodernidade. A síntese do ser pelos traços mais identificáveis e impactantes. Uma estética alinhada aos modos de produção.

2 Paradigma Perceptivo

> Segundo Abel Gance, "ao longo de grandes períodos históricos modifica-se, com a totalidade do modo de existir da coletividade humana, também o modo de sua percepção" (Benjamin, 2013, p.56).

O que se verifica no *Ethos*[3] moderno é o "bombardeio de estímulos"[4] delineando sua forma perceptiva. Essa caracterizada como tal mediante a *tecnização* da infraestrutura; responsável, por sua vez, pelo ordenamento físico da experiência. Assim, ao aparato perceptivo, uma demanda desproporcional se estabelece: como assimilar os inúmeros estímulos com velocidade correspondente? Sendo a tarefa irrealizável, os impactos exteriores começam a ser organizados de outros modos. Seleção e esquematização, por exemplo. Em decorrência disso, a tentativa de precisar o próprio lugar ganha novos contornos.

Conforme as cidades se desenvolvem, a produção de signos se alastra devido a potência fornecida por um amparo material mais sofisticado. Com os fluxos mais intensos, se principia uma nova escala de proliferação sígnica. É, como nomeado por Ben Singer, o fenômeno do "hiperestímulo". Não só associado a transformação espacial promovida pela técnica, mas, sobretudo, ao seu impacto na produção cultural. Segundo o autor, "o início do cinema culminou com esta tendência de sensações vívidas e intensas" (Singer, 2001).

Portanto, a refinação dos recursos audiovisuais, aliados a cosmopolitização[5] das cidades, consolidaram a *tékhné*[6] como valor norteador tanto a nível cultural quanto social. Não

3. (Maffesoli, citado por Lemos, p.86. 2004); (Lipovetsky, 2011, p. 9)
4. (Singer, 2001)
5. (Lipovetsky, 2011)
6. "Benjamin nunca perde de vista a concepção grega das artes como tékhné, ou seja, como vemos no mito prometeico, uma tentativa, sempre ambígua, de "restituir" ao ser humano uma totalidade". (Prefácio por Márcio Seligmann-Silva, p. 23, 2013)

só pela maximização da performance urbana, mas, como consequência, na distorção em relação ao próprio tempo. Isso devido a mesma razão pela qual o cinema se apresenta como nosso eterno contemporâneo: sua forma reprodutível. Assim como, para se viverem os tempos modernos, são rotinas mais estáticas favorecem o "aproveitar o tempo". Se toma o presente como sacrifício e mira-se no futuro onde uma totalidade será restituída.

Sendo assim, as condições materiais foram determinantes ao viabilizarem uma experiência urbana regada por automóveis que apareciam e sumiam rapidamente do campo de visão dos pedestres. Pelos prédios erguendo-se como da noite para o dia. A efervescência comercial que passava a concentrar uma aglutinação de passos em meio a uma multidão vertiginosa. Em suma, *uma cultura organizada sob o signo do choque* (Santaella, 2004), culminou na relação diretamente proporcional entre o ambiente urbano intensificado e o sensacionalismo introjetado na cultura de massa (Singer, 2001). A estrutura material findou por condicionar uma antecipação aos estímulos externos. A ansiedade como sintoma social passa a agravar-se até ganhar o status, entre alguns, de "o mal do século XXI".

3 Introjeção

> As tarefas que são apresentadas ao aparato perceptivo humano em momentos de transformação histórica não podem de modo algum ser resolvidas por meio da mera óptica, isto é, da contemplação. Guiadas pela recepção tátil, elas são paulatinamente dominadas pelo hábito (Benjamin, 2013, p. 90-91).

Segundo Ben Singer (2001), "a cidade moderna parece ter transformado a experiência subjetiva não apenas quanto ao seu impacto visual e auditivo, mas também quanto as suas tensões viscerais e suas cargas de ansiedade". A ansiedade é uma reavaliação constante de si como preparo

para o que está por vir. Inclusive por isso, o sujeito moderno passa a necessitar de dispositivos externos para manutenção da memória[7]. Sua busca constante por uma posição privilegiada para absorver melhor os impactos cria essa necessidade para que este mantenha-se focado no exercício de castração[8]. É necessário adestrar-se aos signos artificiais que promovem o funcionamento eficiente da técnica nas cidades; uma ordem pública deve reger a performance dos transeuntes. As aflições cotidianas ficam relegadas ao exercício da tentativa virtual de resolução. Em outros termos, *preocupar-se* ativamente.

Ou seja, a forma material da estrutura é, também, *estruturante da subjetividade.* Pois a ordenação externa requer alguma sincronia interna dos sujeitos. Ambas mediadas pela Técnica[9]. Sua lógica é interiorizada na fórmula da "agilidade e eficiência". Fatalmente, esse hiperindividualismo[10] promove culpa pela incapacidade de atingir uma alta *performance*; que por si mesma é a procura do sujeito em reproduzir a si mesmo nas condições mais favoráveis. Esse desnível entre o querer ser e o estado atual gera tensão. Uma de suas consequências é a própria ansiedade. "Acreditava, Freud, que a ansiedade era autoprotetora, uma vez que o indivíduo po-

7. "Esse cidadão tem mais consciência do que memória porque os choques do cotidiano na grande cidade mudam sua sensibilidade" (Santaella, p.28, 2004).

8. Castração,em uma perspectiva lacaniana, é a "incapacidade do sujeito de obter no Outro a garantia de gozo" (Kaufmann, p.81, 1996). Nesse contexto,vem com o propósito de evidenciar como a psique moderna lidava com os choques urbanos. O indivíduo encurralado por uma cidade projetada para o constante fluxo, o déficit entre o "ritmo natural biológico" e o requerido pelo meio. Por exemplo, dar um passo levando em conta a distância entre o calcanhar de quem está na frente e o dedão de quem está atrás. Uma socialidade regrada pelo lógica do Homem na multidão de Allan Poe. Se interseccionarmos essa experiência histórica ao conceito de castração, podemos vislumbrar como a formação do chamado "hiperindividualismo" (Lipovetsky, 2013) é sintoma de um encaixe constante do sujeito ao meio material em eterna reformulação.

9. "Nada mais escapa à Técnica , à qual devemos nos adaptar permanentemente e que impõe como estilo de vida, modo de pensamento, conjunto de símbolos" (Lipovetsky, 2004).

10. (Lipovetsky, 2013)

dia defender-se contra o potencial traumatizante do choque" (Singer, 2001).

Logo supor que esse mecanismo, acionado em alta frequência, afeta a constituição da subjetividade é uma prerrogativa razoável. O cinema, como forma reprodutível, funcionou como meio para compensação dessas angústias[11] eminentemente mais e mais psicossomáticas, mas não somente. A despeito de uma questão biológica ou não, o que é assimilado pelo indivíduo é a *forma do movimento*. Sua repetição sistêmica favorece que suas métricas ecoem nas interioridades mais distintas.

Para Benjamin (2013), "A necessidade de aproximar o objeto e torná-lo possuível por meio da imagem - ou melhor, da cópia, da reprodução - torna-se mais e mais presente a cada dia". O que é reprodutível atravessa a esfera pública e a privada; a excitação pelo ponto limite entre a apreensão da imagem e o possível toque do objeto. Antes estranho, com a reprodutibilidade, sua incorporação à autodeterminação do sujeito é eminente. Sendo assim, a cibercultura desempenha um papel importante nesse contexto. Pois é lugar de acesso e, logo, "constituição identitária". É o desafio da "sociedade de simulação que joga com os símbolos da sociedade do espetáculo" (Lemos, 2004). E, assim foi o cinema para modernidade, a cibercultura se mostra símbolo cultural e técnico do nosso tempo.

4 Cibercultura

> A cibercultura forma-se, precisamente, da convergência entre o social e o tecnológico, sendo através da inclusão da socialidade na prática diária da tecnologia que ela adquire seus contornos mais nítidos. Não se trata, obviamente, de nenhum determinismo social ou tecnológico, e sim de um processo simbiótico, onde nenhuma

11. (Singer, 2001)

> das partes determina impiedosamente a outra. (Lemos, 2004, p.89)

A mudança de paradigma perceptivo do moderno ao pós-moderno não se apresenta como ruptura, mas, antes, como continuidade e acentuação. O que difere é justamente o desenvolvimento da técnica e o desabrochar de sua flor azul [12]. Alimento da potencialidade *estética* na cibercultura convertida em simbólico táctil. A estética redimensionada ao nível da produção simbólica da tensão, do que é limítrofe. Um toque não-táctil intermediado pelo ciberespaço. O fim da representação que dá lugar aos simulacros[13]. No ciberespaço, a realidade tem seu valor reduzido a seu próprio modelo. "Para Debord, o espetáculo é a representação do mundo através dos *mass media*, enquanto que a cibercultura é a simulação do mundo pelas tecnologias do virtual" (Lemos, 2004). Logo, o que predomina é um mapeamento onde o real e o virtual se integram, até porque grande parte das atividades não se restringem dentro dessa falsa divisão. São dimensões complementares da experiência. Portanto, a cibercultura é uma técnica de socialidade e, como toda técnica, é reprodutível.

"Na acepção filosófica, é virtual *aquilo que existe apenas em potência e não em ato*, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização" (Lévy, 2000). A atualização é o reproduzir constante de uma versão do presente; deslocamento do sentido original de um objeto em prol da ressignificação em "tempo real". Em síntese, todos os elementos - dos complexos ao mais simples na materialidade- podem ser traduzidos em linguagem cibernética. Essa operação resgata a potência do virtual na qual o sujeito passa a inscrever-se. No entanto, isso coloca um fim a qualquer possibilidade de sentido fechado em si.

---

12. Segundo Marcio Seligmann da Silva (Benjamin, prefácio, p.39, 2013): " A flor azul nasce do aparelho. Não há mais mimese da natureza como mera aparência, mas, antes, mimese como jogo: trata-se de jogar junto com a natureza(...) Hoje, na era dos pixels e das imagens eletrônicas, vemos esse fenômeno da flor azul como fruto da técnica intensificar-se".

13. (Baudrillard, 1981).

> Como afirma Maffesoli, se não podemos mais falar de unidade (fechada, acabada, objetiva e instrumental), a análise da vida quotidiana nos permite ver uma certa unicidade. A unicidade se traduz como uma união holística, como um processo em que elementos dos mais diversos agem em sinergia, dentro de uma mesma forma formante. (Lemos, 2004)

É o que Baudrillard chama de "o fim do panóptico". Não existe mais a inibição causada pelo olhar vigilante do outro, sendo assim os ritos modernos de sociabilidade fundados na razão instrumental e na moral dogmática coexistem com a socialidade pós-moderna marcada pelo niilismo e estetização das pulsões[14]. Contudo, na internet os sujeitos correspondem a "mesma forma formante". O que significa dizer: *a tradução de si na rede é conforme*. Todos criam um signo para ser simulado no ciberespaço. O auge da auto-reprodução de si. É o que Slavoj Zizek aponta como interpassividade em oposição ao conceito de interatividade.

> A contraparte da interação com o objeto (em vez do acompanhamento passivo do espetáculo) é a situação em que o próprio objeto tira de mim minha passividade, priva-me dela, de tal modo que é o objeto que aprecia o espetáculo em vez de mim, poupando-me da obrigação de me divertir. (Žižek, 2010, p. 18-19)

Tal gozo, no qual a máquina utiliza-se do indivíduo como suporte, como sua própria extensão, é ao mesmo tempo o desejo de projetar o seu signo na rede a espera de que um outro, imaginário, fantasie-o. Uma questão performática que está transpassada pela definição de um lugar autodeterminado. E é em função desse que o sujeito está disposto a fazer a manutenção de seu signo. E portanto, para que seja

14. A socialidade é, assim, na multiplicidade de experiências coletivas baseadas, não na homogeneização ou na institucionalização e racionalização da vida, mas no ambiente imaginário, passional, erótico e violento do dia-a-dia, do quotidiano dos homens sem qualidade. (Lemos, 2004, p. 84).

bem sucedido na empreitada, deve tornar-se digno do grande Outro corporificado pelo maquinário tecnológico. Ou, em outras palavras, transitar dentro das delimitações do que lhe confere efetividade simbólica. Ser, em suma, parte integrante de um horizonte de significação. Em sua expressão mais simples, um dos efeitos disso é a "ética da estética" [15], como denominado por Maffesoli. Os signos dos sujeitos são determinados pela sua *performance*, o que na rede é o próprio ato de compartilhamento. O "isso" sendo exposto se mistura ao expositor; reflexo da incorporação do externo ao interno: substância e aparência são postas no mesmo plano.

Para Pierre Lévy (2000), "a realidade virtual especifica um tipo particular de simulação interativa, na qual o explorador tem a sensação física de estar imerso na situação definida por um banco de dados". Segundo Lévy, "Os indivíduos ou grupos participantes são imersos em um mundo virtual, ou seja, eles possuem *uma imagem de si mesmos e de sua situação*". A ansiedade reside justamente nesse ponto tangenciado pelo autor. Ela vibra no ato compulsivo de reafirmação do signo de si projetado na rede; imagem da ação em si antecipando qualquer realização ato. A ânsia é de paradoxalmente delimitar um significado para si que consista na personificação de um devir atualizável que, ao mesmo tempo, se norteia pelo imperativo categórico implícito da cibercultura. O que resta é um ser tautológico em sua essencialidade ausente. Ele é o que mostra ser, nem falso nem verdadeiro, mas girando em falso no mesmo eixo[16]. Um simulacro, como diria Baudrillard, vetorizado pelas condições de demanda do

15. Segundo Maffesoli (citado por Lemos, p. 86, 2004): "A sociedade elabora um éthos, uma maneira de ser, um modo de existência "onde aquilo que é compartilhado com os outros será primordial. É isso que eu designarei pela expressão "ética da estética" (...) Isso mostra que a tendência comunitária (tribalismo), a ênfase no presente (presenteísmo) e o paradigma estético (ética da estética) podem potencializar e ser potencializados pelo desenvolvimento tecnológico. Podemos ver nas comunidades do ciberespaço a aplicabilidade do conceito da socialidade (mas tambem de sociabilidade), definido por ligações orgânicas, efêmeras e simbólicas".

16. "Simulacro, isto é, nunca mais passível de ser trocado por real ,mas trocando-se em si mesmo" (Baudrillard, p.13, 1991)

meio. “Para a cibercultura, a conexão é sempre preferível ao isolamento. A conexão é um bem em si. (...) Este é o imperativo categórico da cibercultura” (Lévy, 2000).

> O que se estrutura do sujeito passa sempre pela intermediação do mecanismo que faz com que seu desejo já seja, como tal, moldado pelas condições da demanda. Eis o que vai sendo inscrito, conforme a história do sujeito, em sua estrutura: são as peripécias, os avatares da constituição desse desejo, na medida em que ele está submetido à lei do desejo do Outro (Lacan,1999, p.282).

5 O grande Outro corporificado

> Apesar de todo o seu poder fundador, o grande Outro é frágil, insubstancial, propriamente *virtual*, no sentido de que seu status é o de um pressuposto subjetivo. Ele só existe na medida em que sujeitos *agem como se ele existisse*. Seu status é semelhante ao de uma causa ideológica como Comunismo ou Nação: ele é a substância dos indivíduos que se reconhecem nele, o fundamento de toda a sua existência, o ponto de referência fornece o horizonte supremo de significado, algo pelo qual esses indivíduos estão prontos a dar suas vidas; no entanto, a única coisa que realmente existe são esses indivíduos e suas atividades, de modo que essa substância é real apenas na medida em que os indivíduos acreditam nela e agem de acordo com isso (Žižek, p. 18-19, 2010).

Os dispositivos de comunicação ‘todos-todos’[17] são a corporificação do grande Outro. A *re-virtualização* dessa enti-

17. “As realidades virtuais compartilhadas, que podem fazer comunicar milhares ou mesmo milhões de pessoas, devem ser consideradas como dispositivos de comunicação ‘todos-todos’, típico da cibercultura” (Lévy, p.105, 2000)

dade, já virtual por excelência, não *propriamente* esvaziou as relações humanas. Primeiro: porque tratou, na verdade, de esquematizá-las por consequência do reflexo de sua constituição material elaborada por códigos matemáticos, binários, algorítmicos e cartesianos[18]. Essa organização leva o gene responsável pelo próprio condicionamento da forma pela qual a cibersocialidade será revelada. Circunscrita num tempo presentificado diante da própria falência do futuro[19].

Quando se performa visando o grande Outro, o desejo é de ser digno do próprio Desejo. O eu envolto da multiplicidade da rede passa a repetir-se. Sem a atualização constante de si, a vivacidade do signo fenece, pois o virtual está em um presente perpétuo e petrificado. Uma condição inerente é a do déficit. "A socialidade pós-moderna, por colocar ênfase no presente, não investe mais no deve ser, mas naquilo que é, no presente" (Lemos, 2004).

O que se obtém das redes sociais é a utopia do toque não-tátil. A aproximação extrema do ponto culminante em que a imagem vira sensação. Portanto, seu principal atrativo não é tanto a conexão entre as pessoas, mas porque proporciona uma forma limítrofe de experiência. Aspecto observável na própria arquitetura da informação composta de um espaço intermitente; onde a atenção flutua no scanneamento óptico. Os signos são formados nessa estrutura que delimita as condições de demanda. São relações mais calculáveis porque o outro já se calcula no processo e como efeito já está prevista uma demanda específica. Algo do outro deve ser abrigado dentro dos parâmetros que o signo estipula. Portanto, há de serem seguidos protocolos de conduta. Todos guiados pelo ponto de tensionamento, mas em um ambiente de absoluto

18. "O mundo torna-se, com as imagens de síntese, um simulacro fabricado a partir de informações binárias, transformadas e traduzidas por computadores. Com as imagens digitais, o referencial desaparece pela simulação matemática" (Baudrillad, p.25, 1991)

19. "Investindo na falência do futuro e na sua trágica vinculação ao presente" (Baudrillard, p.29, 1991).

controle[2021]. Sendo assim cabe a afirmação de que esse espaço é constituído por uma dialética entre o uno, estabelecido pelo algoritmo e a identidade simbólica, e o múltiplo vindo da forma limítrofe da experiência. Essa, em suma, se resume ao estado excitado, expectativa contínua, por quais resultados o jogo dos signos trará. Uma ética da estética, termo de Maffesoli, na qual o *ethos*, modo de ser, é um modo de jogar. A forma e a substância se aglutinam evidenciando o caráter ontológica da união, ou seja, anterior ao advento tecnológico, mas que nele encontra corpo para reproduzir-se até o esgotamento. Desse ponto em diante compete ao simulacro recombinar os modelos oriundos dessa matriz. E, aos sujeitos, resta o papel ambíguo de matemático e apostador: qual dessas tendências devo ressuscitar para manter a efetividade simbólica do meu signo em rede?

Referências

BAUDRILLARD, J. 1991. *Simulacros e simulação.* ed.1, Lisboa, Relógio d'Água Editores Lda, 201p.

BENJAMIM,W. 2013. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica.* ed.1, Porto Alegre, L&PM, 157 p.

CHARNEY, L. e SCHWARTZ**,** V. 2001. O cinema e a invenção da vida moderna. In: CHARNEY, L. & SCHWARTZ, V. (orgs.), *O cinema e a invenção da vida moderna.* São Paulo, Cosac & Naif, p. 115-148.

KAUFAMNN, P. 1996. *Dicionário enciclopédico de psicanálise: O legado de Freud e Lacan.* ed.1, Rio de Janeiro, Zahar, 785 p.

LACAN, J. 1999. *As formações do inconsciente.* ed.1, Rio de Janeiro, Zahar, 532 p.

20. "Mais nada será deixado ao acaso, de resto é isso a socialização (...) votada à transparência sinalética dos mecanismos de informação" (Baudrillard, p.50, 1991).

21. "A simulação caracteriza-se por uma precessão do modelo, de todos os modelos sobre o mínimo fato (...) Os fatos já não tem trajetória própria" (Baudrillard, p.26, 1991).

LEMOS, A. 1997. Arte eletrônica e Cibercultura. *Revista Famecos*, Porto Alegre, n°6, junho.

LEMOS, A. 2004. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea.* ed.2, Sulina, Porto Alegre, 295p.

LÉVY, P. 2000. *Cibercultura.* 2. ed, São Paulo, Editora 34, 260 p.

LIPOVETSKY, G e SERROY, J. 2011. *A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada.* ed.1, São Paulo, Companhia das Letras, 201 p.

SANTAELLA, L. 2004. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo.* ed.1, São Paulo, ComunicAção, 191 p.

ŽIŽEK, S. 2010. *Como ler Lacan.* ed.1, Rio de Janeiro, Zahar, 160 p.