

Revista Mídia e Cotidiano
Artigo Seção Temática
Volume 13, Número 1, abril de 2019
Submetido em: 20/02/2019
Aprovado em: 20/04/2019

CLÍNICA, MÍDIA E CONSUMO: DAS MEDIALIDADES DO TRANSTORNO DE ESTRESSE PÓS-TRAUMÁTICO

CLINIC, MEDIA AND CONSUMPTION: ON MEDIALITIES OF POST-TRAUMATIC STRESS DISORDER

Icaro Ferraz VIDAL JUNIOR¹

Resumo

O presente artigo apresenta o esboço de uma genealogia do processo de constituição da experiência traumática como entidade nosológica. Nesta genealogia, procuramos inscrever as relações entre mídia e saúde sobre o solo imanente das relações entre corpo e experiência, através do conceito de medialidade. Articulamos três momentos de três adjacências históricas heterogêneas de modo a compor os estratos que sedimentaram o que hoje assume a forma do Transtorno de Estresse Pós-Traumático: práticas clínicas, paisagens midiáticas e modos de consumir articulam-se nas páginas que seguem a fim de adensar a compreensão do lugar privilegiado da mídia na elaboração de experiências traumáticas desde as primeiras décadas do século XX.

Palavras-chave: transtorno de estresse pós-traumático; trauma de guerra; medialidade; experiência; genealogia.

Abstract

This article presents the sketch of a genealogy of the constitution of traumatic experience as a nosological entity. In this genealogy, we try to inscribe the relations between media and health on the immanent ground of the relationships between body and experience, through the concept of mediality. We articulate three moments of three heterogeneous historical adjacencies in order to compose the strata that sedimented what today takes the form of Post-Traumatic Stress Disorder: clinical practices, media landscapes and modes of consumption are put together in the pages that follow in order to deepen the understanding of the privileged role played by media in the elaboration of traumatic experiences from the first decades of the twentieth century.

Keywords: post traumatic stress disorder; war trauma; mediality; experience; genealogy.

¹ Doutor em “Cultural Studies in Literary Interzones” pelas Université de Perpignan Via Domitia e Università degli studi di Bergamo e em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Atualmente é bolsista de Pós-doutorado PNPd-Capes no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Também realizou estágio pós-doutoral no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná (2017-2018). É pesquisador do Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia (CISC/PUC-SP), do JUVENÁLIA-Culturas juvenis: comunicação, imagem, política e consumo (ESPM/SP) e do MediaLab UFRJ. E-mail: vidal.icar@gmail.com

*The eyes are not here
There are no eyes here
In this valley of dying stars
In this hollow valley
This broken jaw of our lost
kingdoms.*

T. S. Eliot (1925)

Introdução

Já não parece ser possível negligenciar o papel desempenhado pelos meios de comunicação nas transformações atualmente em curso nas práticas de cuidado e atenção à saúde. As formas através das quais a paisagem midiática incide sobre os modos como os sujeitos contemporâneos experimentam o adoecimento e o cuidado de si são múltiplas. O presente artigo não tem a pretensão de esgotá-las ou mesmo de esboçar uma taxonomia inicial deste campo, extremamente complexo. Aludir a esta complexidade não tem outro propósito aqui senão o de indicar que as concepções dos processos comunicacionais como exteriores ou segundos em relação a entidades nosológicas que seriam por eles (sub)representadas, ou como criadores de tais entidades através de suas performatividades discursivas, embora fundamentais do ponto de vista crítico, político e epistemológico, não parecem dar conta de algumas relações – igualmente complexas – que hoje amalgamam as mídias ao corpo e à experiência do adoecimento. Para além de suas dimensões discursivas e representacionais, nossa aposta é que as mídias podem ser concebidas hoje, no que tange à saúde, como fator de risco e/ou como dispositivo terapêutico².

² A paisagem midiática torna-se um vetor determinante na configuração de várias patologias contemporâneas. O caso do Transtorno de Déficit de Atenção com ou sem Hiperatividade talvez seja o mais emblemático da constituição das mídias como “fator de risco”. Sua descrição, em termos exclusivamente neurofisiológicos, é frequentemente tensionada pela crise das instituições escolares, principais mediadoras do acesso ao diagnóstico em crianças. Na controversa rede da qual emerge o TDA/H, os modelos de ensino baseados prioritariamente na cultura letrada parecem colidir com os regimes cognitivos forjados em meio às estimulações intermitentes dos dispositivos digitais de comunicação em rede. A controvérsia gira em torno do privilégio da medicalização das crianças como principal tratamento em detrimento de um alargado debate público que tenha como horizonte uma efetiva reinvenção da escola (cf. LIMA, 2005; SIBILIA, 2012).

A fim de escrutinar tais relações, o presente artigo propõe uma genealogia na qual irão se articular três adjacências históricas – domínios heterogêneos que fornecerão o solo a partir do qual seremos capazes de reivindicar pontos de articulação entre mídia e saúde sobre o plano imanente da experiência. Algumas práticas da psicologia clínica, determinadas mídias (melhor compreendidas aqui a partir do conceito de medialidade do que como veículo ou tecnologia de comunicação), e as transformações no estatuto da experiência do consumo (até sua inflexão contemporânea em consumo de experiência) serão os vetores que irão nos ajudar a pensar sobre o lugar da mídia na rede da qual emerge a entidade nosológica do Transtorno de Estresse Pós-Traumático (TEPT).

Os modos de elaboração psicológica de experiências traumáticas variam historicamente. A pressuposição de uma dimensão histórica inerente aos valores de bem e mal, como pioneiramente observou Friedrich Nietzsche (1998, 2005) ao postular seu método genealógico como via alternativa à metafísica, produziu uma *desnaturalização* da filosofia moral e atribuiu ao filósofo uma nova tarefa, que consistia na transvaloração dos valores socialmente produzidos e fixados, sobre um solo que não é mais o de uma verdade metafísica, mas que é histórico. Nesse mesmo movimento, Nietzsche instaurou um sistema filosófico-conceitual no qual a noção de sujeito consciente declinava em favor de uma noção de organismo, cujas ações seriam mobilizadas instintivamente, atravessadas por necessidades vitais.

O que nos interessa reter do pensamento do filósofo alemão é a potência de seu método enquanto dispositivo teórico produtor de uma *desnaturalização* de processos que são frequentemente conduzidos, em discursos e práticas sociais, sob a aparência do natural e do *a-histórico* e, neste sentido, inscritos fora do espectro da ação humana transformadora. Tendo como horizonte este ganho político que a genealogia proporciona, interessa-nos investigar em que medida a recente configuração da experiência traumática sob uma etiqueta patológica, nomeadamente a do TEPT, aponta para o caráter dinâmico, histórico e, neste sentido, contingente, dos modos de relação com este núcleo irrepresentável da experiência traumática, que adquire autonomia e parasita, com suas intrusões, os processos de atualização de lembranças.

O movimento apresentado neste artigo corresponde ao esboço inicial de uma genealogia que se orienta por diferentes transversalidades históricas, que atuaram e atuam

nos processos subjetivos e coletivos de elaboração da experiência traumática. A fim de limitar o *corpus* desta análise que, de todo modo, permanece extenso, optamos por privilegiar a noção de trauma forjada em íntima relação com a história militar. A experiência da guerra é, a um só tempo, central na formulação nosológica do trauma psíquico e campo privilegiado para sua investigação; afinal, a guerra é uma usina de produção em massa de sujeitos traumatizados.

Em nossa genealogia, buscamos isolar algumas linhas de força atuantes na configuração dos complexos regimes de elaboração do(s) trauma(s). Tais linhas, de fato, operam de modo dinâmico e híbrido mas, na medida em que pensar supõe isolar, separar, esquematizar, reorganizar, cumpre advertir que o que aqui apresentamos talvez deva ser encarado mais como um diagrama que nos ajuda a vislumbrar, com alguma clareza, determinados vínculos entre os fluxos heterogêneos que analisamos, do que como um projeto dogmático de esgotamento da realidade sob a forma de um mapa³. Afinal, como Foucault oportunamente pontuou, “o saber não é feito para compreender, ele é feito pra cortar” (FOUCAULT, 1979, p. 28).

Como mencionamos brevemente, a heterogeneidade das práticas e dos discursos que nos interessa cartografar está assegurada por três complexos domínios: clínico, midiático e mercadológico. O pano de fundo histórico que organiza nossa análise encontra-se sistematizado em *A felicidade paradoxal: Ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo*, de Gilles Lipovetsky (2007), obra que descreve o processo que culmina no que seu autor chama de “sociedade de hiperconsumo”. Tal história não tem outro propósito senão o de inscrever o presente na longa história da civilização de massa. Nesse sentido, a história das práticas de consumo alinhava e nos auxilia a compreender as transformações nos regimes de relação com o indizível da experiência traumática, que se articulam a desenvolvimentos no âmbito das práticas clínicas e terapêuticas, bem como às inflexões nas paisagens midiáticas que acolhem as elaborações coletivas dos traumas.

Nossa apropriação do gesto de Lipovetsky também se dá com a finalidade de inserir o fenômeno que mais urgentemente nos interessa – nomeadamente a recente

³ Suely Rolnik (2006) estabelece uma distinção entre a cartografia, que é processo e devir e o mapa, um produto finalizado e fora do tempo. Nosso esforço neste artigo alinha-se ao método cartográfico.

aliança entre o desenvolvimento de tecnologias de realidade virtual e terapias de matriz neurocognitiva no tratamento do TEPT, por meio de simulações e re-encenações do evento traumático – na história dos diferentes modos de elaboração do trauma. História que está, segundo suspeitamos, firmemente entrelaçada às inflexões do capitalismo de consumo.

O fenômeno a que aludimos acima tem como seu grande emblema um dispositivo terapêutico criado pelo psicólogo norte-americano Albert Rizzo. Tal dispositivo consiste no videogame desenvolvido, a partir de um videogame de guerra, pré-existente e comercializado com fins de entretenimento, para tratar soldados que voltaram da Guerra do Iraque com TEPT. Esse modo simulado de revivência da experiência traumática da guerra como via de superação do trauma lança uma série de questões que esperamos abordar através de um caminho que tem início precisamente na *fase I* de Gilles Lipovestsky, contemporânea da hegemonia da psicanálise como a via clínica de relação com a experiência traumática e da cultura letrada como a medialidade a dar forma ao indizível do trauma.

Mas antes de iniciarmos nosso percurso genealógico, precisamos apresentar o conceito de medialidade, que desempenha um papel fundamental na construção de nossa hipótese. Esse conceito, cujo desenvolvimento se deu no domínio da teorias da mídia alemãs, permite

uma releitura mais ampla da própria noção de mídia, na qual se passa de uma compreensão bastante limitada (mídia como aparato tecnológico eletrônico-digital: televisão, cinema, internet etc) a outra extremamente ampla (mídia como qualquer espécie de suporte “material” capaz de veicular sentido) (MÜLLER; FELINTO, 2008, p. 129).

De acordo como Müller e Felinto, a atenção dispensada à materialidade dos meios como objeto de investigação acaba por deslocar a ênfase dos procedimentos interpretativos próprios ao paradigma hermenêutico para uma compreensão das condições materiais que viabilizam a produção e veiculação de sentidos. Assim, iremos postular que os processos de elaboração da experiência traumática mediados, ao longo da história, por diferentes materialidades irão reverberar - corporal, cognitiva e subjetivamente - aspectos específicos desses diferentes meios. Buscamos, neste artigo,

relacionar mídia e saúde a partir de uma concepção *ambiental* de ambos os domínios. Tal gesto nos encaminha para uma concepção da mídia como *phármakon* (DERRIDA, 2005): potencial criadora de ambientes terapêuticos e de ambientes patogênicos; simultaneamente, remédio e veneno.

Divãs, diários e grandes magazines

Em *The Harmony of Illusions: Inventing Post-Traumatic Stress Disorder*, Allan Young (1997) apresenta uma genealogia do TEPT que nos interessa retomar por inúmeras razões. Primeiramente, porque se trata de um trabalho atento aos detalhes que culminam na entidade nosológica que é objeto deste artigo. Em segundo lugar, por se tratar de um trabalho que se inscreve no campo disciplinar dos Estudos Sociais da Medicina, o livro de Young fornece o substrato necessário para introduzirmos a mídia nesta rede, que já é extremamente complexa desde o ponto de vista da saúde coletiva e da medicina social. Por fim, *The Harmony of Illusions* fornece marcadores históricos bastante próximos daqueles formulados por Gilles Lipovetsky em *A felicidade paradoxal*, o que nos encaminha em direção à hipótese de que haveria uma *intencionalidade não-subjetiva* diagramando as forças das quais resultam cada uma dessas configurações históricas, em suas heterogêneas adjacências (FOUCAULT, 2006).

A hipótese de partida do livro de Young não poderia ser mais genealógica. A despeito de uma suposta dimensão *a-histórica* inerente ao sofrimento psíquico associado a uma experiência passada e à memória desta experiência, o antropólogo situa no século XIX a emergência de um novo tipo de memória, que chega aos nossos dias sob a forma do TEPT. Na sequência da incorporação dessa categoria pela Associação Americana de Psiquiatria, em 1980, na terceira edição de seu famoso manual diagnóstico, o *DSM-III*, não faltaram esforços comprometidos com sua identificação em momentos anteriores da história. Na *Epopéia de Gilgamesh*, em *Henrique IV*, de Shakespeare, ou no *Diário de Samuel Pepys*, um sobrevivente do grande incêndio de Londres, em 1666, evidências do transtorno passaram a ser buscadas em diversos textos de fases anteriores a sua emergência - ou invenção, para permanecermos fiéis ao título da obra de Young.

Antes de prosseguirmos, é fundamental explicitar que não há, na obra de Young ou na de qualquer genealogista sério, uma oposição entre aquilo que é inventado e aquilo

que é real. Ao afirmar que o TEPT possui uma história e que ele nem sempre existiu, Young não está em nenhum sentido relativizando ou colocando em xeque o sofrimento daqueles e daquelas acometidos pelo Transtorno. Por outro lado, a necessidade de legitimação da entidade nosológica por meio de sua inscrição *fora* da história parece testemunhar uma crescente redução de noções como corpo e saúde a um fisicalismo radical, que tem na medicalização sua inflexão pragmática e na genealogia seu antídoto.

Young situa as raízes da emergência do TEPT, inicialmente sob a categoria de *memória traumática*, por volta de 1890 e apresenta duas correntes científicas de cuja confluência teria nascido este novo tipo de memória:

a corrente somática data de 1860, com a descoberta de um tipo de ataque não identificado previamente chamado “choque nervoso”. A corrente psicológica começa antes, nos anos 1790, e leva à descoberta de um tipo de esquecimento não identificado previamente chamado “repressão” e “dissociação”. Por volta de 1890, o choque nervoso e a repressão/dissociação foram combinados para produzir *a memória traumática* (YOUNG, 1997, p. 13, *todas as traduções são nossas*).

Os pacientes que forneceram inicialmente o terreno para a medicina criar a noção de memória traumática foram as vítimas de acidentes de trem. Observava-se, entre algumas pessoas que presenciaram colisões ferroviárias, um intervalo temporal entre o acidente propriamente dito e a manifestação de uma série de sintomas, atribuídos pelos médicos da corrente somática a lesões na medula espinhal que teriam sido produzidas pelo choque físico do acidente. A questão que emerge com os avanços jurídicos que instauraram penas indenizatórias às companhias ferroviárias, passa a ser, para a perspectiva somática, a diferenciação entre a manifestação dos sintomas provenientes de lesão e um fingimento da vítima com objetivo de obtenção de verbas indenizatórias. No entanto, de acordo com Charcot, “a pretendida ‘neurose traumática’ não existe como uma entidade mórbida”, e Young prossegue, parafraseando o médico:

Suas características aparentes – paralisias, contraturas, anestésias, melancolia, alterações no campo de visão etc – são indistinguíveis de sintomas encontrados em outros casos de histeria, e sua origem particular (medo, susto) oferece, em si mesma, subsídios insuficientes

para fazer um diagnóstico diferencial. (CHARCOT, 1889, p. 224-225⁴ apud YOUNG, 1997, p. 20)

Essa dificuldade diagnóstica apontada por Charcot diminui substancialmente no contexto da Primeira Guerra Mundial, com a proliferação de categorias diagnósticas empregadas para enquadrar as várias configurações resultantes de experiências traumáticas. Embora, no âmbito dos diagnósticos, ainda fosse uma questão o fingimento de sintomas com fins indenizatórios, a noção de memória traumática incorpora, progressivamente, tanto a afetação do sistema nervoso pelo trauma quanto a noção de que “segredos patogênicos” reverberam na vida psíquica do paciente. Esta articulação ambivalente entre o psíquico e o somático, apesar da radicalidade do caso da guerra, parece atravessar todo o período do final do século XIX e começo do XX.

A primeira fase que aparece na descrição de Lipovetsky do processo de constituição das “sociedades de hiperconsumo” tem início por volta de 1880 e termina com o fim da Segunda Guerra Mundial. A chamada *fase I* é pontuada pelo processo de constituição dos grandes mercados nacionais no lugar dos pequenos mercados locais, processo que é viabilizado pelos desenvolvimentos nas estruturas de transporte e comunicação, além de incrementos técnicos no âmbito fabril, que propiciaram a fabricação contínua e um sensível aumento nos fluxos de mercadoria. A busca por lucro já não estava pautada pelo valor absoluto da mercadoria, mas por um elevado volume de mercadorias vendidas a preços baixos. Essa fase ilustra uma dinâmica de crescente democratização do acesso aos bens mercantis. No entanto, esse processo permanece inacabado, sendo o mercado de consumo de massa ainda de predominância burguesa. É nessa fase que o marketing de massa é forjado e que o produto deixa de ser anônimo por meio da publicidade da marca em escala nacional. As indústrias passam a acondicionar sua produção e, dessa forma, adquirem controle sobre o fluxo de seus produtos no mercado.

O comércio de massa tem como emblema, nesse momento, os grandes magazines. Esses estabelecimentos foram os principais catalisadores da lógica de alta rotatividade

⁴ CHARCOT, Jean-Marín. *Clinical Lectures on Diseases of the Nervous System Delivered at the Infirmary of la Salpêtrière*. Londres: New Sydenham Society, 1889.

das mercadorias a um preço menor. Através de suas publicidades e decorações, os grandes magazines revolucionaram a relação com o consumo, colocando em marcha um processo de democratização do desejo. Segundo Lipovetsky, ao

impressionar a imaginação, despertar o desejo, apresentar a compra como um prazer, os grandes magazines foram, com a publicidade, os principais instrumentos da elevação do consumo a arte de viver e emblema da felicidade moderna. Enquanto os grandes magazines trabalhavam em desculpabilizar o ato de compra, o shopping, o “olhar vitrines” tornaram-se uma maneira de ocupar o tempo, um estilo de vida das classes médias. A fase I inventou o consumo-sedução, o consumo-distração de que somos herdeiros fiéis (LIPOVETSKY, 2007, p. 31).

A psicanálise, nessa chave, pode ser compreendida como uma adjacência histórica privilegiada na cartografia do sujeito caro a esta primeira fase. Sua emergência permite inferir a coerência histórica entre o surgimento da memória traumática e o surgimento dos grandes magazines. Embora processos heterogêneos e provenientes de domínios distintos, os grandes magazines e a memória traumática baseiam-se em uma articulação, até então inédita, entre os afetos corporais – notadamente o choque perceptivo, que marca tanto o trânsito dos corpos pelas metrópoles modernas quanto a experiência tecnológica da guerra, e que aparece com centralidade na escrita de Walter Benjamin (1996) – e a constituição da vida psíquica.

Se a psicanálise se constitui nesse momento como paradigma hegemônico no campo da clínica, sua inserção social não se dá exclusivamente em sua dimensão terapêutica. Até pelo menos a década de 50 do século passado, todo um vocabulário proveniente da teoria psicanalítica estava difundido na cultura ocidental. O sujeito moderno, dotado de desejo, foi, a um só tempo, escrutinado e forjado pela psicanálise. Nessa primeira fase do desenvolvimento da sociedade de consumo de massa, foi esse sujeito quem transitou pelos grandes magazines e, eventualmente, experimentou esta aceleração perceptiva em seu desdobramento mais letal: a guerra.

A escritura, sobretudo sob as formas do romance moderno, da epístola e dos diários íntimos, alicerçava a medialidade que acolhia a vida psíquica do sujeito moderno. A temporalidade das práticas de escrita dava forma ao *homo psicologicus* (BEZERRA, 2002), esse sujeito entregue aos fluxos de consciência e cuja subjetividade adotava como

centro um conflito, uma incompletude, que a própria natureza do signo escrito parecia reiterar. Walter Benjamin (1996) detectara, já na modernidade dos anos da década de 1930, um declínio na capacidade de intercambiar experiências e o que chamou de uma morte da narrativa. O pensador alemão atrelava esse declínio da arte de narrar à configuração do romance moderno, muito pautado pela análise psicológica, e à difusão da informação. Esses fenômenos, indissociáveis da imprensa e do livro, foram os principais catalisadores dessa mudança, caracterizada pela incapacidade do homem em intercambiar experiências, e sinalizavam um declínio da oralidade em favor da cultura letrada.

Hoje, os vetores que atuaram na configuração deste cenário sagazmente mapeado por Benjamin parecem sofrer nova inflexão. A matriz psicológica constitutiva do romance moderno e a informação modelada no jornalismo impresso dão lugar a uma descrição fisicalista da sociedade e dos afetos e ao jornalismo ilustrado *on-line*, com sua enorme profusão de dados e imagens. Constatamos, nessa direção, o declínio da cultura letrada (FERRAZ, 2015); em seu lugar, emergem outras culturas, pautadas primeiramente pela visualidade e, em um segundo momento, pela imersão simulada.

Status, bem-estar, imagem

Antes de chegarmos à análise do tempo presente (que Lipovetsky chamou de *fase III*), passamos por um período intermediário, a *fase II*, que teve início por volta de 1950 e se estendeu pelas três décadas que sucederam a Segunda Grande Guerra. Essa fase foi marcada por um elevado crescimento econômico, pela alta produtividade do trabalho e pela regulação fordista da economia. Segundo Lipovetsky, esta fase identifica-se com o que se chamou “sociedade de abundância”, com o poder de compra dos trabalhadores muito aumentado. É nesta fase que, enfim, a sociedade de consumo de massa se realiza. “Pela primeira vez, as massas têm acesso a uma demanda material mais psicologizada e mais individualizada, a um modo de vida (bens duráveis, lazeres, férias, moda) antigamente associado às elites sociais” (LIPOVETSKY, 2007, p. 33).

A *fase II*, embora fortemente fordista, ordena-se já segundo alguns princípios como os “da sedução, do efêmero, da diferenciação, dos mercados: ao marketing de massa típico da *fase I* sucedem estratégias centradas na idade e nos fatores socioculturais. É um

ciclo intermediário e híbrido, combinando lógica fordista e lógica-moda, que se instala” (LIPOVETSKY, 2007, p. 34). Segundo o autor, esse é um tipo de sociedade que substitui a coerção pela sedução, o dever pelo hedonismo, a economia pelo consumo etc. Não é à toa que data dessa fase o surgimento de grande parte das centenas de técnicas de psicoterapias disponíveis ainda hoje. A importância crescente conferida ao bem-estar físico e mental disparada por movimentos como o da revolução sexual, por exemplo, culminou em uma série de terapias sobre as quais, diferentemente das psicanálises mais tradicionais e demoradas, fazia sentido falar em termos de cura e eficácia. As novas psicoterapias caracterizavam-se por procedimentos mais curtos e focados.

Dentre as terapias criadas desde a década de 1960, uma das que conquistou mais força foi a terapia cognitivo-comportamental (TCC), cuja utilização se dá, sobretudo, por aqueles que sofrem de fobias ou transtornos obsessivos. A hegemonia das TCCs no domínio das psicoterapias sinaliza o declínio de subjetividades estruturadas a partir de uma interioridade psicológica conflituosa a ser dolorosamente escrutinada. A TCC não está baseada no passado ou em desejos reprimidos do paciente, o tratamento é mais curto do que o da psicanálise freudiana e utiliza técnicas básicas de aprendizagem, como exposição e condicionamento, tentando reconhecer e alterar padrões de pensamento que produzem incômodo no paciente. A terapia cognitivo-comportamental age fazendo com que a pessoa perceba seus pensamentos e procure *corrigi-los*, gerando novos padrões de raciocínio. Nesse tipo de terapia, o foco é comportamental e o aparelho psíquico nos moldes freudianos não comparece. Em seu lugar, adquire centralidade a teoria da informação com suas noções de *input*, *output* e condicionamento.

A referida genealogia do TEPT, de Allan Young, apresenta um dado interessante a respeito deste período. Após o fim da Primeira Guerra Mundial, o interesse pela síndrome associada às memórias traumáticas declinou substancialmente, reaparecendo pontualmente na década de 1940, quando “Abram Kardiner, um psicanalista americano que tratou veteranos traumatizados durante os anos 1920, codificou suas características criteriosais e identificou suas formas crônica e tardia” (YOUNG, 1995, p. 5). Apesar dos avanços de Kardiner, a psiquiatria praticamente ignorou essa categoria até sua introdução no *DSM-III*, na década de 1980. Esse sumiço da memória traumática da agenda *psi* deste período nos parece absolutamente coerente com o regime de temporalidade e os modos

de subjetivação que emergiram no pós-guerra, marcados, como a já aludida emergência das TCCs testemunha, por um imperativo de gozo imediato que, paradoxalmente, parece implicar a perda tanto do presente (BAITELLO JR., 2014, pp. 60-61) como do passado (FERRAZ, 2010, pp. 125-152).

Nessa fase, a popularização das tecnologias de reprodução e de transmissão de imagens, associada à consolidação de um mercado consumidor massivo, transformaram profundamente a paisagem midiática. Datam dessa época as famosas teses de Guy Debord (2017), que diagnosticou pioneiramente a hegemonia da imagem no contexto que chamou de “sociedade do espetáculo”. A fim de compreender os processos de elaboração dos traumas de guerra diante desse novo estado de coisas, evocaremos *Tempo de Guerra (Les carabiniers, 1963)*, filme de Jean-Luc Godard, no qual a relação entre a experiência da guerra e o consumo de imagens parece corroborar nosso argumento sobre a imbricação genealógica entre práticas clínicas que se propõem a auxiliar na elaboração de experiências traumáticas, paisagem midiática e modos de consumir. O filme de Godard nos ajuda também a complexificar as passagens e inflexões entre os paradigmas midiático-técnico-epistemológico que alicerçam nossa argumentação: escrita, imagem e imersão simulada.

A primeira imagem do filme de Godard é uma cartela manuscrita com citação de Jorge Luis Borges, figura cara à cultura letrada. Tal procedimento instaura, desde o primeiro minuto do filme, uma tensão nos limiares entre palavra e imagem. A seguir, a narrativa tem início com a chegada de dois soldados a um rancho. A truculência destes soldados é pressentida pelos camponeses que, diante do fracasso no empreendimento de uma fuga, entram em um embate físico, do qual saem subjugados. A despeito dos abusos sexuais que os carabineiros insinuam em relação às duas moças que habitam a propriedade rural, a presença deles ali se deve aos camponeses Miguel Ângelo e Ulisses que têm de ser convocados para a guerra. Inseguros com relação à guerra, os camponeses indagam sobre suas relações com o rei que, por solicitar ajuda, deve considerá-los como amigos - deduzem eles. Os carabineiros confirmam essa dedução e alegam que, diferentemente do que pensam, a guerra é uma grande oportunidade, que poderão enriquecer o espírito viajando ao estrangeiro, poderão ficar ricos, ter tudo o que quiserem, de aeroportos a guitarras havaianas, passando por mulheres e Alfa-Romeos. Neste gesto

persuasivo, os soldados se utilizam de fotografias de mulheres em poses sensuais, estabelecendo pela primeira vez um correlato entre a experiência da guerra e o consumo de imagens.

Diante do quadro descrito pelos representantes do rei, os camponeses Miguel Ângelo e Ulisses e as camponesas Cleópatra e Vênus não tardam a concordar que ir à guerra consiste em uma grande chance, uma delas chega a dizer: “Não seja burro, vá logo pra guerra!”. Miguel Ângelo suspeita de que tudo isso seja mentira mas, ao manifestar-se, a convicção aparente do carabineiro e o argumento de que a carta do rei tem o poder de legitimar qualquer ação de qualquer soldado, dissolvem sua descrença. Ao aceitarem a partida dos camponeses, as mulheres dão início à formulação de uma lista de produtos que desejam que eles tragam para elas.

Imagens de guerra são, a partir daí, intercaladas com novas cartelas manuscritas, cuja diegese às vezes é clara (a primeira pessoa do plural revela que se trata de uma correspondência endereçada às camponesas) mas outras vezes é indecível, como na que traz a escritura “O que fazem os soldados antes da batalha?”, “Antes da batalha, os soldados têm medo”. A forma epistolar enxuta, por meio da qual temos acesso à perspectiva dos soldados camponeses, sinaliza outra tensão entre o registro da escrita e o da imagem. Sucedendo algumas cartelas manuscritas, intercaladas com imagens da guerra, vemos Cleópatra recolhendo um cartão postal na caixa de correio. O cartão postal transforma a economia de sentidos da forma escrita, dispensando a experiência descritiva das paisagens e reduzindo o espaço da escritura, o que repercute em uma outra temporalidade, mais sintética, que se impregna tanto no gesto de escrever quanto no de leitura. O que as camponesas recebem são instantâneos de notícias ilustradas, que podemos associar à própria forma moderna do jornalismo ilustrado. A demanda do meio por mensagens mais curtas instaura um certo embrutecimento, como na mensagem que diz: “Fomos levados em caminhões até o norte da Silésia para executar os fuzilamentos e controlar os enforcamentos”. Diferentemente do romance moderno, que tinha como elementos constituintes os embates psicológicos, os fluxos de consciência e uma temporalidade na qual passado e presente encontravam-se vinculados, a linguagem forjada nos cartões postais do filme de Godard precisa ser objetiva e instantânea, o que culmina na constituição de sujeitos destituídos de uma dimensão narrativa e, portanto, de

uma densidade temporal; e de *fatos* que, dada a objetividade de suas descrições, são destituídos de humanidade.

Ao longo do filme, os personagens são confrontados com imagens de vários tipos e proveniências (da arte sacra ao cinema erótico), mas é particularmente digno de atenção que seja a partir de uma coleção de imagens fotográficas que a experiência da guerra será elaborada pelos camponeses, quando de volta à casa. Ulisses retorna cego do olho esquerdo, Cleópatra e Vênus não dão muita importância uma vez que supõem estarem ricas. Miguel Ângelo reafirma que estão ricos e que trouxeram tudo o que elas pediram. Eles apontam para uma mala onde dizem estar todos esses tesouros. As mulheres ficam indignadas e os chamam de covardes, dizem que não trouxeram nada para casa, que são preguiçosos e mentirosos. Eles as afastam e vão para dentro de casa com a mala, na qual há apenas cartões postais organizados em categorias e subcategorias.

A primeira categoria que os ex-combatentes mostram às companheiras é, contra o interesse delas, a dos monumentos. Godard empreende assim uma crítica da Grande História linear, rememorada através de monumentos que se inscrevem entre a inenarrável experiência da guerra e a possibilidade de significação do trauma através de uma imagem de progresso, coletivamente partilhada no Ocidente. No fim dessa sequência, em que os postais linearmente organizados foram progressivamente apresentados, os personagens lançam os postais para o alto, desorganizando a história oficial e distribuindo entre eles as imagens dessa *civilização bárbara* , com perdão da redundância.

Experiência, cérebro, realidade virtual

Conforme indicamos, a classificação do TEPT ingressa na terceira edição do *DSM* , uma edição que é marcada, em relação às anteriores, por diferenças quanto a seu positivismo e a sua autoridade (YOUNG, 1995), uma vez que a partir desse momento, a classificação consignada no documento passa ser o principal instrumento diagnóstico no campo da saúde mental nos Estados Unidos. O *DSM-III* consolida também uma série de processos que vinham se desenvolvendo no campo da psiquiatria desde os anos 1950 e que reconfiguram suas práticas a partir da adoção de técnicas de pesquisa provenientes da “medicina (experimentação), epidemiologia (bioestatística) e psicologia clínica (psicométrica)” (idem, p. 7). Esse percurso conduz à classificação padrão do TEPT, cujo

traço diferencial em relação a outros transtornos consiste em que o “passado (memória) revive a si mesmo no presente, na forma de imagens intrusivas e pensamentos, e na compulsão do paciente para repetir velhos eventos” (idem).

Os critérios de classificação do *DSM-III* restringiam a etiologia do TEPT a um conjunto limitado de eventos: “abuso sexual, assaltos, desastres naturais e guerras” (SCHESTATSKY et al., 2003, p. 10). A principal diferença na classificação do TEPT na edição seguinte do manual, o *DSM-IV*, de 1994, está relacionada justamente a um alargamento na definição de trauma.

Enquanto o *DSM-III-R* enfatiza que o trauma é uma experiência fora da normalidade, um grande número de evidências sugeria que os desencadeadores típicos do TEPT eram eventos relativamente comuns na vida das pessoas. Sendo assim, o *DSM-IV* enfatiza o quanto ameaçador e aterrorizante foi o trauma para aquele indivíduo, sem mencionar a “anormalidade” do evento (idem, p. 11).

Esta compreensão ampliada do trauma, que passa a abarcar uma enorme variedade de experiências, como podemos observar pelo uso corrente da palavra trauma em testemunhos de experiências muito diversas e até mesmo bastante banais (SACRAMENTO, 2018), indica a hipertrofia do repertório psiquiátrico nos modos de subjetivação contemporâneo. Mas além disso, a classificação do *DSM-IV* parece sinalizar um crescente investimento no esquadramento e na captura da experiência, que cumpre recordar, tem suas possibilidades aniquiladas pela guerra, e também – supomos que Benjamin (1996) estaria de acordo –, por abusos sexuais, assaltos e desastres naturais.

Alinhada com a captura da experiência pela psiquiatria, a *fase III* de Lipovetsky se caracteriza por um deslocamento crucial do consumo ostentatório para o consumo experiencial. O motor da aquisição de bens deixa de ser o *status* social que tal produto confere àquele que o possui, passando a ser a experiência que o usuário pode vivenciar. Assim, o que passa a ser vendido no mercado já não são produtos que representem o pertencimento a determinada classe social ou grupo cultural. Talvez possamos até mesmo dizer que já não se trata de produtos, mas de suportes de um universo experiencial autônomo, e nesse sentido, articuladores de um individualismo de proporções até então

inéditas. Isso porque, por mais perverso que seja o consumo ostentatório, ele atribui ao outro um lugar fundamental no reconhecimento dos signos que atestam o valor social.

Nesse sentido, parece coerente identificar as tecnologias de simulação, o consumo de experiências e o alargamento da noção de trauma como adjacências históricas dessa fase. Se o filme de Godard emblemática como a imagem operava na elaboração do trauma no pós-Segunda Guerra, aqui, o objeto de nossa análise será *Virtual Iraq*, pois a lógica desse videogame parece tornar explícita a emergência de um novo estatuto para a elaboração da experiência traumática da guerra e para sua superação através de novas práticas terapêuticas.

Virtual Iraq consiste na adaptação do jogo pré-existente *Full Spectrum Warrior*, com vias à mimetização do ambiente da Guerra do Iraque. Trata-se de um jogo em que a perspectiva do jogador coincide com a de seu avatar, o que cria um ambiente simulado cujo sistema de causalidade se aproxima do “real”. Não consiste, portanto, em um jogo que demanda a aprendizagem de lógicas próprias; trata-se de um jogo cujas operações mimetizam a vida fenomenologicamente experienciável, o que propicia sua incorporação a terapias de revivência/reencenação da experiência traumática. Essa dimensão simulada da realidade virtual proporciona a Rizzo a possibilidade de afirmar que: “simulações em realidade virtual são ‘suficientemente reais’ para oferecer a excitação de medo/ansiedade necessária para promover o processo terapêutico de habituação” (MESKÓ, 2008).

A questão que nos interessa desenvolver, no que diz respeito à terapia desenvolvida por Rizzo, não está ligada a uma valoração nos termos de eficácia ou ineficácia dos dispositivos de realidade virtual para a produção terapêutica de ansiedade e medo⁵. Interessa-nos, antes, especular sobre as repercussões desta outra medialidade – que suprime as distâncias que se inscrevem entre o sujeito e sua própria experiência, no caso da escrita; e entre o sujeito e o mundo, no caso da imagem – na produção artificial desses estados afetivos extremos, comprometida com a produção de uma “habituação”. É nesse sentido que evocamos aqui a concepção nietzschiana do esquecimento, como contraponto crítico-filosófico ao modo de operação da terapia de Rizzo.

⁵ As terapias de exposição por realidade virtual (VRET) têm sido incorporadas no tratamento de diversos tipos de transtorno de ansiedade. Para um levantamento da acerca de seus usos no tratamento de fobia de dirigir, cf. COSTA et al., 2010.

O esquecimento tal como postulado por Nietzsche é dotado de uma potência terapêutica, na medida em que aquele que não esquece nunca está aberto a novas experiências, vive agrilhado ao passado, ressentido. Entretanto, a obtenção dessa liberação em relação a um passado aprisionador, na filosofia nietzschiana, não se dá passivamente ou por habituação a uma memória traumática. Trata-se de uma atividade primordial e plástica que, como toda atividade, demanda um trabalho do organismo. (NIETZSCHE, 1998, pp. 47-52; FERRAZ, 2010, pp. 107-124). Diferentemente da faculdade nietzschiana do esquecimento, o procedimento terapêutico da habituação parece agir em outra direção; parece que já não se trata de uma atividade de esquecimento propriamente, mas de uma mudança no estatuto da memória.

A memória singular da experiência traumática da guerra, vinculada a sua condição de evento único e irrepetível, passa a ser passível de reprodução tridimensional com os desenvolvimentos tecnológicos na área da Realidade Virtual, o que parece, mais uma vez, reverberar o ingresso da experiência no âmbito do consumo. Se, contemporaneamente, o consumo passa a ser consumo de experiências - fenômeno também descrito na sociologia de Zygmunt Bauman (2009) como traço definidor do atual estágio do modo de produção capitalista -, a aceleração de seus fluxos acaba por produzir uma descartabilidade da própria experiência e, portanto, seu enfraquecimento. A possibilidade terapêutica de incorporação de uma singularidade do vivido através do hábito corrobora essa hipótese. Mas é importante destacar que, antes da *gameterapia* de Rizzo, a experiência da guerra já se encontrava disponível sob a forma de jogo eletrônico, e tais tecnologias de simulação já haviam despertado o interesse das Forças Armadas dos Estados Unidos.

O jogo que foi adaptado por Albert Rizzo para tratar os soldados que voltavam do Iraque acometidos de TEPT chama-se *Full Spectrum Warrior* em alusão ao programa das forças armadas norte-americanas de capacitação de soldados e comandantes para a tomada de decisão em contextos de guerra, localizados em complexos ambientes urbanos contemporâneos. *Full Spectrum Warrior* foi desenvolvido por *Pandemic Studios* e por uma empresa colaboradora chamada *THQ* em duas versões: uma para as Forças Armadas e outra comercial. Quando lançado, em 2004, o jogo desencadeou inúmeras polêmicas em virtude de um suposto privilégio de seu caráter comercial, em detrimento de um reconhecimento das efetivas necessidades militares do exército norte-americano. É

importante frisar que essa aliança do exército dos Estados Unidos com a indústria dos games é ainda anterior ao lançamento de *Full Spectrum Warrior*.

Em finais dos anos 1990, o exército americano financiou a criação um grupo de pesquisa, o *Institute for Creative Technologies*, vinculado à University of Southern California, que desenvolve projetos em colaboração com empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e produtoras de filmes (ADAIR, 2005). A busca por uma simulação *imediate* (BOLTER e GRUSIN, 2000) está no cerne dessa aliança, uma vez que o treinamento dos soldados das Forças Armadas americanas, assim como a demanda do público jovem masculino no âmbito comercial, requerem interfaces cada vez mais *realistas* para os jogos de guerra.

Nesse sentido, pensamos *Full Spectrum Warrior* e *Virtual Iraq* enquanto germens de um modo de utilização das tecnologias de simulação, respectivamente, no treinamento e no tratamento de militares americanos. Esse fenômeno nos parece indissociável do deslocamento da experiência para o centro das práticas de consumo no capitalismo contemporâneo e, talvez, sinalize novas inflexões nas medialidades por meio das quais nos relacionamos conosco e com o mundo. A imersão simulada inscreve-se na genealogia que viemos traçando até aqui como a manifestação sensível da lógica que organiza a subjetividade contemporânea. Se a escrita acolheu o indizível do trauma vivido pelo *homo psicologicus* e as imagens, pelo *homo spectator* (MONDZAIN, 2008), a imersão simulada parece servir às novas versões – ainda exteriores a qualquer taxonomia – dos *Homens Ocos*, de T.S. Eliot (1971).

Referências

ADAIR, B. “Did the Army get out-gamed?” In: **St. Petersburg Times**. 20 de fevereiro de 2005, <<https://bit.ly/2GQK5ky>>, acesso: 14/04/2011.

BAITELLO JR., N. **A era da iconofagia**: reflexões sobre imagem, comunicação, mídia e cultura. São Paulo: Paulus, 2014.

BAUMAN, Z. **A arte da vida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1996.

BEZERRA, B. “O ocaso da interioridade e suas repercussões sobre a clínica” In: Plastino, Carlos (org.). **Transgressões**. Rio de Janeiro: Ed. Contracapa, 2002.

- BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge, Massachussets: MIT Press, 2000.
- COSTA, R. T. et. al. “Virtual Reality Exposure Therapy in the Treatment of Driving Phobia”. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, vol.21, n.1, pp. 131-137, 2010.
- DEBORD, G. **A Sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2017.
- DERRIDA, J. **A farmácia de Platão**. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- ELIOT, T. S. **The Complete Poems and Plays: 1909-1950**. Nova York: Harcourt Brace Jovanovich, 1971.
- FERRAZ, M. C. F. **Homo deletabilis: corpo, percepção, esquecimento do século XIX ao XXI**. Rio de Janeiro: Garamond, 2010.
- _____. **Ruminações: cultura letrada e dispersão hiperconectada**. Rio de Janeiro: Garamond, 2015
- FOUCAULT, M. **História da sexualidade I: a vontade de saber**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2006.
- _____. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.
- LIMA, R. C. **Somos todos desatentos? O TDA/H e a construção de bioidentidades**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2005.
- LIPOVETSKY, Gilles. **A felicidade paradoxal: Ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- MESKÓ, B. “Interview with Dr. Albert Rizzo: Virtual Reality Therapy. *In: Medicine meets virtual reality 17*, 24 de novembro de 2008, <<https://bit.ly/2Gylxxz>>, acesso: 15/04/2011.
- MONDZAIN, M. J. **Homo spectator**. Paris: Editions Bayard, 2008.
- MÜLLER, A.; FELINTO, E. “Medialidade: Encontros entre os Estudos Literários e os Estudos de Mídia”. **Contracampo (UFF)**, v. 19, p. 125-136, 2008.
- NIETZSCHE, F. **Além do bem e do mal**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- _____. **Genealogia da moral: uma polêmica**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- ROLNIK, S. **Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo**. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- SACRAMENTO, I. “Transformações no sentido do trauma: uma análise das manifestações do discurso terapêutico no programa *Encontro com Fátima Bernardes*”. **Contemporânea | comunicação e cultura**, vol.16, n. 3, pp. 708-727, 2018.
- SCHESTATSKY, S. et al. “A evolução histórica do conceito de estresse pós-traumático”. **Revista Brasileira de Psiquiatria**, vol.25, suppl.1, pp.8-11, 2003.
- SIBILIA, P. **Redes ou paredes: A escola em tempos de dispersão**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- YOUNG, A. **The Harmony of Illusions: Inventing Post-Traumatic Stress Disorder**. Princeton: Princeton University Press, 1995.