

# O Desejo do *Outro*

Vasco D. Lopes

Universidade Federal Fluminense

Instituto de Artes e Comunicação Social

**Descritores:** fantasmagoria, *Fight Club*, o *Outro*.

## Fundamentação Teórica

Fantasma, fantasia, fantasiar, fantasmagoria são termos que imediatamente evocam, pelo menos na sua noção vulgar, aquilo que se opõe à realidade. Se considerarmos estes termos como o produto mais genuíno da imaginação, a fantasia é, sem dúvida, a ausência de realidade. Contudo, para *Freud* o termo *Phantasie* não se situa neste campo de oposição com a realidade; por isso, decidi traduzir não por fantasia, mas sim por fantasma.

Segundo *Mascarello* (2002), ele faz a sua aproximação em três níveis:

1. No sentido corrente, "são os 'sonhos diurnos', cenas, episódios, romances, ficções, que o sujeito constrói e conta a si mesmo em estado de vigília."
2. A partir da expressão "fantasia inconsciente" que "serve para designar [tanto] um devaneio pré-consciente que o sujeito constrói e do qual poderá ou não tomar consciência, [quanto] elemento precursor (escalão prévio) dos sintomas

históricos em conexão com os sonhos diurnos."

3. "Numa relação direta e exclusiva com o inconsciente, ligada ao desejo, como ponto de partida para a formação do sonho e outras formações do inconsciente" (sintoma, acto-falhado).

*Abraham* nos seus estudos sobre o fantasma descreve "o fantasma como uma sombra, tratando-se de uma formação do inconsciente com a particularidade de nunca ter sido consciente, e decorrendo da passagem do inconsciente de um dos pais para o inconsciente do filho de maneira intrusiva, com uma função diferente do recalcado dinâmico; assim, o fantasma transmitido ao filho encerra aquilo que, para o pai ou para a mãe, teve valor de ferida ou catástrofe narcisista."

Mais do que discutir a definição de fantasma, o que nos interessa abordar nesta breve inserção teórica, será o fantasma e a própria fantasmagoria, desta feita, presente em *Fight Club*, David Fincher (1999), (objecto de estudo). A fantasmagoria numa acepção mais evidente parece estabelecer, com certeza, uma relação de oposição relativamente à realidade. A fantasmagoria é a própria ausência dessa realidade. *Freud*

mostrar-nos-á que a ideia de fantasma é aquilo que suporta a realidade do próprio sujeito e abarca toda a sua vida. Está sempre presente e faz parte do quotidiano de todo o ser falante e pensante, pois uma parte notável de sua vida desperta, nos sonhos, nesses esquemas e histórias que são parcialmente acessíveis. A representação mais evidente destas sequências é imaginária e sua função é figurar um jogo de prazer e de gozo que se funde negativamente na realidade.

Mas a ideia de fantasma e fantasmagoria não se esgota neste vago conceito. Para além disso tem muito mais analistas, para além de *Freud*, *Abraham* e *Mascarello*, que estudam e abordam esta temática do fantasmagórico. O fantasma é também uma maneira de ser e estar do próprio sujeito pensante e falante relativamente ao *Outro*. Esta será, então, a ideia crucial. A ideia do *Outro* deverá estar sempre presente, pois será a partir dessa conjectura ideária que *Fight Club* será acreditado. Ora:

Relaciona-se com a própria realidade (psíquica) e o com o próprio carácter. E o que é o carácter personificativo? É a unidade singular e interactiva de um ser humano que diz respeito a um conjunto de características pessoais persistentes e perante estímulos do exterior, manifesta-se depois numa coerência interna. Poderíamos dizer que é algo que *vai e volta* sempre ao mesmo sítio. Essa modelação está associada à dimensão fundamental do fantasma e ao facto de que este procura no sujeito uma significação absoluta (antes da qual não há nada. É isto que distingue a significação do sintoma. Assim como com o sintoma é sempre possível recomençar de significante em significante, com o fantasma estamos sempre num começo absoluto. É-o porque o fantasma não procede,

como o sintoma, do significante do Outro, do saber do Outro, a não ser da ausência do Outro).

É dizer que tanto o passado, como o presente, como o futuro, está modulado e moldado pela função do fantasma. O protagonista de *Fight Club*, David Fincher (1999) utiliza, de certa forma, o seu *alter ego* como psicanalista, na medida em que ele (o *outro*) vai pegar nas próprias imagens fantasmagóricas, fragmentá-las e tentar traduzir essas imagens (passado) em palavras ( “ *This is your life... and it's ending one minute a time!*” - *Tyler Durden*). Este processo sistemático é utilizado como tentativa de terapia e libertação de traumas e complexos no protagonista através do seu *Outro*, mas sem resultados (imagem-palavra). O estado de alienação mental do paciente (!), o seu constante estado insone e inconstante estado de nercólipsia não permitiram o processo de racionalização da imagem e sua aniquilação (do fantasma). Relembremos que estamos a falar de uma ficção.

Nos seus primeiros delineamentos do *aparrelho psíquico*, *Sigmund Freud* irá situar a realidade psíquica entre a sensibilidade e motricidade, e propõe que concebamos cada uma das instâncias ou sistemas que integram o seu espaço como diferentes inscrições de *signos* (*Zeichen*). *Psychische Realität* é o termo de que se serve *Freud* para designar a *realidade psíquica*; trata-se, com este termo, não só de localizar a mente (em oposição à matéria), mas também tudo o que adquire valor de realidade no psiquismo.

São estes signos, ou *representantes da representação* (*Vortellungsrepräsentanz*), que *Lacan* chamará de *significantes*. O significante será então definido como *o que representa o sujeito para um outro significante*.

A evidenciação do representante ou do significante na realidade psíquica do sujeito forçará a conceber a representação (*Vorstellung*) como sendo da ordem do significado, quer se trate da representação da palavra (*Wortvorstellung*) consciente, ou da *representação de coisa* (*Sachevortsellung*) ou pensamento inconsciente.

É precisamente no espaço de contenda dos representantes e de suas representações que *Freud* situa o fantasma. A miscigenação assim atribuída ao fantasma conduz *Lacan* a enunciar a estrita equivalência entre este e a realidade (psíquica).

Todo este conceito foi transferido para a tela de cinema pelas mãos de *David Fincher* em *Fight Club*, (1999). O filme aborda a história de um homem frustrado e solitário que está passando por uma terrível crise de insónia (*Edward Norton*) e que frequenta reuniões de grupos de apoio de doenças terminais e encontra aí o seu único conforto. Passando de grupo em grupo ele depara-se com outro simulador/fingidor, ou "turista," *Marla Singer* (*Helena Bonham Carter*). No entanto, ao regressar de uma viagem de negócios, ele encontra um personagem (o *Outro*) mais intrigante e subversivo *Tyler Durden* (*Brad Pitt*), vendedor de sabonetes. Tornam-se rapidamente amigos, ligados pela repugnância mútua em relação à hipocrisia incorporada de cultura de consumo. Inevitavelmente, os dois formam um *Clube de Luta*, que decorre num porão onde homens de todas as idades e classes sociais decidem aliviar suas frustrações em lutas brutais de corpo a corpo até à exaustão. Esse clube de luta, torna-se, assim, a única prioridade real daqueles homens; quando o clube se começa a expandir ele ganha dimensões gigantescas até se tornar numa organização terrorista.

Apesar deste filme sugerir várias ideias e discussões, *inclusivé*, sobre a *Sociedade de Consumo* (vai no sentido de que, por exemplo, nós não compramos simplesmente um cartão de crédito, compramos a forma de vida que está implícita nele. Mediante essa permissa pode-se concluir que o imaginário da sociedade contemporânea está sensivelmente relacionado ao consumo e mecanismos de produção, associação e construção de imagens. *Fight Club*, *David Fincher* (1999) é um filme inflexível a este mecanismo de produção de imagens abordado no início deste parágrafo. O filme critica esse sistema no qual estamos inseridos e propõe uma destruição dessa Sociedade de Consumo. A lógica do filme guia até outra questão, é possível viver sem estar preso a uma imagem -?-), o *Homem pós-moderno* (as ideias subversivas da desvalorização da vida humana, economia globalizada, *stress*, desequilíbrio mental, lógica de consumo, construção de imagem, falta de perspectiva que define o homem pós-moderno) e a *Violência* (além da violência intra-psíquica que pode alcançar um nível psicótico, superpõe-se uma outra violência, de nível social, quando a realidade traumática é negada pela Sociedade, a partir do contexto grupal comunitário e de suas instituições. A falta do reconhecimento do traumatismo real produz uma violência enlouquecedora. O Niilismo virou mercadoria nessa 'civilização do mal-estar'), a principal ideia do filme é exactamente a relação entre o fantasma e a realidade (e é isso que queremos aprofundar): a ideia do subconsciente (!).

O personagem de *Edward Norton* é a representação do consciente, do lado racional do ser humano. Repressor, ele é a voz da moral. *Inclusivé* é ele o próprio narrador. Enquanto que *Tyler Durden* (*Brad Pitt*) é o sub-

consciente, a voz do instinto, solto. Talvez o melhor exemplo desta distinção, e que irá servir de paridade análoga exemplificativa, seja a própria relação dos dois com *Marla Singer* (*Helena Bonham Carter*). Enquanto que o primeiro a trata com uma sensibilidade sistemática – vide sequência em que *Norton* procura um caroço nos seios de *Marla* para constatar cancro de mama -, *Tyler* é absolutamente desinteressado e desprendido, tanto que é um verdadeiro garanhão na cama.

As referências a *Freud* são inúmeras mas a diretriz principal seguida pelo filme é essa dualidade do ser humano, entre as forças do inconsciente e a razão. A própria descrição de *Tyler* feita pelo narrador reforça essa afiguração dual do *Outro*.

*Tyler* é responsável pela montagem de filmes a serem exibidos nos cinemas. No entanto, ele não faz o seu trabalho de forma convencional: entre uma cena e outra de um filme infantil, ele coloca fotogramas de órgãos genitais masculinos. Essa é uma clara metáfora sobre o subconsciente e seu papel nos sonhos. "*Enquanto todos dormem, ele trabalha*", ( *sonhos diurnos* de *Mascarello e Freud*), diz o personagem de *Norton*, *voice over*.

Assim, o cinema seria comparável ao sonho e *Tyler*, ao subconsciente. Na teoria psicanalítica freudiana, o sonho seria o meio encontrado para o subconsciente se expressar. Além disso, o sexo (bem presente em várias sequências) e suas representações são o pilar fundamental de todas as neuroses e problemas psiquiátricos do ser humano. Ele representa uma válvula de escape (fantasma) para o personagem sem nome interpretado por *Norton*. O relacionamento entre eles vai se estreitando, principalmente após o apartamento de *Norton* ir pelos ares.

Na obra de *Freud* (*O poeta e os sonhos diurnos*, 1908) há um exemplo-chave que vai analisar o jogo infantil como analogia do fantasma, o famoso jogo do carrinho: a criança pequena tem um carrinho atado a um fio e atira-o fora do berço e volta a recolhê-lo. Um jogo repetitivo: quando atira o carrinho diz *fort* (fora) e quando o recolhe *da* (aqui).

A criança manifesta um verdadeiro regozijo perante este jogo a respeito do qual *Freud* vai dizer que a criança não joga sozinha e que à partida se joga com o *Outro* materno. Este jogo está em reacção com a ausência da mãe, é com esta ausência com a qual a criança joga, joga com um *Outro* domesticado até ao ponto que se pode identificar com o carrinho mesmo. É neste conflito que o protagonista do filme em análise se encontra. Ele evoca um *Outro Eu* porque sentirá, necessariamente, a falta do anjo tutelar e maternal de figura feminina (*Marla Singer*). Devido aos seus complexos não ultrapassados e actos-falhados não resolvidos ele terá de se auto-figurar numa afiguração idealizada na sua realidade (psíquica) e criar outra imagem (fantasma) de forma a satisfazer as suas necessidades e resolver os seus complexos. Acontece que, depois de tanto brincar com o seu amigo imaginário (*fort-da*) vezes consecutivas, ele próprio se emaranhou na fantasmagoria criada por si e criou mesmo outra pessoa (dualidade personificativa).

O protagonista joga com a ausência de um vulto feminino ( a mãe não aparece, mas aparece *Bob* com seios gigantescos e *Marla*, com quem somente o seu *alter ego* consegue relacionar-se sexualmente), assim como a criança joga com a ausência da mãe, ausência que se faz presente do seu desejo; quando não está, não se pode perguntar a que se deve

essa ausência, mas sim qual é o seu desejo (?). Na angústia suscitada pelo enigma do desejo (evocação) do *Outro* materno a criança produz essa maquinação do *Fort-Da*.

Trata-se de domesticar esse desejo do *Outro* que suscita angústia e obter a partir desse fundo de angústia um prazer através da sua maquinação lúdica. O que ilustra este jogo é generalizado ao fantasma: o fantasma é uma máquina que se põe em jogo quando se manifesta o desejo do *Outro* (imagens subliminares em *Fight Club - evocação*), uma máquina destinada a proteger-se da angústia e coordenando o gozo ao prazer.

O fantasma desencadeia-se, portanto, quando encontramos uma falta do *Outro*, uma falta de significante que responda *qual é o seu desejo* (?). Perante este enigma do desejo do *Outro* a resposta é o fantasma. Ora, é sob esta conjuntura teórica que *Fight Club*, David Fincher (1999) se vai debruçar. É pelo desejo do *outro* (na sua realidade psíquica) que o protagonista vai evocar um *alter ego* que se manifesta em forma de imagens subliminares no início do filme: antes de *Tyler Durden* (o *Outro*) surgir em cena, a sua evocação é feita através do dispositivo técnico de 4 fotogramas isolados inseridos no decorrer do filme, tendo como intencionalidade expressiva o desejo pelo *Outro*. É isso que vemos.

Estas imagens inseridas no filme vão produzir mediação e rematerializar um mundo desaparecido, não só porque os fantasmas entram no mundo dos vivos através do aparelhos mediáticos (no próprio filme -ficção dentro da ficção- Tyler Durden é projeccionista “*o circulozinho à direita quer dizer que se vai mudar de bobine*” e ele coloca um fotograma pornográfico na mudança de bobines em filmes infantis e “*o público*

*não se apercebe*”), mas principalmente porque são essas imagens subliminares (memórias/evocações) que nos transtornam no filme. Apesar desse efeito traduzir bem o que vive o personagem principal que está o tempo todo como que preso num sonho, dizendo o tempo todo que não sabe o que é real; isso tudo, o tempo todo, as imagens incomodam o leitor e deixa a leitura ser desconfortável. Não que isso seja uma desvantagem. É claro que não. Não esquecer que o fantasma é tecnologia de comunicação enquanto imagem e enquanto matéria.

*Lacan* virá dizer que é imagem aquilo que provoca realmente a angústia, simboliza a perda que causa o desejo, ou encarna o autoerotismo que a imagem no fantasma fixa.

Ninguém diria que o jogo da criança se opõe à realidade. Pelo contrário, constitui uma actividade central na vida da própria criança. Através do jogo vemos como a criança organiza, interpreta e se relaciona com os outros e com o mundo: através do jogo ela vai construir a sua própria realidade. Quando a criança deixar de jogar, a pergunta que surge é qual é a coisa que pode estar a substituir o jogo (?): a resposta de *Freud* é muito clara: o fantasma, quer dizer, as histórias que a criança conta para si mesmo. E o jogo, esse, será executado de outra forma (diferente da outra).

Através deste filtro, a criança vai fabricar a sua própria realidade. Dito de outra forma, a realidade, que não é o real, está marcada pelo fantasma, não é senão uma fantasmaticização do real, uma construção do sujeito e de sua reacção com o mundo. O mundo para o sujeito humano, é antes tudo o mundo dos outros, daqueles que falam e com os quais toda a reacção está mediada pela palavra e linguagem.

Voltando à pergunta pelo desejo do *Outro*, como se manifesta este desejo (?). A pergunta pelo desejo do *Outro* é uma consequência da inconsistência da língua. A língua é inconsistente porque um significante só se define pela sua reacção a outro significante, sem que haja um último significante que seja a garantia da significação.

Já sabemos que o primeiro *Outro* da língua permanece suportado para a criança na figura da mãe: "fazes isto, mas o que é que queres?". Se o que uma mãe diz é incompreensível, não é porque a criança não entenda as palavras e a sua significação, porque para além do seu valor de signo, temos de ter em consideração o valor de significante. Que resposta poderá haver perante este vazio da ausência da significação do seu desejo enigmático? É o corpo. O corpo irá preencher o tal vazio.

Efectivamente, ante o insimbolizável, ante o real do desejo do *Outro*, o fantasma oferece uma resposta que implica sempre o corpo (materialidade). Encontraremos no fantasma o corpo como imagem; mas descobriremos também que essas imagens do corpo que habitam, que conformam o argumento do fantasma, são a vestimenta que cobre o outro corpo que não é o corpo tranquilizador que nos dá uma resposta ou o corpo como esperamos que seja reconhecido pelo olhar do outro. Noutras palavras, encontraremos o corpo no fantasma como imagem, mas também na relação às pulseiras (que é aquilo que articula a sexualidade no ser falante desprovido de instinto).

No entanto, *Teorias sexuais infantis* é um texto fundamental de Freud para entender o modo de resposta do fantasma à falta do *Outro*. Uma falta que tem uma dupla dimensão. Por um lado indica o significante que

falta no *Outro* como desejo do *Outro*; ao mesmo tempo indica que não há significante para inscrever a relação sexual; por isso justamente há um desejo; há um desejo porque não se inscreve a relação sexual. Assim a pergunta do enigma da sexualidade está intimamente ligada à pergunta pelo desejo do *Outro*. Ante estes enigmas as crianças inventam uma série de teorias que tem o valor de uma resposta fantasmática. O decisivo é que a resposta ao desejo do *Outro* - o falo - condenará o sujeito à ausência de relação sexual.

Em *Fight Club*, David Fincher (1999) deparamo-nos com uma relação estritamente masculina (pela ausência da figura feminina ele vai evocar como *carrinho* - exemplo do jogo - uma figura masculina: um *alter ego*). Esta relação poderá ser confundida com um homoerotismo baseado numa suposta atitude comportamental misógina do protagonista, remetendo-o para um contexto gay. Juízo pressuposto este, que poderá ter algum fundamento somente do ponto de vista emocional em que há uma espécie de adicção toxicomaniaca no sentido de se complementarem (aliás, eles são a mesma pessoa - dualidade personificativa), já no que diz respeito ao ponto de vista material nada na imagem, explícita ou implicitamente, nos leva a essa conclusão (apesar de não chegar a ter relações sexuais com Marla Singer -!-).

O Cinema é a 7ª arte. Ele tem de possuir uma grande intencionalidade expressiva: a função do Cinema é representar as emoções humanas, e neste filme a reprodução da vida mental é cuidadosamente reproduzida: vai representar os processos psicológicos interiores do sujeito que cria o mundo como uma narrativa. Se o filme aborda tematicamente as profundezas do inconsciente hu-

mano, os pensamentos desordenados, a fantasmagoria, a memória e a imaginação ( o próprio genérico inicial demonstra e justifica isso mesmo), a sua afinidade com a narrativa é eminente ( narrativa não-linear). Hoje em dia, não só a narrativa se desenrola em prol da unidade temática que queremos abordar; cada vez mais os filmes dão relevo à estrutura formal (dispositivo técnico) e os 4 *frames* de *Tyler Durden* em *Fight Club* são disso exemplo (o desejo do *outro*).

## Bibliografia

- Abraham, Nicolas & Maria Torok (1978); *A casca e o núcleo*, Escuta: São Paulo
- Assoun, P. (1983); *Introdução à Epistemologia Freudiana*, Imago: RJ
- Boudrillard, Jean (1981); *Simulacres e simulation*, Galilée: Paris,
- Boyne, Rob & Ali Rat. (1991); *Postmodernism and Society*, McMillan Education Ltd
- Freud, S. (1920); *Mas allá del principio del placer. In S. Freud, Obras completas (Vol. 19)*. Amarrortu: Buenos Aires, Argentina
- Garcia-Roza, L. A (1990); *Palavra e Verdade na filosofia antiga e na Psicanálise*, Jorge Zahar Editor: RJ
- Kaës, R. (1994); *La parole et le lien*. Dunod: Paris
- Lacan, Jacques (1966); *Écrits*, Esquema R.: Paris, Seuil
- Lacan, J. (1954/1975) ; *Livro I, Os Escritos Técnicos de Freud*, Jorge Zahar Editor: RJ
- Laplanche, J. & Pontalis J.- B. (1985); *Fantasmagoria Originária, Fantasmagoria das Origens, Origens do Fantasmagoria*. Paris: Hachette
- Laplanche, J. & Pontalis J.B. (1982); *Vocabulário da Psicanálise*, Martins Fontes: São Paulo
- Mascarello, Fernando (2002); *Questões sobre os termos Fantasia e Fantasma*, T. V. N.
- Mirat, Dolores Castillo; *Diccionario Critico de Ciencias Sociales*, Román Reyes U.CMadrid
- Palahniuk, Chuck (1997); *Fight Club*, ed. Vintage: NY
- Roudinesco, E. & Plon (1997); *Dicionário de Psicanálise*, Jorge Zahar Ed: Rio de Janeiro