



# GENESIS E O NOVO MUNDO: CORPO, PANDEMIA E VIRTUALIDADE

## GENESIS AND THE NEW WORLD: BODY, PANDEMIC AND VIRTUALITY

Vanessa Guimarães da Silva **1**

*Resumo: Através do olhar da psicanálise, o presente artigo busca analisar a intensificação da relação entre sujeito e virtualidade advinda do processo pandêmico. Dessa forma, através da obra Genesis, de Alexander Schubert, pretende-se discutir sobre a possibilidade de construção do laço social pela realidade das redes, problematizando sobre o que resta ao corpo no espaço virtual, analisando, assim, sobre os desencontros entre o mundo analógico e o ciberespaço.*


**Palavras-chave:** *Psicanálise. Corpo. Virtualidade. Pandemia. Genesis.*

**Abstract:** *Through the psychoanalytic perspective, this paper aims to analyze the intensification of the relationship between subject and virtuality caused by the pandemic process. Thus, it is intended to discuss the possibility of building a social bond through the virtual reality, questioning what is left of the body in the virtual space and analyzing the disagreements between the analog world and cyberspace. In order to do that, the Alexander Schubert's work Genesis will be used as a reference for our discussion.*

**Keywords:** *Psychoanalysis. Body. Virtuality. Pandemic. Genesis*

---

**1** Mestre em Estudos Psicanalíticos pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Atualmente é docente do Curso de Psicologia da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9020350641622428>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6877-9581>. E-mail: [vguimaraes091@gmail.com](mailto:vguimaraes091@gmail.com)



“As pulsões são no corpo um eco do fato de que há um dizer” (Lacan, 1975/1976, p.18).

## Introdução

A contemporaneidade encontra-se marcada por intensas transformações na relação entre o sujeito e a sexualidade. Como aponta Lash (1983), esse é o tempo da “sociedade do espetáculo”, pois há uma proliferação de performances do eu e a própria experiência humana passa a ser percebida através de imagens evanescentes. O autor defende que o homem contemporâneo está submerso em uma “cultura do narcisismo”, argumentando que o sujeito olha para o espelho na busca do olhar de um outro que lhe mostre a imperfeição de sua imagem. Vivendo em um paradoxo, o sujeito contemporâneo precisa do outro para ratificar sua imagem, da mesma forma em que busca intensamente a realização individual em detrimento de ideais coletivos. Neste contexto, a tecnologia e o virtual marcam as produções subjetivas, promovendo novas formas de construção do laço social e da performatividade do eu.

As transformações na subjetividade da época, marcadas pelo tempo da tecnologia e da virtualidade, passam por uma reconfiguração no ano de 2020 com o advento da pandemia da Covid-19. Como um império de cartas, o agente invisível desconstrói a realidade conhecida, trazendo um cenário marcado pela destruição e o horror. Neste momento, o ciberespaço surge não apenas como o local produtor de máscaras do eu, mas como uma possibilidade de reconstrução do laço social. Há, portanto, uma intensificação da relação entre o sujeito e o virtual: o que marca a necessidade de uma análise sobre as implicações de tal mudança para a subjetividade da época. Dessa forma, através de uma metodologia histórico-conceitual e de uma análise estética, tal artigo busca discutir sobre a relação entre corpo, pandemia e virtualidade. Este trabalho é fruto de uma pesquisa realizada nos âmbitos da Universidade do Estado de Minas Gerais<sup>1</sup>. Para tanto, foram utilizadas obras de autores da filosofia e da sociologia como José Bragança de Miranda, Paula Sibília, Pierre Lévy e Achille Mbembe, além de um retorno às obras de Freud e Lacan. Através do percurso que será apresentado, observa-se que há um descompasso vivenciado entre os encontros entre telas, o que traz como questionamento sobre o que resta ao corpo no ciberespaço. Para se analisar tal interrogação, a obra *Genesis*, de Alexander Schubert, surge como uma bússola que visa oferecer um direcionamento sobre as fronteiras entre o real e o virtual. Dessa forma, nas páginas que se seguem será apresentado, a princípio, uma análise sobre o tempo pandêmico e o lugar do Estado como produtor de desamparo e do discurso necropolítico. Com tal discussão, busca-se analisar a problemática da virtualidade compulsória e, por fim, discutir sobre as vicissitudes do corpo entre o espaço analógico e o ciberespaço.

## A pandemia e o Estado

A pandemia da Covid-19 surge para a humanidade como um novo desafio a ser enfrentado. Neste novo cenário marcado pela catástrofe, o sujeito é confrontado com uma realidade de impossível apreensão, a própria morte. O vírus descortina a pretensão humana de domínio da natureza, como aponta Birman (2020, p. 63), “um minúsculo agente biológico invisível que destruiu de modo desnorteante nossa forma de vida, individual e coletiva, e nossos laços sociais”. Ante a nova crise sanitária surgem diversos significantes nos variados meios de comunicação como: angústia, morte, tragédia, calamidade, entre outros. A impotência humana é desmascarada pela ameaça do agente invisível, trazendo um cenário de medo e desamparo. De acordo com Birman (2020),

os efeitos catastróficos da pandemia da Covid-19, pelas múltiplas desconstruções que promoveu nas formas de existência individuais e coletivas de modo sistemático, implicaram a emergência histórica de um limite ostensivo e flagrante na onipotência humana de se acreditar no Deus

<sup>1</sup> Esse trabalho foi financiado pelo Programa Institucional de Apoio a Pesquisa da Universidade do Estado de Minas Gerais - PAPq

secularizado. A peste levou assim à efetiva humilhação da pretensão do homem do domínio absoluto do mundo, com efeitos ainda impossíveis de serem completamente calculados, em toda a sua extensão e profundidade, no tempo futuro (BIRMAN, 2020, p. 65).

Conforme aponta Souza e Henderson (2021), a fantasia de domínio humano sobre a natureza foi fortalecida pela promessa de apreensão das novas tecnologias, da expansão econômica dos mercados, assim como, da possibilidade de produção de novos laços sociais marcados pelo desenvolvimento da internet. Entretanto, o novo vírus rasga o véu que recobre esse discurso, apontando para a repetição de uma história anterior. De acordo com Abreu et al (2020), a pandemia atual possui pontos em comuns com a Gripe Espanhola que assolou o mundo entre 1918 e 1919. Tal pandemia dizimou milhares de vidas por todos os continentes. Apesar das diferenças existentes na subjetividade da época, ambas as crises foram marcadas pela transformação nas formas de existência e por um contexto político tumultuado.

Como um ponto inicial para se pensar nas semelhanças desses processos, é possível citar os discursos conspiratórios que marcaram ambas as crises. De acordo com Goulart (2005), durante o período da Gripe Espanhola circulavam teorias que mostravam a desinformação da sociedade da época. Dessa forma, neste período, a moléstia foi noticiada como uma criação dos alemães que buscavam espalhar o vírus para todos os inimigos. Aqui, é possível se tecer um paralelo com o processo pandêmico atual, visto que diversos meios de comunicação apontaram que “o vírus Covid-19 teria sido produzido em laboratório pela China, particularmente em Wuhan, cidade que foi o epicentro da pandemia. (...). Já os chineses acreditavam que o vírus foi uma criação produzida pelos Estados Unidos” (ABREU et al, 2020, p. 73). Estas teorias salientam a tentativa desesperada de se encontrar um culpado pelo colapso social, desconsiderando os próprios indicativos científicos que não as sustentam.

Ainda nesse caminho sobre os encontros entre a crise sanitária do século XX e a do século XXI, é possível citar os discursos negacionistas propagados pelos meios de comunicação e por parte do Estado. Como apresenta Goulart (2005), durante a Gripe Espanhola, os gestores de saúde no Brasil não deram a devida importância à letalidade do vírus. De acordo com a autora,

os jornais vinham, diariamente, repletos de informações telegráficas sobre a evolução do mal, sobre a sua difusão pelo velho continente, mas a nossa higiene continuava alheia a tudo e permitia que os navios saídos dos portos suspeitos chegassem ao Brasil sem nenhuma medida de prevenção sanitária (GOULART, 2005, p. 119).

Na mesma esteira, em 2020, a gravidade do vírus se tornou foco de uma disputa de poder. Apesar das análises de especialistas, discursos midiáticos buscaram descreditar a voracidade do agente invisível. Assim como no passado, o Estado se ausentou e produziu o sentimento de insegurança na população. Tal condição pode ser pensada a partir de frases proferidas pelo então presidente da república como: “é só uma gripezinha”. Assim, quando a figura que deveria promover a segurança do sujeito o abandona, a sociedade é lançada em um abismo marcado pelo desamparo. Dessa forma, “o terror, quando praticado pelo Estado, atinge inevitavelmente toda a sociedade. Quando o agente regulador dos vínculos sociais se põe na ilegalidade, é a própria substância normativa da sociedade que se dissipa” (ABRÃO, 2014, p. 16).

Ao inverter sua função, o Estado passa a provocar um mal-estar, trazendo para toda esfera social os sentimentos de medo e terror. Para se pensar essa problemática, é possível ir ao encontro do argumento de Vladimir Safatle no texto *O circuito dos afetos: Corpos políticos, desamparo e o fim do indivíduo* quando o autor apresenta que o Estado *hobbesiano* provoca o sentimento de desamparo para se legitimar como indispensável para a população. Nas palavras do autor,

sendo o Estado nada mais que ‘a guerra civil constantemente impedida através de uma força insuperável’, ele precisa provocar continuamente o sentimento de desamparo, da iminência do estado de guerra, transformando-o

imediatamente em medo da vulnerabilidade extrema, para assim legitimar-se como força de amparo fundada na perpetuação de nossa dependência (SAFATLE, 2016, p. 29).

De acordo com Souza e Henderson (2021, p. 5), a tese de Safatle salienta que “a função do Estado de promoção do bem-estar não é absoluta, é antes regulada por seu próprio interesse de autopreservação”, sendo este ancorado em uma estratégia de promoção de um terror controlado. Dessa forma, “a política se transforma assim na gestão da fobia. Por isso, é fundamental que esse objeto se perpetue, que ele permaneça como uma contínua ameaça a “aterrorizar” nossa segurança e nossas possibilidades de controle social” (SAFATLE, 2016, p. 53). Assim, uma vez que o medo e o desamparo são incorporados no discurso, o sujeito volta-se ao Estado em busca de amparo, o que mantém a lógica de “gestão da fobia”. Tal política marca o processo pandêmico da Covid-19 no Brasil. Conforme aponta Souza e Henderson (2021), ao se colocar a sobrevivência do Estado sobre a vida, o laço social é rompido, “a psicanálise demonstra o risco de tal rompimento, pois o simbólico desautorizado pelo Estado retornará em outros formatos, isto é, o Estado se torna produtor de fraturas simbólicas de potencial traumático” (SOUZA; HENDERSON, 2021, p. 6).

Nessa direção, Birman (2020) apresenta uma discussão sobre o lugar ocupado pelo Estado no processo pandêmico. Ao contrastar a relação entre a bolsa e a vida, o autor tece uma leitura sobre as políticas negacionistas de governantes como Trump e Bolsonaro. Nesse sentido, o psicanalista defende que ao se optar pela bolsa, ou seja, por uma política que valoriza a acumulação do capital, o poder do Estado lança o sujeito rumo à catástrofe. Assim, o processo pandêmico escancara a perversidade de um governo que reduz os sujeitos a corpos abjetos, demarcando quais vidas seriam dignas de existir. Tal forma de política pública evoca uma reflexão sobre a noção da necropolítica<sup>2</sup>, conceito analisado pelo filósofo Achille Mbembe, que irá demarcar as formas de segregação dos corpos. Dessa forma, como aponta o filósofo, em nome da soberania do Estado algumas formas de existência são sacrificadas em nome de outras. Tal problemática pode ser compreendida logo no início do ensaio de Mbembe (2016) quando o autor busca explorar sobre o que se trata a tese da necropolítica. Dessa forma, ele aponta que

este ensaio pressupõe que a expressão máxima da soberania reside, em grande medida, no poder e na capacidade de ditar quem pode viver e quem deve morrer. Por isso, matar ou deixar viver constituem os limites da soberania, seus atributos fundamentais. Ser soberano é exercer controle sobre a mortalidade e definir a vida como a implantação e manifestação de poder (Mbembe, 2016, p. 5).

Através da discussão de Mbembe (2016) pode-se perceber que a necropolítica instrumentaliza a existência humana, o que se revela na fala de Jair Bolsonaro no ano de 2020, “vão morrer mesmo, e daí?”. Tal fala demonstra o descaso do governo com certas populações, pois na busca pelo lugar de soberania o sujeito é tomado enquanto objeto e as subjetividades são dissipadas. Nesse sentido, é possível lembrar o que Lacan (1969/1970) aponta em seu ensino sobre não haver vidas sem discurso, porém, existem formas discursivas que matam o sujeito, essas se apresentam disseminando o ódio, o racismo, a segregação, assim como hierarquizando o direito à vida. O que pode ser observado pela escolha à bolsa por partes de alguns governantes em tempos de guerra e morte.

A tela pintada pela pandemia da Covid-19 desmascara a perversidade das práticas de segregação promovidas pelo Estado. Assim, em sua soberania de mestria, o Estado demarca quais vidas não são dignas de uma existência, descartando corpos inomináveis e irrepresentáveis, cuja materialidade seria ignóbil. Fato que se apresenta na política assumida pelo governo brasileiro diante da negligência com o potencial destrutivo do vírus. Dessa forma, observa-se no Brasil uma gestão marcada pelo discurso necropolítico, visto o desamparo e a vulnerabilidade imposta pelo Estado à nação que hoje traz como resultado mais de 600 mil mortos pela então “gripezinha”. Como apontam Souza e Henderson (2021),

<sup>2</sup> O conceito de necropolítica é proveniente da biopolítica de Foucault (2002) que através da noção do poder disciplinar apresenta uma problemática do direito regulador das vidas.

estamos lidando com dois desastres ao mesmo tempo: o natural e o simbólico. O vírus é um desastre natural, um evento externo, biologicamente e medicamente explicado. Diferente das imposições advindas da violência de outro humano e das instituições que supostamente lhe serviriam de amparo, estas atingem o campo simbólico, aquele das instâncias em que nos fazemos reconhecer em nosso sofrimento (SOUZA; HENDERSON, 2021, p. 6).

A partir dessa breve análise, torna-se necessário discutir sobre os impactos subjetivos da falta de sustentação simbólica promovida pelo Estado em um momento de crise. Para tanto, a noção de trauma e desamparo apresentada pela psicanálise parece oferecer uma luz a tal questão, abrindo possibilidades para se pensar sobre o processo de ressignificação, assim como, possibilitando um caminho para a discussão sobre um tempo marcado por uma nova forma de produção subjetiva, a virtualidade.

## O Desamparo e os tempos da Virtualidade

As noções de trauma e desamparo percorrem o ensino psicanalítico, sendo pensadas ainda no princípio da obra Freudiana e continuadas nas obras de seus leitores. Dessa forma, ainda nos primórdios do ensino de Freud, a problemática do trauma é analisada para se pensar sobre os fenômenos sintomáticos da histeria. Neste momento, através das falas de suas pacientes, Freud irá construir uma primeira teoria calcada na natureza real do trauma de abuso infantil, sendo esta nomeada como *Teoria da Sedução*. Posteriormente, em uma carta dirigida a Fliess, Freud apresenta a célebre fala, “não acredito mais na minha neurótica” (FREUD, 1986, p. 265). Com este dizer, o pai da psicanálise repensa sua teoria, apontando que a cena traumática, narrada pelas pacientes, não se tratava necessariamente de um dado real, mas de uma construção por meio da fantasia. Como é possível observar a partir da seguinte fala,

naquele período, eu era incapaz de distinguir com certeza entre falsificações feitas por histéricos em suas lembranças de infância e traços de acontecimentos reais. Desde então, aprendi a explicar várias fantasias de sedução como tentativas do sujeito de repelir lembranças de *sua própria* atividade sexual (masturbação infantil) (FREUD, 1906/1953, p. 274).

Freud (1905/1953) apresenta, dessa forma, que em um processo de análise o paciente pode narrar sobre experiências reais, assim como, trazer uma fantasia, ambas experiências podem surgir como uma cena vivenciada na infância. Com o prosseguir de sua obra, nos de 1920, ele apresenta a teoria do trauma relacionada à compulsão à repetição. Para tanto, ele irá se pautar nas formulações de seu segundo dualismo pulsional: Pulsão de Vida X Pulsão de Morte. Neste momento, Freud compreende que o trauma seria um excesso de energia psíquica que se apresentaria sob a forma do sintoma, assim, ele defende que aquilo que se encontra sem representação simbólica retorna para o sujeito na forma de repetição. Tal noção é amplamente debatida em *Além do Princípio e do Prazer*. Neste trabalho, Freud (1920/2010) irá analisar essa relação a partir dos sonhos traumáticos de soldados que vivenciaram a guerra. Ele aponta que tais sujeitos repetiam as cenas de terror apesar do desprazer que estas lhe causavam. Dessa forma, conclui que os sonhos traumáticos não obedecem ao Princípio do Prazer, eles estão atrelados à cena insuportável e tentam promover uma elaboração psíquica para o reestabelecimento de tal princípio. O trauma, aqui, passa a ser entendido como a inabilidade do eu em lidar com alguma experiência vivenciada como excessiva. De acordo com Ferrari, Junizzie e Guerra (2020, p. 573),

o princípio do prazer, princípio que rege as relações com a vida e com o laço social, perde funcionalidade e, na medida em que o psiquismo curto-circuita em sua economia pulsional, a pulsão de morte se instaura. E a angústia, como ele escreve



anos mais tarde, surge sinalizando para o perigo em causa, diante da ameaça à vida, não mais simbolizável.

A partir da fala das autoras, é possível constatar que o trauma, que se apresenta como uma ruptura, faz com que o sujeito retorne a uma determinada cena de horror para produzir a angústia. Esta, por sua vez, conduz a produção de sintomas como forma de ordenar o que está sem representação. Ainda nessa perspectiva, Freud traz uma análise sobre a brincadeira do Fort-da. Neste jogo, ele observa que a criança lança um carretel e o puxa novamente, como em um ato teatral de simular a presença e ausência da mãe. Dessa forma, a criança revive uma situação passiva de forma ativa em uma tentativa de recuperar o que havia perdido. Pode-se observar que em ambas situações, nos sonhos traumáticos e no Fort-da, há uma tentativa de se inscrever uma experiência que não foi simbolizada no campo da linguagem. Ao retomar a noção da compulsão à repetição, Lacan (1973/1988) aponta que o sujeito repete aquilo que ele nunca consegue encontrar, expondo o ponto opaco da própria linguagem. Assim, no Seminário XI, ele apresenta que a repetição é uma tentativa de se reencontrar o objeto perdido, pois na esperança do encontro de *Das Ding*, o sujeito se volta a um campo da ausência na busca de encontrar o objeto real, porém, tal objeto nunca é alcançado. Nas palavras do autor,

abordaremos o conceito de repetição, perguntando-nos como concebê-lo, e veremos como é pela repetição, como repetição de decepção, que Freud coordena a experiência, enquanto que decepcionante, com um real que será daí por diante, no campo da ciência, situado como aquilo que o sujeito está condenado a ter em falta, mas que essa falta mesmo revela (LACAN, 1973/1988, p. 42).

No processo pandêmico, o vírus parece evidenciar esse furo existente no simbólico, trazendo a impossibilidade de elaboração de uma nova representação, descortinando a falta e escancarando o desamparo primordial. Aqui é possível ir ao encontro de Freud em seu escrito *Reflexões para os tempos de Guerra e Morte*, momento em que o pai da psicanálise apresenta uma discussão sobre a relação do sujeito com a morte. Freud (1915/1996) expõe que existe uma impossibilidade de representação da morte no inconsciente, porém no período da Grande Guerra, há uma mudança na relação do sujeito com a morte, pois “somos forçados a acreditar nela. As pessoas realmente morrem, e não mais uma a uma, porém muitas, frequentemente dezenas de milhares, num único dia” (FREUD, 1915/1996, p. 329). Assim como na guerra, na pandemia o sujeito se viu obrigado a construir uma nova relação com a morte, pois agora, torna-se impossível negá-la, ou retirá-la da cena. Dessa forma, ao se desautorizar de seu lugar de proteção, o Estado se torna um potencializador dos aspectos traumáticos vivenciados pelos tempos de guerra e morte. Lacan (1962) apresenta que sem uma mediação simbólica, há uma emergência da angústia e com ela respostas que se apresentam sob a forma do *acting out* ou da *passagem ao ato*, marcas de um cenário caracterizado pelo adoecimento mental.

Em uma tentativa de reorganização simbólica da experiência humana, observa-se que o processo pandêmico deixa como marca a construção de novas formas de relacionamentos mediados pelo virtual. Como uma promessa de elaboração do trauma social, o ciberespaço surge como uma tentativa de se transcender as impossibilidades da realidade do mundo analógico. Entretanto, Lemma (2015) adverte que as leis da realidade não se aplicam da mesma maneira no mundo onde existe uma alternância entre *on-line* e *off-line*. Conforme salienta, “discrepâncias muito grandes entre a imagem corporal *offline* e o personagem podem levar alguns indivíduos a preferirem ou até se fixarem no próprio avatar, resultando numa dominância psíquica do virtual sobre o não-virtual” (LEMMA, 2015, p. 577). Com essa fala, a autora revela a falácia do jogo entre telas, pois a partir do desamparo vivenciado pelo sujeito em sua realidade carnal, o ciberespaço surge enquanto promessa de uma nova construção do laço social rompido. Ele se apresenta a partir de uma roupagem singular para as fantasias narcísicas, assim, basta você escolher o seu avatar e começar a jogar, tudo a um clique na tela. Nesse espaço, como apresenta Lévy (1996), o ócio perde seu lugar, pois há uma demanda de atualização e da constante busca pelo novo. Entretanto, como adverte Barban e Tfouni (2019, p. 98-99),

o virtual – como quando apresentado em demasia cria uma demanda de atualização e satisfação que busca o preenchimento dessa mesma estrutura ausente, voltando-se à sua característica de vazio motor, que cria esse vazio ao mesmo tempo em que aspira preenchê-lo.

Observa-se novamente a estrutura da repetição, pois ao criar um vazio que se propõe preencher, o ciberespaço leva o sujeito a permanecer em torno da impossibilidade de reencontrar o objeto perdido, ao mesmo tempo em que se mostra com a capacidade de elaborar a epígrafe para o desejo. Tal espaço possibilita que o sujeito vivencie uma satisfação imediata que mascara a falta, o que faz o ato de repetição acontecer a partir dessa promessa de supressão de um mal-estar, levando os sujeitos a buscarem no virtual um alívio imediato através de objetos compensatórios. Paula Sibilia (2016) salienta que o ciberespaço causa uma transferência entre o que outrora se apresentava como uma ficção da realidade para uma realidade ficcional. De acordo com a autora,

espetacularizar o eu consiste precisamente nisso: transformar as nossas personalidades e vidas (já nem tão) privadas em realidades ficcionalizadas com recursos midiáticos. É isso que se procura fazer ao performar a própria extimidade nas telas cada vez mais onipresentes e interconectadas (SIBILIA, 2016, p. 249).

Assim, como enfatiza a autora, o virtual marca uma nova forma do Eu estar no mundo, espaço onde a lógica passa do “ser” para o “parecer”, ou como aponta Zizek (2020), a realidade do virtual é vivenciada como uma realidade sem o ser. Dessa forma, como salientado por Barban e Tfouni (2019), na lógica do parecer há uma tentativa de endereçamento ao Outro midiático, entretanto, há um ponto de impossibilidade de ser como o Outro o que leva o sujeito a uma alienação na incompletude do ciberespaço. Assim, “a demanda de atenção do Outro virtual, das redes sociais ao sujeito, substitui seu desejo pela alienação pré-estabelecida da virtualidade, o sujeito alienado no Outro virtual sabe que ele não é alvo real do seu desejo, mas, mesmo assim, ele o deseja” (BARBAN; TFOUNI, 2019, p. 106). É necessário então se questionar: o que resta à dimensão do sujeito diante do ilusório fascínio pela imagem? Para se pensar em tal problemática, a obra *Genesis*, do artista multimídia Alexander Schubert, parece possibilitar novos contornos a tal inquietação.

## **Genesis – Uma obra entre o analógico e o virtual**

A obra *Genesis*, elaborada pelo compositor e artista multimídia alemão Alexander Schubert, traz em seu âmago a singularidade da territorialidade do ciberespaço, em que a vida analógica é misturada a esse mundo em potência, colocando em xeque a dicotomia entre realidade e virtualidade. Nesse projeto, Schubert cria um jogo virtual utilizando um avatar humano. Dessa forma, o artista une carne e imagem em uma tentativa de uma produção de um novo mundo, *Genesis*, o pavilhão industrial construído como uma tentativa de recobrimento da fantasia sobre a realidade insuportável de um mundo pandêmico. A obra ocorreu durante sete dias, por vinte e quatro horas ininterruptas, onde o público era convidado a recriar seu espaço através de sua imaginação. Todos os participantes deixam uma marca e todas as mudanças construídas formam a obra. Schubert (2020) aponta que os jogadores podem fazer login de qualquer lugar do mundo, pois os avatares humanos estarão no pavilhão destinado ao jogo durante todo o tempo do projeto. Dessa forma, os jogadores moldam *Genesis*, eles guiam os avatares humanos e recebem continuamente a visão deles sobre o novo mundo. O objetivo é que os jogadores possam operar sobre seu avatar através do espaço físico/virtual para que seja criada uma realidade social. De acordo com Schubert (2020, s.p), “os avatares aparecem como você mesmo, através de cujos olhos se pode olhar e cujos corpos podem ser instruídos”.

A obra *Genesis* vai ao encontro do pensamento de Pierre Lévy (1996), pois o autor defende que o virtual não se apresenta como aquilo que se antagoniza ao real, mas ao atual. O que significa compreender que o humano se encontra entrelaçado pela rede em seu cotidiano, o que torna

insustentável a tentativa de se separar virtual e real. Dessa forma, o autor aponta que o ciberespaço “especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (LÉVY, 1996, p. 17). Observa-se que em *Genesis* há uma tentativa de superação dos limites entre o espaço carnal e o virtual. Ao criar avatares humanos, o artista parece apontar para a transcendência desses limites, promovendo o imaginário de um mundo a vir a existir. Na direção desse pensamento, observa-se que na obra, o ciberespaço surge enquanto uma matriz produtora da realidade, como apresenta Lévy (1996, p. 18),

a virtualização fluidifica as distinções instituídas, aumenta os graus de liberdade, cria um vazio motor. Se a virtualização fosse apenas a passagem de uma realidade a um conjunto de possíveis, seria desrealizante. Mas ela implica a mesma quantidade de irreversibilidade em seus efeitos, de indeterminação em seu processo e de invenção em seu esforço quanto à atualização. A virtualização é um dos principais vetores da criação da realidade.

A partir da fala Lévy observa-se que o virtual se apresenta como algo possível de realização. Assim, na relação entre o jogador e o avatar existem efeitos concretos, apresentados na fala e ações propostas para a criação do espaço social. Através da voz e do olhar as barreiras entre mundo real e virtual são ultrapassadas. Como demarcado por Lévy (1996), tal desconstrução de fronteiras diz da capacidade criativa e de expansão da realidade promovida pelo ciberespaço. Portanto, ao se possibilitar que qualquer pessoa se conecte ao jogo a qualquer momento, Schubert desvela tal potência, promovendo um deslocamento do tempo e do espaço, representando um devir. Como argumenta Barban e Tfouni (2019), a virtualidade representa uma nova roupagem sobre a fantasia, pois “uma vez que permite a seus usuários uma desterritorialização; ao se adentrar no espaço virtual, o indivíduo deixa a realidade ‘em suspenso’. Essa supressão do tempo, da concretude humana e do espaço geográfico é recriada nesse novo mundo, um mundo em potência” (BARBAN; TFOUNI, 2019, p. 103).

É preciso se pensar sobre aquilo que se modifica nas relações humanas ao se suspender sua materialidade. As construções subjetivas parecem se produzir de uma maneira particular na dinâmica da rede, pois ainda que haja uma desconstrução de barreiras há um desencontro entre corpo e tela que parecem produzir novos modos de gozo. Paula Sibília (2016) traz uma análise que possibilita essa discussão. A autora apresenta que o contemporâneo é marcado pelo imperativo do gozo e por uma nova configuração nas dimensões do público e do privado. Sibília (2016) demarca que há um distanciamento do espaço interno e uma ostentação do externo, apresentando que a partir da dinâmica das redes, o íntimo se torna êxtimo. Nesta transformação, o sujeito se coloca simultaneamente em uma relação de *voyeurismo* e *exibicionismo*. Como aponta a autora, “abandonando o espaço interior dos abismos da alma ou dos sombrios conflitos psíquicos, o eu passa a se estruturar em torno do corpo. Ou mais precisamente, da imagem visível do que cada um é” (SIBÍLIA, 2016, p.111).

Para além, Sibília (2016) demonstra que através da relação com o virtual a própria noção de corporeidade é repensada. Retomando novamente o pensamento de Lévy (1996), na sociedade informacional o corpo não se encontra atrelado apenas ao campo do real, mas ao lugar simbólico do virtual ao qual o sujeito encontra-se inserido. Assim, ele ganha uma nova materialidade que se apresenta na dinâmica da rede. Dessa forma, ao se construir um mundo que integra ambos espaços, Schubert demonstra essa nova materialidade. O avatar se parece com o jogador e através de seu olhar, transmitido pelos óculos VG ao jogador, há um redesenhar de uma realidade. Em um gozo de *voyer*, o usuário vislumbra através da tela a construção de um novo laço social que busca tecer o véu da fantasia sobre a falta. Dessa forma, nessa transmissão, entre o óculos e o olhar, há uma produção de uma presença. Assim, como apresenta Lévy (1996, p. 22),

o corpo sai de si mesmo, adquire novas velocidades, conquista novos espaços. Verte-se no exterior e reveste a exterioridade técnica ou alteridade biológica em subjetividade concreta. Ao



se virtualizar o corpo multiplica. (...) A virtualização do corpo não é, portanto, uma desencarnação, mas uma reinvenção.

Entretanto, é preciso compreender o que seria tal processo de reinvenção. Seria uma produção fantasmática ou uma desconstrução do invólucro imaginário? Dessa forma, é preciso problematizar sobre o que sobra ao corpo no ciberespaço, ou seja, seria a virtualidade uma saída para o sofrimento pandêmico ou uma nova forma de produção da angústia? Sobre tais questões, José Bragança de Miranda apresenta a tese de que o corpo na contemporaneidade perdeu sua inteireza. Neste novo contexto, o corpo passa a ser destituído de uma subjetividade singular, se transformando em um objeto a ser aperfeiçoado. De acordo com o autor, “o corpo como propriedade propulsou as tendências a intervir nele (...). Perversamente o proprietário está a ficar sem propriedade. Fazendo com que o ‘corpo’ mal consiga sobreviver às forças à solta na modernidade terminal que é a nossa” (Miranda, 2011, p. 257). Através de tal fala é possível se constatar que o corpo, no tempo do virtual, se torna um campo de experimentação. Há, portanto, um jogo marcado pela construção e desconstrução do invólucro da imagem.

Nessa direção, Lacan no trabalho *O Estádio do Espelho como formador da função do Eu tal como nos é revelado pela experiência psicanalítica*, traz uma discussão que busca compreender os processos que subjazem a constituição do eu e do corpo. A partir de pesquisas etiológicas e do estudo de Henri Wallon, *Prova do Espelho e a Noção do Corpo Próprio* de 1931, Lacan atribui um papel central à imagem no processo de constituição do Eu. Ele teoriza sobre o momento em que o infante se torna capaz de discernir sua imagem no espelho mediante o processo de identificação com a imagem do outro, definido pela “transformação produzida no sujeito quando assume uma imagem” (Lacan, 1949, p. 97). Assim, o psicanalista demonstra que o Outro seria uma espécie de “escudo narcísico” que permitiria a inserção de uma alteridade e separaria o sujeito do real. Como aponta Greco (2011, p. 6) “a presença do Outro vem marcar indelevelmente o sujeito pelo significante, descorporificando o *eu* – ou eu (*moi*) –, entra no discurso como forma de dar substância ao sujeito- ou ao Eu (*je*)”. Lacan sustenta que o estádio do espelho seria o momento inicial para a constituição de uma subjetividade, ou como aponta Quinet (2012, p. 14), como “um momento de insight configurador”. Neste processo, o olho surge como o primeiro aparelho de organização do sujeito no mundo. O olho seria aquilo que inicialmente forneceria ao infante a possibilidade de se relacionar com seu espaço representacional. Dessa forma, o espelho não seria apenas um simples objeto refletor, mas a base para o processo de identificação. Dessa forma, retomando *Genesis*, é possível se perceber que o olho do avatar seria aquilo que promoveria essa primeira identificação para o jogador, abrindo espaço para a produção de sentido e configuração do novo mundo. Entretanto, na transmissão produzida pela tela algo se perde, pois existe um ponto obscuro ao olhar que permanece de impossível apreensão. A partir da promessa de construção de um novo laço, a realidade virtual não deixa espaço para esse ponto inapreensível. Retomando a lógica do parecer, proposta por Sibília (2016), é possível perceber que diante dos espelhos virtuais há uma impossibilidade de sustentação do olhar, pois o sujeito volta-se a um Outro sem conseguir receber um olhar que o ampare, o que acaba produzindo arranjos provisórios como forma de existência, como salienta Barban e Tfouni (2019, p. 102),

a oferta excessiva e objetos de satisfação atrapalha a metaforização da falta, que se dá a partir de uma realização pelo sujeito de sua impotência diante do desejo, uma vez que esses aparelhos possibilitam uma dominação das imagens e do conteúdo de uma realidade ali apresentada, sendo que na verdade é o sujeito que é dominado por uma realidade virtual sedutora. O objeto virtual, como objeto de necessidade voltado para satisfação, gera um movimento de demanda infinita, consumista, que - quando satisfeita - gera novas demandas.

Diante da desconstrução do engodo da imagem, o sujeito é lançado em um abismo marcado pela produção da angústia. Assim, a promessa de *Genesis* se mostra pela tessitura de um véu da fantasia que permita uma sustentação do sujeito diante do desamparo vivenciado pelo Estado.

Entretanto, ela permanece falha, fazendo com que sempre haja um distanciamento entre avatar e jogador, o que demonstra o caráter ambivalente da produção do laço pela via do virtual.

## Considerações Finais

A pandemia da Covid-19 trouxe transformações fulcrais na relação entre sujeito com o social. As produções subjetivas que surgem desse processo traumático ainda se apresentam como enigmas, mas como foi possível se perceber nessa discussão, a falta de uma ancoragem produzida pela supressão do Estado leva o sujeito rumo à catástrofe. Observa-se que o desamparo produzido pela falta de políticas de cuidado ocasiona o pânico generalizado na população. Dessa forma, o cenário pandêmico desvela a perversidade do Mestre, pois diante da violência produzida pelo Outro político, os corpos tornam-se apenas objetos facilmente substituíveis. Neste contexto, o sujeito passa a ser visto como uma engrenagem que move a máquina capitalista, assim, se o mecanismo falha, é necessário apenas se trocar o instrumento. Essa redução da condição humana pode ser observada nos processos de demissão em massa de trabalhadores. Nessa direção, pode-se evocar novamente a discussão de Birman (2020) sobre a relação entre a bolsa e a vida. A partir da proposta do autor, percebe-se que no jogo dos tronos a máxima “tempo é dinheiro” torna-se a marca de governos que definem o valor de uma existência. Dessa forma, ao se atentar para as transformações da subjetividade da época, percebe-se que o desamparo produzido pelo Estado se ancora e produz o discurso necropolítico. Como apresenta Mbembe (2016), tal discurso coisifica e transforma o humano em uma mercadoria, assim, “o estado de exceção e a relação de inimizade tornaram-se a base normativa do direito de matar” (MBEMBE, 2016, p. 126). A partir do percurso aqui analisado, é possível se concluir que a perversidade do Estado escancara a falta primordial, lançando o sujeito em um abismo sem possibilidade de sustentação simbólica.

Frente a experiência primordial do desamparo, o sujeito busca por alternativas que favoreçam a reconstrução de sua realidade. Nesta tentativa, o ciberespaço se apresenta como o novo local de promoção do laço social. Ele surge como o lugar que tece um novo véu da fantasia para a insustentabilidade do ser. É com essa promessa que surge *Genesis*, o novo mundo que busca desconstruir os limites entre o espaço analógico e o virtual. Aqui o olhar se materializa a partir da miragem produzida pela lente do avatar que contorna uma nova realidade social. Entretanto, há um descompasso entre a realidade carnal e a virtual que se mostra no incógnito da imagem, esse ponto em que a linguagem não consegue abarcar. Para além, é possível se questionar se o novo mundo proposto pela união da realidade virtual com a analógica se mostraria como uma nova forma de ancoragem para o ser ou seria apenas uma nova roupagem para o discurso necropolítico, pois aquele que governa o avatar tem o poder sobre sua vida. Assim, apesar da promessa de acesso a todos, o ciberespaço continua marcado pela política da segregação dos corpos, pois ao se promover semblantes de igualdade, acaba-se por favorecer a rejeição da diferença. Portanto, é possível se questionar se *Genesis* abre caminhos para uma nova realidade ou apenas desvela a fragilidade do laço social.

Através do percurso deste trabalho é possível perceber que o processo pandêmico escancara a fragilidade carnal e a perversidade do Outro político. Como promessa de reconstrução do laço, o ciberespaço surge como um novo espaço social que busca suturar o furo da imagem, entretanto, ele permanece a repetir a história anterior. Neste mundo, onde o sujeito pode assumir várias máscaras, o corpo se torna apenas um suporte para o humano. Freud em seu texto *O Infamiliar (Das Unheimliche)*, apresenta que há algo no corpóreo que se mostra como aquilo de mais elementar para o sujeito e que causa uma inquietude entre o olhar e imagem, o pai da psicanálise apresenta que o *Infamiliar* “relaciona-se indubitavelmente com o que é assustador – com o que provoca medo e horror” (FREUD, 1919, p. 237). Dessa forma, esse estrangeiro é aquilo que o discurso necropolítico busca segregar, ele revela a perversidade de soberania do Estado. Entretanto, como o pai da psicanálise demarca, há um estranho que habita o ser e que permanece de impossível apreensão seja nos discursos de morte ou no jogo entre telas, o real que não cessa de não se inscrever, o eco no corpo que persiste enquanto um dizer.

## Referências

- ABRÃO, Paulo. Prefácio. In: **Clínicas do testemunho** – Reparação psíquica e construção de memórias. Sigmund Freud Associação Psicanalítica. 1.ed. Porto Alegre: Criação Humana, 2014.
- ABREU, Douglas Nunes *et al.* Freud um século depois: trauma, pandemia e urgência subjetiva. **Rev Asphallus**, Rio de Janeiro, v. 15, n. 29, Abril. 2020.
- BARBAN, Pedro Grisi Galvão; TFOUNI, Leda Verdiani. A virtualidade, a tela e o sujeito: Um exame psicanalítico sobre a hipermodernidade. **Entremeios: Revista dos Estudos do Discurso**, Pouso Alegre, v. 19, n. 2, Julho. 2019.
- BIRMAN, Joel. **O Trauma na Pandemia do Coronavírus**: Suas dimensões políticas, sociais, econômicas, ecológicas, culturais, éticas e científicas. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2020.
- FERRARI, Ilka Franco; JANUZZI, Mônica Eulália da Silva; GUERRA, Andréa Máris Campos. Pandemia, necropolítica e o real do desamparo. **Rev. Latinoamericana Psicopatologia Fundamental**, São Paulo,, v. 23, n. 7, Setembro. 2020.
- FREUD, Sigmund. **A correspondência completa de Sigmund Freud para Wilhelm Fliess**. Tradução V. Ribeiro. 1. ed. Rio de Janeiro: Imago. 1986.
- FREUD, Sigmund. (1953) **Três ensaios sobre a teoria da sexualidade**. Rio de Janeiro: Imago. (Originalmente publicado originalmente em 1905).
- FREUD, Sigmund. (1977). **O Infamiliar**. Rio de Janeiro: Imago. (Originalmente publicado em 1919).
- FREUD, Sigmund. (1996). **Reflexões para os Tempos de Guerra e Morte**. Rio de Janeiro: Imago Editora. (Originalmente publicado em 1915).
- FREUD, Sigmund. (1974). **O mal-estar na civilização**. Rio de Janeiro: Imago. (Originalmente publicado em 1930).
- FREUD, Sigmund. (2010). **Além do princípio do prazer**. Vol 14. Rio de Janeiro: Imago. (Originalmente publicado em 1920).
- GOULART, Adriana da Costa. Revisitando a espanhola: a gripe pandêmica de 1918 no Rio de Janeiro. **História, Ciências, Saúde – Manguinhos**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 1, jan.-abr. 2005.
- GRECO, Musso. Os espelhos de Lacan. **Opção Lacaniana online**, São Paulo, ano 6, Nov. 2011. Disponível em: <http://www.opcaolacanianana.com.br/nranterior/numero6/texto9.html>. Acesso em: Outubro 2022.
- LACAN, Jacques. **O estádio do espelho como formador da função do Eu**. 1. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1949.
- LACAN, Jacques. **O seminário, livro 10**: A angústia. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1962-1963.
- LACAN, Jacques. **O seminário, livro 11**: os quatro conceitos fundamentais da psicanálise. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1964.
- LACAN, Jacques. **O seminário livro 17**: o avesso da psicanálise. 1. ed. Rio de Janeiro, Zahar, 1969/1970.

LASCH, Christopher. **A Cultura do Narcisismo**: a vida americana numa era de esperanças em Declínio. 1. ed. Rio de Janeiro: Imago, 1983.

LEMMA, Alessandra. Psychoanalysis in times of technoculture: Some reflections on the fate of the body in virtual space. **The International Journal of Psychoanalysis**, Boston, v.3, p. 1, p. 569–582, Nov. 2015

LÉVY, Pierre. **O Que é Virtual?**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

MBEMBE, Achille. **Necropolítica**: biopoder, soberania, estado de exceção, política da morte. 1. ed. São Paulo: Vozes, 2016.

MIRANDA, José Bragança. B. (2011). **Corpo e Imagem**. 1º ed. São Paulo: Annablume, 2011.

SAFATLE, Vladimir. **O circuito dos afetos**: corpos políticos, desamparo e o fim do indivíduo. 1. ed. São Paulo: Autêntica, 2016.

SIBILIA, P. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. 2. ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

SOUZA, Luiz Alberto; HENDERSON, Guilherme Freitas. Testemunhos durante a pandemia: reflexões psicanalíticas sobre trauma, Estado, economia e morte. **Rev. Saúde e Sociedade**, São Paulo, v. 3, p. 1-11, 2021.

SCHUBERT, Alexander. **Genesis**, 2020. Disponível em: <http://www.alexanderschubert.net/works/Genesis.php>. Acesso em: Outubro de 2022.

QUINET, Antônio. **Os Outros em Lacan**. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

Recebido em 16 de Janeiro de 2023.

Aceito em 08 de fevereiro de 2023.