

ESTRUTURA, MEMÓRIA E A EMERGÊNCIA DA LEI NO SEMINÁRIO SOBRE “A CARTA ROUBADA”

Luís Alfredo Vidal de Carvalho^{*}
Ricardo Silva Kubrusly^{**}

RESUMO:

Apesar de o Seminário sobre “A Carta Roubada” ser um dos escritos mais claros de Lacan, em uma parte importante e densa do texto um formalismo lógico-matemático sinteticamente apresentado torna a leitura de difícil acesso à maioria dos leitores. Além disto, hipóteses não explicitamente assumidas por Lacan neste trecho de seu escrito induzem o leitor a considerar como absolutos resultados que, infelizmente, possuem restrições quanto à generalização. Este artigo se propõe a analisar detidamente estes trechos obscuros e informais do texto e trazer à luz, não só as hipóteses assumidas por Lacan, mas, além disto, as conseqüências para sua própria teoria. Adicionalmente, uma discussão sobre os processos de auto-organização, segundo a moderna Teoria da Complexidade, se abre para atualizar as idéias de Lacan sobre a formação da estrutura do simbólico.

PALAVRAS-CHAVE: Repetição. Memória. Simbólico. Auto-organização. Complexidade.

* Prof. Titular – Instituto Alberto Luiz Coimbra de Pós-Graduação e Pesquisa – COPPE-UFRJ -LuisAlfredo@ufrj.br

** Prof. Adjunto – Instituto de Matemática – UFRJ - Risk@ufrj.br

ENDEREÇO PARA CORRESPONDÊNCIA: Programa de História das Ciências e das Técnicas e Epistemologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Caixa Postal 68511, CEP 21941-972, Rio de Janeiro, RJ, Brasil, (21) 2562-8672/8673/8658.

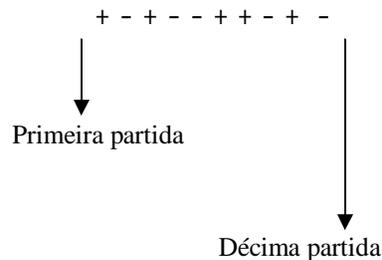
1 INTRODUÇÃO

O Seminário sobre “A Carta Roubada” (Lacan, 1966) é um dos escritos de Lacan mais claros em sua totalidade. Nele, Lacan trata elegantemente de importantes questões para a Psicanálise como a relação entre memória e lei, a emergência do simbólico, o automatismo de repetição, o acaso e a associação livre. Especificamente na parte do texto denominada de Introdução, Lacan se utiliza de um formalismo lógico-matemático para demonstrar a emergência da lei a partir do acaso. Este trecho, devido à sua densidade, e também à preocupação específica de Lacan com a relação à memória e à lei, torna-se complexo para a maioria dos leitores. Hipóteses são feitas por Lacan sem a discussão apropriada de suas necessidades ou conseqüências, enquanto definições com objetivos teleológicos são estabelecidas sem os devidos comentários. Desta forma, esta interessante e importante parte do texto termina por perder sua elegância formal e a contribuir pelo entendimento parcial do seu significado, induzindo mesmo o leitor à generalização indevida dos resultados apresentados. O presente artigo tem por objetivo apontar para os detalhes do texto de Lacan que são obscuros, em alguns momentos esclarecendo-os e, em outros, expressando opiniões que representam questões abertas a serem reavaliadas perante os novos paradigmas da ciência como, por exemplo, a Teoria da Complexidade e o fenômeno da auto-organização. Para um melhor entendimento deste artigo, nos permitimos sugerir ao leitor que não se recorda dos detalhes (e é de detalhes que trataremos aqui) que releia o conto de Edgar Allan Poe (Poe, 1845) no qual o seminário de Lacan se baseia e também o Seminário sobre “A Carta Roubada”, contido nos escritos de Lacan.

1.1 Estrutura e Memória no Jogo do Par-ou-Ímpar

Dois meninos brincam o velho jogo do par-ou-ímpar. Cada menino apenas escolhe se deseja naquela partida ser “par” ou “ímpar” e, posteriormente, mostram as mãos cada uma com alguns dedos esticados. Fazem a contagem do total de dedos esticados e verificam o resultado imprevisível de obter desta contagem um número par ou um número ímpar. É um jogo simples que não envolve estratégia, pois não há como prever quantos dedos mostrarão os dois jogadores. Podemos afirmar que o resultado do jogo é dado pelo acaso.

Suponha, agora, que os meninos jogam partidas sucessivas cujos resultados pares serão representados aqui por sinais “+” e cujos resultados contrários (ímpares) serão representados por sinais “-“. Assim, por exemplo, uma seqüência possível de dez partidas pode ser representada por:



Observe que convencionamos, sem nenhum prejuízo do que se pretende demonstrar, que uma seqüência de partidas se inicia sempre à esquerda e termina sempre à direita do leitor. Note também que a escolha dos sinais “+” e “-“ se dá apenas por um capricho e quaisquer outros sinais poderiam ser escolhidos.

Seria possível prever, a partir de uma dada seqüência de partidas, qual o resultado mais provável da próxima partida? Infelizmente, não! Em um jogo sem estratégia, os resultados

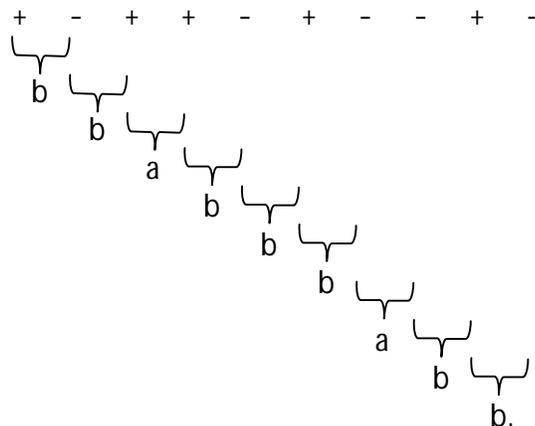
são aleatórios, como qualquer jogo de azar não viciado. O histórico das partidas anteriores não nos serve para prever resultados futuros pois cada partida é um evento singular e independente. Neste sentido, o real lacaniano pode ser assemelhado ao resultado do jogo do par-ou-ímpar. A imprevisibilidade, incerteza, afrontamento do real de Lacan, é similar ao resultado de um jogo de azar no qual a cada partida seus jogadores se sentem tomados pela surpresa do resultado e desafiados por seu acaso.

No entanto, mesmo diante desta imprevisibilidade, Lacan, em seu Seminário sobre “A Carta Roubada”, mostrou que é possível dar algum determinismo, alguma estrutura, algum limite ou contorno, a este real, extraíndo dele certas leis ou princípios básicos. Esta estrutura é o que conhecemos por Registro simbólico. Tomando o simples jogo do par-ou-ímpar como modelo, Lacan exprime como o simbólico se constrói, distanciando-se do real à medida que gera sua própria lei mas, ao mesmo tempo, aproximando-se dele uma vez que permite contorná-lo, limitá-lo ou modelá-lo.

Para atingir este objetivo em seu texto, Lacan se utiliza de dois conceitos básicos que são a estrutura e a memória. Mapeados sobre o simples jogo do par-ou-ímpar, a memória se resume no guardar o histórico das partidas anteriores, enquanto a estrutura se apresenta pela forma do referido histórico. Destarte, a memória seria o registrar para futura observação as seqüências das últimas partidas. Quanto maior for esta memória --- guardar o resultado das cinco últimas partidas ao invés de guardar o resultado das duas últimas partidas, por exemplo --- maior deverá ser a capacidade de extrair deste histórico alguma lei ou princípio genérico. Já a estrutura, no caso de nosso simples jogo, consiste no padrão ou formato do histórico, em outras palavras, as posições relativas entre si dos sinais + e -. Assim, se guardamos apenas as duas últimas partidas do jogo em memória, as estruturas possíveis são todas as possibilidades de resultados de duas

partidas consecutivas, ou seja as quatro estruturas ++, +-, -+ e --. No entanto, se guardarmos as últimas três partidas na memória, as oito estruturas possíveis representam todas as combinações de resultados de três partidas consecutivas: +++, ++-, +--, +--, ---, --+, -++ e --+. Entre memória e estrutura há uma relação que aqui será construída e que será a “lei”, resultante da interação entre as duas. Esta “lei” regerá a dinâmica da estrutura no tempo, isto é, como se dá em cada partida do jogo a transição possível de uma estrutura para outra.

Começemos a elucidar as idéias de Lacan neste escrito a partir da observação das possibilidades de resultados do jogo do par-ou-ímpar guardando-se apenas as duas últimas partidas na memória. Como dito no parágrafo anterior, utilizando-se um histórico com as duas últimas partidas, temos apenas quatro estruturas, formadas por todas as combinações possíveis de duas partidas do jogo: ++, +-, -+ e --. Seguindo os passos de Lacan, separemos estas quatro estruturas em dois grupos. As estruturas do tipo “a” serão as compostas de resultados semelhantes ++ e --, enquanto as estruturas do tipo “b” serão as compostas de resultados alternados como +- e -+. Feito isto, é possível transformar uma seqüência de resultados de, por exemplo, dez partidas do jogo em uma série de letras, lendo-se por “a” ou “b” cada seqüência de duas partidas consecutivas, da seguinte forma:



Assim, a seqüência de resultados de dez partidas consecutivas do jogo do par-ou ímpar (+ - + + - + - - + -) passa a ser representada por uma série de símbolos (b b a b b b a b b), segundo o que foi proposto por Lacan no referido texto. A questão que se coloca agora é ser ou não ser possível extrair alguma lei de comportamento da série simbólica b b a b b b a b b, lembrando-se que a mesma foi construída a partir dos resultados do jogo e utilizando-se uma memória com apenas as duas últimas partidas.

Analisemos cada possibilidade. Iniciamos com um jogo cujos dois últimos resultados são uma série do tipo “a”. Sejam os resultados + +. A próxima partida pode resultar em um + ou um -. Se for um +, teremos a seqüência + + +, que equivale à série simbólica aa. Se for um -, teremos a seqüência + + -, que equivale à série simbólica ab. Se, por outro lado, a série do tipo “a” for devida aos resultados - -, e o próximo resultado for um +, teremos a seqüência - - + que equivale à série ab. Ao contrário, se o próximo resultado for um -, teremos a seqüência - - - que equivale à série aa. Assim, iniciando-se o jogo com uma série tipo “a” podemos, na próxima partida, observar com 50% de chance uma série aa (dois casos de aa em quatro casos totais) e com 50% de chance uma série ab (dois casos de ab em quatro casos totais). Este resultado não representa nada de interessante pois 50% de chance de uma série ou outra equivalem a simplesmente jogar uma moeda para o alto e esperar que o acaso nos revele uma “cara” ou uma “coroa”.

Similarmente, iniciando-se com um jogo cujos dois últimos resultados são uma estrutura do tipo “b”, teremos no caso de + - uma jogada futura +, resultando na seqüência + - + e na série equivalente bb. Já se a jogada futura nos fornecer um -, a seqüência será + - - e a série equivalente é ba. Se, no entanto, a estrutura inicial do tipo “b” for devida aos resultados - +, a próxima partida nos fornecendo um +, teremos a seqüência - + +, que equivale à série ba.

Finalmente, se a próxima partida nos fornecer um -, teremos a seqüência - + -, equivalendo à série bb. Da mesma forma que no parágrafo anterior, existem 50% de chance de se ter uma série ba e 50% de chance de se ter uma série do tipo bb.

Concluindo, a análise do jogo do par-ou-ímpar usando um histórico com apenas as duas últimas partidas não nos permite extrair qualquer lei de comportamento. As estruturas se geram ao acaso. Lacan sabia disto e certamente precisou passar por esta enfadonha análise para concluir, como nós agora, a trivialidade deste resultado. Em seu texto sobre a carta roubada, Lacan não registrou esta análise e foi direto para o estudo do jogo do par-ou-ímpar guardando na memória as três últimas partidas ao invés de apenas as duas últimas. Todavia, Lacan não explicou o porquê desta escolha. O raciocínio realizado até aqui é subjacente ao texto de Lacan e nos serve para mostrar o quão importante é a memória para a emergência de uma lei. Quando Lacan expõe apenas o caso de sucesso, ele retira do leitor o contra-exemplo de que nem toda memória gera a lei, ou, equivalentemente, que deve existir um mínimo de memória para a emergência da lei. Na próxima seção, analisaremos o caso apresentado por Lacan no seu escrito e no qual a lei de fato emerge.

2 A EMERGÊNCIA DA LEI

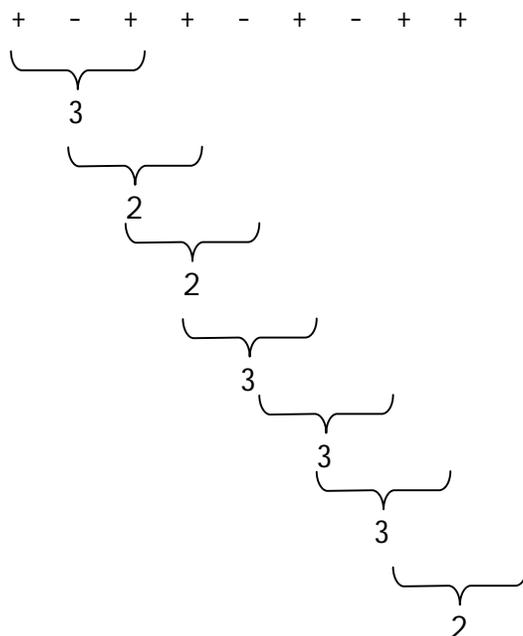
Consideremos, agora, o jogo do par-ou-ímpar guardando na memória as três últimas partidas. Assim, dada uma seqüência de resultados de nove partidas como, por exemplo, (+ - + + - + - + +), procede-se à leitura destes resultados a cada três partidas, ao invés de duas a duas como na seção anterior. No entanto, antes de procedermos a qualquer leitura da

seqüência é preciso classificar em grupos todas as possíveis seqüências que são oito: (+ + +), (+ - +), (+ - -), (+ + -), (- - -), (- + -), (- + +) e (- - +). Lacan definiu como o grupo do tipo (1) a “simetria da constância”, que se compõe das estruturas (+ + +) e (- - -). Já as estruturas (+ - -), (- + +), (+ + -) e (- - +), que Lacan denominou de grupo do tipo (2), são as que comportam as estruturas ditas “dissimétricas”. Finalmente, Lacan denominou de grupo do tipo (3) a “simetria da alternância” dada pelas estruturas (- + -) e (+ - +). Na tabela abaixo podemos resumir estes grupos propositadamente definidos por Lacan.

Tipo do Grupo	Característica da Estrutura	Estruturas Pertinentes
(1)	simetria da constância	(+ + +) e (- - -)
(2)	dissimetria	(+ - -), (- + +), (+ + -) e (- - +)
(3)	simetria da alternância	(+ - +) e (- + -)

Tabela I: Grupos de estruturas definidos por Lacan para a emergência da lei.

Podemos então proceder à transformação de uma seqüência de partidas em uma série de símbolos, como:



A seqüência de resultados de nove partidas consecutivas do jogo do par-ou ímpar (+ - + + - + - + +) passa a ser representada por uma série de símbolos (3 2 2 3 3 3 2), segundo o que foi proposto por Lacan.

Procuremos, então, por alguma lei ou regra que possa emergir do acaso quando interpretado pelos símbolos definidos acima e que consideram o passado até três partidas já jogadas.

2.1 PRIMEIRA LEI

O comportamento mais simples a ser observado no jogo do par-ou-ímpar pode ser enunciado como a lei: *“As estruturas (1), (2) e (3) podem repetir a si mesmas em uma série tão grande quanto o acaso permita”*.

Partindo-se de uma estrutura do tipo (1) podemos gerar uma série de estruturas do tipo (1) bastando para isto repetir o sinal + ou – pertencente à estrutura. Vejamos abaixo as duas formas da estrutura tipo (1) e como proceder para gerar sua repetição:

- a. Sendo a estrutura do tipo (1) inicial dada por + + +, basta que o jogo do par-ou-ímpar apresente da quarta partida em diante apenas resultados + para que se gere uma série de (1)s tão grande quanto se deseje. Se o acaso nos presentear com a seqüência de partidas com os resultados ++++++, teremos a série 1111111111111111.
- b. O mesmo ocorre se a estrutura do tipo (1) inicial é dada por - - -. Basta que o jogo do par-ou-ímpar apresente da quarta partida em diante apenas resultados – e teremos uma série de (1)s tão grande quanto o acaso nos presentear. Por exemplo, se o acaso permitir que

tenhamos o resultado ----- para dezessete partidas, temos a série
1111111111111111.

Observe que a lei afirma que as estruturas podem ser repetir não que elas devem se repetir. Na realidade, a probabilidade de o acaso nos fornecer uma seqüência de dezessete partidas apenas com resultados pares ou apenas com resultados ímpares é muito pequena. Pequena mas possível.

Continuemos nossa análise com a estrutura do tipo (2). Lembramos aqui que existem quatro formas de estrutura do tipo (2), a saber: $++$, $+-$, $+-$ e $--$. Para gerar séries de estruturas do tipo (2) deve o acaso produzir partidas cujos resultados se alternem entre duas partidas com resultados pares ($++$) e duas partidas de resultados ímpares ($--$):

a. Partindo-se de resultados iniciais dados por $--$, acrescentamos um $+$ formando $--+$. Ou seja, alternamos duas partidas com resultados ímpares com duas partidas com resultados pares e temos a série 22 . Podemos continuar alternando duas partidas pares com duas ímpares até quando se deseje: $--++--++--++--++$, gerando a série 22222222222222 .

b. Partindo-se agora de resultados iniciais dados por $+-$, novamente, se o acaso acrescentar resultados tais que haja alternância de dois resultados pares com dois resultados ímpares, teremos uma série de (2)s tão grande quanto o acaso permita. Por exemplo, seja a estrutura inicial $+-$. Acrescentando $--++--++--$ temos $++--++--++--$, o que equivale à série 2222222222 .

c. Agora, iniciando-se com os resultados $+-$, se o acaso acrescentar resultados alternantes dois a dois como, por exemplo, $++--++--$, teremos o total das partidas dado por $++--++--++--$, o que equivale à série 22222222 .

d. Finalmente, iniciando por uma seqüência de resultados na forma $-++$, novamente, se o acaso nos fornecer alternâncias de $--$ e $++$, teremos séries contendo apenas a estrutura do tipo (2). Por exemplo, se os resultados das primeiras três partidas é $-++$ e o acaso nos fornece $--++----$, teremos a seqüência total dada por $--++----$, o que nos revela a série 22222222.

De novo, observo que para que estas séries de (2)s ocorram é preciso que o acaso nos forneça resultados singulares de alternância a cada duas partidas do jogo do par-ou-ímpar. As probabilidades destes eventos singulares ocorrerem é pequena mas são possíveis, de forma que a lei enunciada é válida.

Finalmente, analisaremos a estrutura do tipo (3). Recordamos que existem duas formas de estrutura do tipo (3) que são $-+-$ e $++-$. A maneira de o acaso gerar séries compostas com apenas a estrutura do tipo (3) é alternar os resultados das partidas, ou seja, par, ímpar, par, ímpar, etc. Partindo-se de um resultado inicial de três partidas dado por $-+-$ se o acaso acrescentar resultados alternados como $+-+-+-$, por exemplo, teremos toda seqüência de partidas dadas por $+-+-+-$, que equivale à série 33333333. Já, por outro lado, se partimos de uma seqüência do tipo (3) com a estrutura $++-$ e o acaso acrescentar resultados alternados como $+-+-+-$, teremos todas as partidas dadas por $+-+-+-$. Isto equivale à série 33333333.

Em resumo, as estruturas (1), (2) e (3), conforme definidas por Lacan através da Tabela I, podem repetir-se formando séries cujo conteúdo é monótono (1111... ou 2222...ou 3333...) desde que o acaso forneça resultados do jogo do par-ou-ímpar compatíveis, como examinado nos parágrafos acima. Certamente que esta lei não é muito interessante devido à sua positividade de permitir que algo aconteça. De fato, as leis mais importantes são aquelas que impedem que algo ocorra, apesar do acaso não estar sob controle de ninguém. Na próxima seção

enunciaremos uma lei que restringe o comportamento das séries, apesar do acaso não poder ser restrito.

Apenas para caminharmos com didática na reconstrução do raciocínio de Lacan neste texto, faremos uma representação gráfica desta primeira lei estudada em uma entidade matemática chamada “grafo”. Grosseiramente falando, um grafo é um conjunto de círculos e setas onde os círculos podem representar os estados possíveis de algum fenômeno □ no nosso caso uma estrutura como definida na Tabela I --- e as setas representam as transições possíveis de um estado para outro --- no nosso caso, se uma estrutura pode ser seguida por outra na seqüência do jogo do par-ou-ímpar. Assim, nossa primeira lei pode ser representada por um grafo como abaixo:

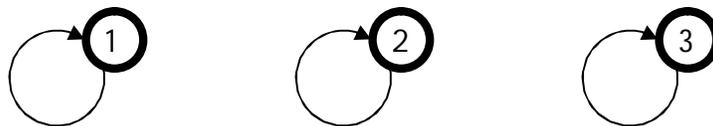


Figura I – Grafo representando apenas a primeira lei sobre a dinâmica das estruturas (1), (2) e (3).

Neste grafo representamos a lei de repetição de cada estrutura enunciada nesta seção. Partindo-se de uma estrutura do tipo (1) (o círculo com o número 1 dentro dele), o acaso pode repeti-la formando uma série 11 (segundo a seta que sai do círculo e que volta para si mesmo). Continuando a seguir a seta, pode-se chegar a um novo 1 e assim sucessivamente, gerando séries monótonas como 11111... Da mesma forma, as estruturas do tipo (2) e (3), podem se repetir indefinidamente.

Note que não há nenhuma seta partindo de uma estrutura e chegando em outra diferente. Isto ocorre porque esta lei não rege o comportamento das transições possíveis entre

estruturas diferentes mas apenas a repetição da mesma estrutura. Na seção seguinte estudaremos uma lei que rege transições entre estruturas diferentes e proíbe a ocorrência de certas séries.

2.2 SEGUNDA LEI

Podemos enunciar uma outra lei, mais interessante, e que diz respeito à transição entre estruturas diferentes: *“Partindo-se de uma estrutura do tipo (1) só se pode chegar a uma estrutura do tipo (3) passando-se por um número ímpar de estruturas do tipo (2), do contrário retorna-se à estrutura do tipo (1)”*.

Tomemos uma seqüência de quatro partidas que se inicia com a estrutura do tipo (1): +++-. A estas partidas corresponde a série 12. A próxima partida pode nos fornecer dois resultados possíveis + e -. Se esta quinta partida resultar em um -, temos a seqüência completa +++--, o que equivale à série 122. Por outro lado, se esta quinta partida resultar em um +, temos a seqüência completa ++++, o que equivale à série 123. Assim, partindo-se de uma estrutura (1), chega-se a uma estrutura (3) mas para isto foi preciso passar pela estrutura (2) uma vez, ou seja um número ímpar de vezes. Vejamos agora um conjunto de 7 partidas que começa por (1), como ++++---. A série correspondente é 12223. Veja que novamente partindo-se da estrutura (1) chega-se à estrutura (3) mas ao preço de ter de passar 3 vezes (um número ímpar) pela estrutura (2).

Vejamos o caso no qual um número par de estruturas do tipo (2) aparece na seqüência do jogo do par-ou-ímpar como, por exemplo, +++--, que equivale à série 122. Se a próxima partida resultar em +, temos todas as partidas dadas por ++++-. Isto é representado pela série 1222. Se, por outro lado, a próxima partida resultar em um -, temos as seis partidas dadas por ++++--, o que equivale à série 1221. Assim, partindo-se de uma estrutura (1) e seguindo-se

um número par (neste caso dois) de estruturas do tipo (2), não é possível chegar-se a uma estrutura do tipo (3) mas sim retornar a uma estrutura do tipo (1).

Podemos agora completar o grafo da Figura I com a segunda lei, incluindo as setas corretas que representam as transições possíveis entre as estruturas (1) e (3):

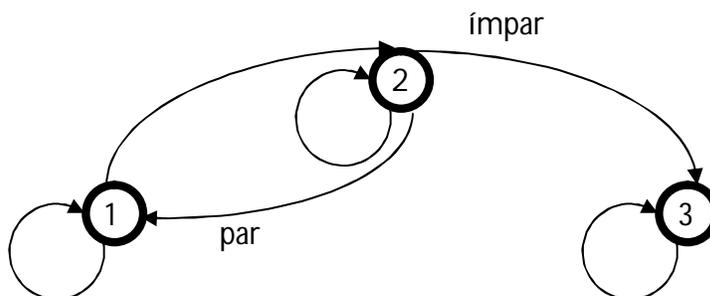


Figura II – Grafo representando a primeira e segunda lei sobre a dinâmica das estruturas (1), (2) e (3).

Com a ponta do dedo podemos seguir os caminhos indicados pelo grafo e gerar séries possíveis de acordo com o acaso do jogo do par-ou-ímpar. Partindo-se da estrutura do tipo (1), temos a opção de que esta estrutura se repita um número qualquer de vezes, através do anel que sai do círculo e retorna ao mesmo: 1111, por exemplo. Posteriormente, o acaso pode nos levar a transitar da estrutura (1) para a (2), gerando a série 11112. No entanto, é possível que a estrutura (2) se repita ao acaso várias vezes através do anel que sai do círculo e retorna ao mesmo, por exemplo: 111122222. Finalmente, se o número de estruturas do tipo (2) for ímpar, como no caso aqui apresentado, é possível uma transição para a estrutura (3): 1111222223. Por sua vez, a estrutura (3) pode repetir-se ao acaso da mesma forma que ocorreu com as estruturas (1) e (2), como: 1111222223333333. No entanto, se a série gerada contiver um número par de estruturas do tipo (2) como, por exemplo 11112222, então a única possibilidade é retornar-se à

estrutura do tipo (1), formando a série 111122221. Daí em diante, pode o acaso continuar a gerar mais e mais transições, sempre seguindo o grafo que representa as leis encontradas.

2.3 TERCEIRA LEI

Resta-nos, agora, analisar como uma estrutura do tipo (3) pode transitar para estruturas do tipo (2) e (1), entendendo, finalmente, como todas as transições possíveis entre as estruturas ocorrem. Podemos enunciar uma terceira lei semelhante à segunda lei da seguinte forma: *“Partindo-se de uma estrutura do tipo (3) só se pode chegar a uma estrutura do tipo (1) passando-se por um número ímpar de estruturas do tipo (2), do contrário retorna-se à estrutura do tipo (3)”*.

Tomemos uma seqüência de quatro partidas que se inicia com a estrutura do tipo (3): $---$. A estas partidas corresponde a série 32. A próxima partida pode nos fornecer dois resultados possíveis $+$ e $-$. Se esta quinta partida resultar em um $-$, temos a seqüência completa $---$, o que equivale à série 321. Por outro lado, se esta quinta partida resultar em um $+$, temos a seqüência completa $---+$, o que equivale à série 322. Assim, partindo-se de uma estrutura (3), chega-se a uma estrutura (1) mas para isto foi preciso passar pela estrutura (2) uma vez, ou seja um número ímpar de vezes. Vejamos agora um conjunto de 7 partidas que começa por (3), como $---+++$. A série correspondente é 32221. Veja que novamente partindo-se da estrutura (3) chega-se à estrutura (1) mas ao preço de ter de passar 3 vezes (um número ímpar) pela estrutura (2).

Vejamos o caso no qual um número par de estruturas do tipo (2) aparece na seqüência do jogo do par-ou-ímpar como, por exemplo, $---++$, que equivale à série 322. Se a próxima partida resultar em $+$, temos todas as partidas dadas por $---+++$. Isto é representado pela

série 3222. Se, por outro lado, a próxima partida resultar em um -, temos as seis partidas dadas por -+--+-, o que equivale à série 3223. Assim, partindo-se de uma estrutura (3) e seguindo-se um número par (neste caso dois) de estruturas do tipo (2), não é possível chegar-se a uma estrutura do tipo (1) mas sim retornar a uma estrutura do tipo (3).

Podemos agora completar o grafo da Figura II com a terceira lei, incluindo as setas corretas que representam as transições possíveis entre as estruturas (3) e (1):

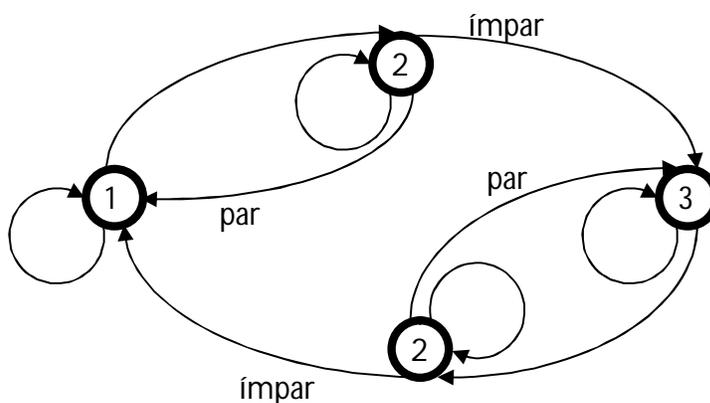


Figura III – Grafo representando a primeira, segunda e terceira lei sobre a dinâmica das estruturas.

Novamente, com a ponta do dedo podemos seguir os caminhos indicados pelo grafo e gerar séries possíveis de acordo com o acaso do jogo do par-ou-ímpar. Partindo-se da estrutura do tipo (3), temos a opção de que esta estrutura se repita um número qualquer de vezes, através do anel que sai do círculo e retorna ao mesmo: 3333, por exemplo. Posteriormente, o acaso pode nos levar a transitar da estrutura (3) para a (2), gerando a série 33332. No entanto, é possível que a estrutura (2) se repita ao acaso várias vezes através do anel que sai do círculo e retorna ao mesmo, por exemplo: 333322222. Finalmente, se o número de estruturas do tipo (2) for ímpar, como no caso aqui apresentado, é possível uma transição para a estrutura (1):

3333222221. Por sua vez, a estrutura (1) pode repetir-se ao acaso da mesma forma que ocorreu com as estruturas (3) e (2), como: 33332222211111. No entanto, se a série gerada contiver um número par de estruturas do tipo (2) como, por exemplo 33332222, então a única possibilidade é retornar-se à estrutura do tipo (3), formando a série 333322223. Daí em diante, pode o acaso continuar a gerar mais e mais transições, sempre seguindo o grafo que representa as leis encontradas.

Uma observação importante que precisamos fazer é que este grafo não é de fato um grafo segundo a definição matemática do termo pois as leis aqui intuídas sempre partem da hipótese de que a série se inicia na estrutura do tipo (1) ou na estrutura do tipo (3). Nas leis enunciadas por Lacan não há nenhuma que se refira a uma série que se inicie na estrutura do tipo (2). Assim, só podemos utilizar o grafo se nos comprometermos a tomar como ponto de partida o círculo com o número 1 ou o círculo com o número 3. Este fato não é observado no Seminário sobre “A Carta Roubada” e confunde até mesmo matemáticos e psicanalistas que se debruçaram sobre este texto durante anos (Santana 1987). Para deixarmos explícita esta limitação, desenharemos os círculos obrigatoriamente iniciais com cor cinza e deixaremos os círculos que obrigatoriamente representam apenas transições (e não pontos de partida) com a cor preta.

O leitor atento notará que este grafo representado na Figura III não é o mesmo apresentado por Lacan em seu seminário. Para chegarmos ao grafo definido por Lacan como rede 1 – 3 precisamos simplificar nosso grafo da Figura III da seguinte maneira: retiramos o anel de repetição dos dois círculos que representam a estrutura do tipo (2) (estruturas de transição apenas) e denominamos o círculo de cima como círculo “Em cima” e o círculo de baixo como “Em baixo”. Depois disto, unimos estes círculos com setas, representando que do círculo de cima podemos chegar ao círculo de baixo e vice-versa. Estas setas mostram a capacidade de repetição

infinita da estrutura do tipo (2) (primeira lei). Pode-se gerar infinitas séries com a estrutura do tipo (2), caminhando no grafo de cima para baixo e de baixo para cima. Assim, estas duas novas setas substituem os dois anéis retirados, sem prejuízo algum para a representação das leis encontradas. Temos na Figura IV abaixo o novo grafo:

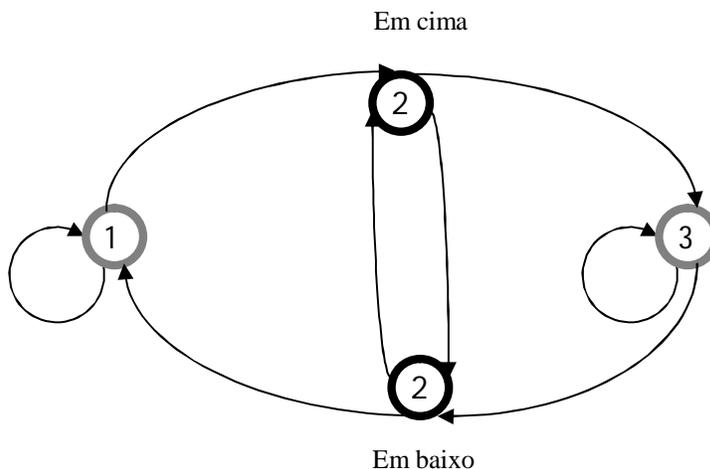


Figura IV – Grafo simplificado utilizado por Lacan em seu seminário, a Rede 1-3.

Nesta simplificação, também desaparecem com as duas setas denominadas na Figura III de “par”. Elas não são mais necessárias pois a própria estrutura do novo grafo, aliada ao fato de que só podemos iniciar uma série nos círculos cinzas, já é suficiente para determinar as transições do círculo 1 para o círculo 3 passando um número ímpar de vezes pelo círculo 2 e vice-versa. Vejamos um exemplo! Partindo do círculo 1 pode o acaso gerar infinitas séries de estruturas do tipo (1), como 111. Pode também o acaso caminhar para o círculo 2, seguindo a seta apropriada, e gerar a série 1112. Do círculo 2 existem duas possibilidades: descer para o círculo “Em baixo”, produzindo um número par de estruturas do tipo (2), como 11122, ou seguir direto para o círculo 3, produzindo a série 11123. A segunda lei foi respeitada, pois partindo-se de uma

estrutura do tipo (1) chagou-se a uma estrutura do tipo (3) passando um número ímpar de vezes pela estrutura do tipo (2). O mesmo ocorre se partirmos do círculo 3 e tentarmos chegar ao círculo 1. Veremos que as setas que ligam os círculos 2 estão dispostas de maneira que a terceira lei seja sempre respeitada. Partindo-se do círculo 1, o círculo 2 denominado de “Em cima” será sempre o representante do número ímpar de estruturas do tipo (2) enquanto o círculo 2 denominado de “Em baixo” representará sempre o número par de estruturas do tipo (2). Já partindo do círculo 3, a situação se inverte e o círculo 2 denominado de “Em cima” será sempre o representante do número par de estruturas do tipo (2) enquanto o círculo 2 denominado de “Em baixo” representará sempre o número ímpar de estruturas do tipo (2). Como só se pode utilizar o grafo partindo-se dos círculos cinza, as leis nunca serão quebradas pelo mau uso do grafo. Inclusive, uma vez entendido como utilizar o grafo, os círculos 2 não mais precisam de denominações como “Em cima” ou “Em baixo” que só foram usadas aqui para fins explicativos.

3 DISCUSSÃO

No texto de Edgard Allan Poe (1845) no qual Lacan baseia seu Seminário sobre “A Carta Roubada”, o jogo do par-ou-ímpar é jogado com bolas de gude de uma forma ligeiramente diferente do que descrevemos aqui. No entanto, em nada difere do ponto de vista formal para fins de nossa análise. Na descrição de Poe lemos:

Conheci um (menino) cujo sucesso em adivinhar num jogo do par-ou-ímpar atraía admiração universal... Naturalmente, ele tinha algum princípio para adivinhar; e este residia na simples observação da astúcia dos seus oponentes. Por exemplo, um notório pateta é seu adversário, e levantando a mão fechada, pergunta, “par ou ímpar?” Nosso garoto responde, “ímpar”, e perde.

Mas na segunda tentativa ele ganha, pois diz então para si mesmo, “Esse simplório jogou par na primeira tentativa; e sua astúcia basta apenas para fazê-lo jogar ímpar na segunda; portanto, vou arriscar “ímpar”; --- arrisca então ímpar e ganha. (Poe, 1845, p. 26 - 27)

Neste trecho do conto de Poe vemos que a chance do garoto vencer é aumentada em relação ao acaso (50% de chance de ganhar e 50% de chance de perder) porque o mesmo utiliza a estratégia de avaliar a “astúcia” do seu adversário. De fato, como seu adversário planeja suas jogadas, o garoto campeão pode acompanhar este plano e ganhar muito mais vezes do que se o adversário não planejasse nada. Em outras palavras se alguém tem a intenção de agir parecendo-se com o acaso, só por ter esta intenção ele já deixa de ser casual. No conto de Poe, quando a rainha deixa a carta parecer casual para não ser percebida pelo rei, por ter ela planejado isto, rompeu com o acaso e o ministro pôde “ler” suas intenções ou sua “astúcia” a apostar na extrema importância da carta, roubando-lhe a mesma. Por sua vez, o ministro repete o mesmo raciocínio e consegue esconder a carta de todos os procedimentos detalhistas e óbvios da polícia. Entretanto, sua astúcia de simular o acaso deixando a carta exposta perto da lareira não foi suficiente para escondê-la de alguém como Dupin. Dupin sabia que a melhor estratégia deste jogo era fazer de conta que o significante “carta” não tivesse significado algum. Em síntese, podemos dizer que é impossível ao simbólico apreender o acaso do real.

Mas o que do real, o simbólico pode apreender? Recordemos do pequeno menino que ao brincar com o carretel amarrado a um cordão substituía a mãe, em sua oscilação de presença e ausência, pelo esconder e aparecer do carretel (Freud, 1920). Este brincar passa a, metaforicamente, substituir o descontrole do real por algo controlável. Fornece ao menino uma diminuição da tensão gerada por não poder controlar o real. O simbólico nasce desta necessidade e constitui-se no consolo que irá acompanhá-lo por toda a vida. A perda, a falta, a e necessidade

são as mães de todas as metáforas e metonímias. O simbólico tenta determinar o real, torná-lo mais previsível e, conseqüentemente, menos assustador. Contraditoriamente, tentando aproximá-lo, o simbólico afasta-se dele e ganha a autonomia de gerar suas próprias leis, leis estas que expressam sua independência extrema nas psicoses.

3.1 NECESSIDADE MAS NÃO SUFICIÊNCIA

Memória é necessária mas nem sempre suficiente. Parece-nos um fato que o simbólico precisa de alguma memória para poder modelar o real. Mas parece-nos também haver duas formas de memória, sendo somente uma delas constitutiva do simbólico. Na seção I deste texto, mostramos um exemplo de um jogo do par-ou-ímpar no qual se guardava apenas as duas últimas partidas e, com elas, tentava-se obter alguma lei de regência de comportamento. Vimos que leis não emergiram e que o acaso simplesmente não foi capturado por um modelo simbólico. Quando, na seção II, aumentamos o histórico de partidas memorizadas para fins de modelagem do real para as últimas três ao invés das últimas duas partidas, obtivemos leis de regência do comportamento das transições entre estruturas. Assim, um histórico mínimo e suficiente dos eventos do real deve ser memorizado para que o simbólico possa existir e ter suas leis. Quanto maior este histórico maior a chance de se encontrar leis mais complexas da mesma forma que com fonemas se formam palavras e com palavras se formam frases e de frases se formam parágrafos¹. Esta memória é reflexo de uma observação dos eventos do real, sendo transitória, evanescente e limitada na medida em que são observados apenas as última três partidas do jogo.

¹ Mais a frente no Seminário sobre “A Carta Roubada”, Lacan utilizará maiores capacidades de memória e encontrará leis mais completas ao definir o chamado “Alfabeto do Significante” do qual não trataremos neste texto.

Devido ao seu caráter de sensação e de registro de uma imagem --- imagem do encadeamento das três partidas recentemente jogadas --- que surge a cada instante (a cada partida do jogo) e é logo substituída por outra imagem (as novas três últimas partidas do jogo), podemos especular (já que aqui tocamos no Estádio do Espelho) que tal mecanismo de memória mais primitivo seja da ordem do imaginário e não do simbólico propriamente dito. No entanto, esta memória de registro evanescente dos eventos do real, ainda que primitiva em sua função é fundamental para que o simbólico possa dela retirar padrões e construir suas leis.

É, entretanto, de uma outra memória que Lacan deseja tratar em seu escrito, uma vez que esta já descrita, sendo mais óbvia e primitiva, ainda que importante para a emergência da lei, não determina o sujeito e seu automatismo de repetição. Percebemos isto na frase:

Na série de símbolos (1), (2) e (3), por exemplo, podemos constatar que, enquanto durar uma sucessão uniforme de (2) que tenha começado depois de um (1), a série se lembrará da categoria par ou ímpar de cada um desses (2), uma vez que dessa categoria depende que essa seqüência só possa ser rompida por um (1) depois de um número par de (2), ou por um (3) após um número ímpar. (Lacan 1966, p. 53)

Aqui, Lacan fala de uma outra memória ligada à lei, da memória que a própria lei se investe *a posteriori*, depois de ter capturado algo do real e tomado para si autonomamente. De fato, a frase acima nada mais é que nossa segunda lei escrita de outra forma. É esta memória embutida nas leis do simbólico que marcará os tempos do sujeito enquanto efeito de seu simbólico. A repetição e a insistência do simbólico serão medidas pela memória da lei e não mais pelo histórico daquilo que ocorreu no real e que foi registrado em nossa suposta “primitiva memória do imaginário”. O autômato de repetição do qual fala Lacan é consequência direta desta memória absorvida dentro das leis do simbólico e que passam a reger a formação das cadeias

significantes com autonomia. Da observação e registro, ainda que evanescente, do destino imposto pelo real (*Tiquê*) e da memória inclusa na lei, surge o sujeito, de fato e literalmente, sujeito ao automatismo de repetição do simbólico (*Autômaton*).

3.2 NÃO QUALQUER METÁFORA NEM METONÍMIA

Um segundo fato observado em relação à emergência da lei é que esta não ocorre sem o uso de metáforas e metonímias. Observemos como Lacan definiu os três grupos de estruturas em seu seminário e que nós representamos aqui na Tabela I para o melhor entendimento por parte do leitor. O grupo (1) é chamado de simetria da constância sendo composto de seqüências de três sinais de + ou três sinais de – iguais. Certamente que a seqüência --- é completamente diferente da seqüência +++ . No entanto, Lacan as organiza em um mesmo agrupamento cuja característica comum é a “constância” dos sinais da seqüência e não a semelhança das seqüência em si mesma. É preciso abstrair a seqüência em si mesma para poder entender que o que as unifica é sua característica comum de “constância”. Esta abstração é metafórica no sentido de que a seqüência --- pode ser substituída pela seqüência +++ a qualquer momento pois ambas, ainda que muito diferentes, são representadas pelo mesmo símbolo 1. Em outras palavras, o grupo (1) é um conjunto de dois significantes dados por --- e +++ e seu traço unário é a “constância”. O mesmo raciocínio se repete no grupo (2) no qual os significantes +--, -++, ++-, --+ são também diferentes em estrutura mas unificados sob a égide de um traço unário denominado “dissimetria”, sendo todos abstraídos pelo mesmo símbolo 2. Finalmente, o grupo (3) possui os significantes +-+ e ++-, também estruturalmente diferentes, mas metaforicamente substituíveis pelo símbolo 3 e com traço unário definido por “alternância”. Esta metáfora é

essencial para que toda a lei emerja da forma como Lacan propõe. Ele sabe disto e comenta muito rapidamente que o sabe na frase (Lacan 1966, p. 53): *Assim, desde a primeira composição do símbolo primordial consigo mesmo --- e indicaremos que não foi arbitrariamente que o propusemos como tal --- , uma estrutura, por mais transparente que continue a ser em seus dados, faz aparecer a ligação essencial da memória com a lei.*² Permita-nos discordar. A ligação de memória e lei como propõe Lacan não surge de estruturas inocentemente definidas em grupos quaisquer mas somente se captura o real se estas estruturas e suas substituições metafóricas possuem características específicas. Para verificar isto basta que se misture as estruturas dos grupos (1), (2) e (3) entre si e se repita todo o raciocínio apresentado na seção II. Nenhuma lei capaz de modelar o “real”, representado pelo jogo do par-ou-ímpar, surgirá. A definição *ad hoc* dos grupos (das metáforas) é a garantia da emergência da lei. Um pouco a frente comentaremos mais sobre este aspecto apriorístico e teleológico da demonstração de Lacan.

Entendida a dependência da lei em relação às metáforas, podemos comentar que as metonímias se encontram representadas na chamada rede 1- 3, quando, como consequência do acaso do real, representado aqui pelos resultados das partidas do jogo, os símbolos 1, 2 e 3 se sucedem, substituindo-se uns aos outros a cada transição. Destarte, a rede 1-3 da Figura IV é a rede de significantes, significantes estes que formam uma estrutura com suas posições relativas dadas através de metonímias que são as setas que os ligam uns aos outros. A cadeia significante é a série de símbolos 1, 2 e 3 gerada pelo sujeito do inconsciente obedecendo sempre às restrições impostas pela lei que define o sujeito. O último símbolo da cadeia significante representa o significante que ocupa o lugar do um. A cada transição outro significante passa a ocupar este lugar, permitindo o fenômeno do deslocamento desta cadeia de significantes.

² Itálico nosso.

A relação do que foi dito aqui com a associação livre, a condensação e o deslocamento freudianos é óbvia. Menos óbvia porém é a relação desta rede 1-3 com a forclusão que, talvez, possa se supor como a ausência de uma transição (seta) de um determinado significante a outro na rede. Note que na Figura IV não há uma seta (transição possível) que ligue diretamente o símbolo 1 ao símbolo 3. Para caminhar do significante 1 ao significante 3 é preciso passar-se pelo significante 2 obrigatoriamente. Ou seria a forclusão a existência de um significante, digamos, representado pelo círculo de número 4, completamente sem setas convergentes a ele, como abaixo? Do significante 4 é possível chegar-se ao significante 1, mas de nenhum significante da rede 1-3 é possível chegar-se ao significante 4.

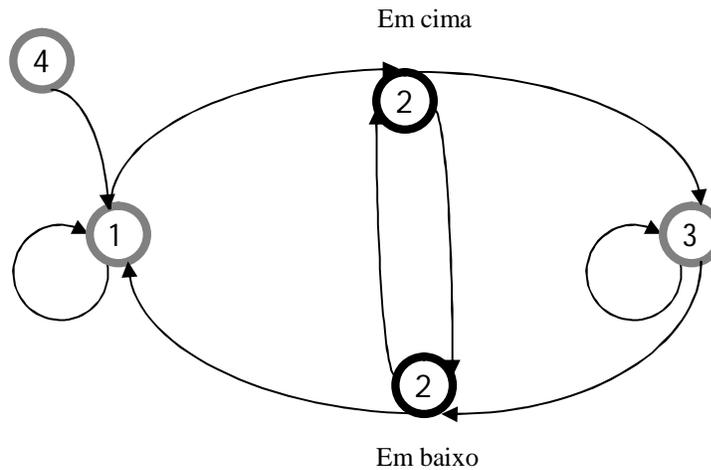


Figura V – A Rede 1-3 com um significante supostamente forcluído.

Se fica claro no texto de Lacan que o simbólico estrutura suas leis baseado nas ocorrências do real, não fica estabelecido que apenas leis deste tipo emergjam. Uma vez que o simbólico ganhe autonomia em relação ao real, outras leis podem emergir naturalmente do funcionamento do próprio simbólico (poderíamos chamar-lhes de “meta-leis?”), interferindo com

as leis emergentes do real e também regulando seu (do simbólico) comportamento. A forclusão pode ser um exemplo desta espécie de “meta-lei”.

O fato central aqui é que a rede 1-3 solidifica as metáforas e metonímias capazes de representar apenas a parte do simbólico capturada do real. Mesmo assim, não é qualquer metáfora nem qualquer metonímia, definida inocentemente, que terá esta competência de modelar o real. Outras metáforas e metonímias não explícitas e não definidas teleologicamente podem surgir como consequência da autonomia do simbólico em si mesma, gerando redes disjuntas da rede 1-3.

3.3 A GÊNESE DAS ESTRUTURAS

Para que uma estrutura como a rede 1-3 se estabeleça, muitas decisões precisam ser tomadas, como quanta memória é necessária, que eventos do real observar e que metáforas apropriadas criar. Lacan, neste seu escrito, tomou todas estas decisões para que sua demonstração do surgimento do simbólico a partir do real tivesse sucesso. Todavia, na psique não há um homúnculo capaz de tomar estas decisões. Sendo assim, como de forma o simbólico?

A formação das estruturas psíquicas passa por várias fases mais ou menos bem definidas nas quais a interação com o externo ao ser se associa ao que é possível dentro do ser. As decisões e escolhas realizadas por estas estruturas são fruto de um processo contínuo de adaptação na ausência de um elemento centralizador decisório que, hoje, na Teoria da Complexidade, denominamos de auto-organização (Atlan, 1992). Para que a auto-organização de uma estrutura ocorra são necessários dois elementos, a saber: um conjunto de estímulos oriundos de qualquer local externo à estrutura em si; e um princípio de “economia” que transcende à

estrutura pelo fato de estar nela presente desde sempre, embutido no gérmen de sua criação. Muitos são os processos de auto-organização encontrados na natureza e para citarmos um que nos seja mais correlato, veremos o que ocorre na plasticidade neuronal (Kandel, 2000). No encéfalo, neurônios que recebem estímulos do exterior (ou mesmo de outras regiões do interior do órgão pensante) liberam uma substância química denominada de fator de crescimento neuronal. Esta substância tem a função de promover processos de crescimento sináptico novo, ou de reforço das sinapses já existentes, entre o neurônio receptor do estímulo e seus vizinhos, formando um circuito neuronal. Como na natureza os recursos são sempre limitados, ao favorecer o crescimento de sinapses em uma dada região, desfavorece-se este processo em outras. O princípio de “economia” aqui é um princípio de máximo, pois a auto-organização do circuito neuronal se faz maximizando a capacidade destes neurônios de responderem aos próximos estímulos que nele aportem oriundos da mesma região da qual anteriormente aportaram. Todos os outros neurônios que não receberam estímulos têm seus recursos capturados e, conseqüentemente, deixam de reforçar suas conexões sinápticas. Nos seres vivos todos os processos de auto-organização são competições darwinistas que ocorrem no nível da célula e nas quais as estruturas mais aptas, de acordo com o princípio de “economia” que lhes rege, sobrevivem e se desenvolvem em prejuízo das menos aptas. A auto-organização pode ser vista a grosso modo como a interiorização no ser do processo de seleção natural da espécie. Novamente, a ontogênese repete a filogênese, enquanto ambas repetem a máxima cristã: “Porque a qualquer que tiver, ser-lhe-á dado; mas ao que não tiver, até o que tem ser-lhe-á tirado” (Mateus 25; 29).

Se, hoje, a auto-organização é fisicamente bem conhecida e matematicamente modelável (Carvalho, 2001, 2003, 2004a, 2004b e 2006), nova não o é, certamente. Já no “Projeto” freudiano encontramos intuições referentes a estruturas que se organizam baseadas em

estímulos e em princípios gerais. Senão vejamos (Freud 1895, p. 10): “(...)pôde-se estabelecer um princípio fundamental da atividade nervosa, referente a Q, que prometia ser muito esclarecedor, na medida que parecia abranger a função em sua totalidade. É o princípio da inércia nervosa; dita que o neurônio aspira a libertar-se de Q. Cabe compreender-se a partir dele arquitetura e desenvolvimento, assim como desempenhos dos neurônios”. Em outros trechos do “Projeto” podemos encontrar novas referências à auto-organização, como no princípio da constância e na facilitação das barreiras de contato.

Podemos, agora, responder à pergunta de como se forma o simbólico. Como não há um homúnculo para fazer escolhas e tomar decisões, as leis do simbólico emergem através da sua auto-organização. Os estímulos, motores desta auto-organização, são os eventos do real que se sucedem, enquanto o princípio de “economia” é um princípio de mínimo. O mesmo que permitiu que o menino em seu berço, conforme comentado no início da seção III, gerasse a metáfora na qual um carretel que vai e vem simboliza uma mãe que sai e retorna ao quarto. Ou seja, a minimização da angústia imposta pela perda. O simbólico não gera suas leis partindo de decisões apriorísticas como fez Lacan em sua demonstração. Ao contrário, o simbólico verifica e avalia todos os eventos do real, todas os históricos possíveis e todas as leis candidatas, incorporando a si somente aquelas que se alinhem ao princípio de mínimo que é evitar a angústia da perda.

4 CONCLUSÕES

Este artigo abordou centralmente o raciocínio de Lacan no Seminário sobre “A Carta Roubada”. Em uma exposição muito sintética, que fez uso de instrumentos da Lógica e da Matemática, Lacan demonstrou elegantemente a formação do simbólico a partir do real, através da formação de um construto matemático denominado de rede 1-3. Esta rede nos mostra, além da emergência da lei a partir do acaso, o entrelaçamento entre o acaso e a repetição, pois todas as opções do acaso (todos os conjuntos de três partidas do jogo representados pelas estruturas (1), (2) e (3) presentes na rede) estão abraçadas por um conjunto de transições (as setas da rede) possíveis entre os significantes que, no seu conjunto, representam graficamente a lei e a repetição. Assim, uma das contribuições deste texto lacaniano é demonstrar que o determinismo psíquico não é saber exatamente o que um sujeito fará, uma vez que o acaso é imprevisível, mas sim, *a posteriori*, entender que o que ele fez era parte de uma estrutura pré-existente da qual ele não poderia escapar (repetição). Devido à sua abordagem densa e à sua preocupação em demonstrar a relação entre a memória e a formação da lei, Lacan acaba por assumir hipóteses que passam ao leitor menos atento a impressão de que seus resultados podem ser generalizados.

A principal contribuição deste trabalho foi explicitar certos detalhes do pensamento de Lacan subjacente ao texto de seu escrito. Inicialmente, mostramos que a relação entre a memória e a lei existe, sem dúvida, mas que requer para seu estabelecimento alguns quesitos mínimos não comentados por Lacan. Chamamos também a atenção de que para que a lei emerja do real, devem existir dois registros de memória diferentes, mas que Lacan ignora o mais trivial deles para dar atenção apenas ao mais complexo e embutido na lei. Além disto, discutimos que o simbólico só pode surgir do real se metáforas bem construídas e determinadas

forem estabelecidas entre os eventos do real e os significantes, utilizados pelo simbólico, para representar a lei. Estas metáforas foram assumidas *ad hoc* por Lacan e podem confundir o leitor ao julgar que o fenômeno de emergência do simbólico ocorre com qualquer que seja a metáfora adotada. Finalmente, discutimos a gênese da estrutura do simbólico, sugerindo que as assunções de Lacan quanto à memória e à metáfora não são necessárias, pois este simbólico se organiza por si mesmo a partir do real. O simbólico emergiria do real sem a necessidade de assunções apriorísticas ou teleológicas mas simplesmente através de um processo bastante comum na natureza, tanto viva quanto morta, denominado pela Teoria da Complexidade de auto-organização.

AGRADECIMENTOS

Expressamos nosso agradecimento à Profa. Denise Maurano, da Universidade Federal de Juiz de Fora, pelos importantes comentários e sugestões que incorporamos a este texto. Gostaríamos de agradecer também ao CNPq pelo constante apoio ao nosso trabalho através da manutenção de nossos projetos, bem como de nossas bolsas de produtividade em pesquisa. Agradecemos finalmente à CAPES pelo apoio ao nosso Programa de Mestrado e Doutorado em História das Ciências e das Técnicas e Epistemologia da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

5 REFERÊNCIAS

ATLAN, H. *Entre o Cristal e a Fumaça: Ensaio sobre a Organização do Ser Vivo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1992.

CARVALHO, L. A.V., A Theoretical Model for Autism, *Journal of Theoretical Medicine*, Vol. 3 USA: 2001, pp. 271-286.

_____, Mendes, D. Q., Wedemann, R. S., Creativity and Delusions: The Dopaminergic Modulation of Cortical Maps, In: *Lecture Notes in Computer Science*, Berlin: 2003, Vol. 2657, (1), pp. 511-520.

_____, Mendes, D. Q., Wedemann, R. S., An Unifying Neuronal Model for Normal and Abnormal Thinking, *Learning and Nonlinear Models*, Revista da Sociedade Brasileira de Redes Neurais, São Paul: 2004a, Vol. 3, pp. 1- 20.

_____, Barbosa, V. C., Aguilar, E., Flores, L. A., A Graph Model for the Evolution of Specificity in Humoral Immunity, *Journal of Theoretical Biology*, USA: 2004b Vol. 229, pp. 311-325.

_____, Wedemann, R. S., Donangelo, R., Complex Networks in Psychological Models, *Progress in Theoretical Physics (supplement)*, Japan: 2006 vol. 162, pp. 121-130.

FREUD, S. (1920), Além do Princípio do Prazer, In *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*, Rio de Janeiro: Imago Editora, 1969, Vol. XVIII.

_____. (1895), Projeto para uma Psicologia científica, In *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1969, Vol. I.

KANDEL, E. R., Schwartz, J. H., Jessel, T. M., *Principles of Neuroscience*, New York: Quinta Edição, McGrawHill, 2000,

LACAN, J. (1966), O Seminário sobre “A Carta Roubada”, In *Escritos*, Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 1998, p. 11- 66.

POE, E. A. (1845), The Purloined Letter, In: *Allumni Library*, Rio de Janeiro: Imago Editora, 1999, p. 5 – 46.

SANTANA, S., Stefan, P., *O Outro Lógico: Psicanálise e Matemática*. Salvador: Fator Editora, 1987.

STRUCTURE, MEMORY AND THE EMERGENCE OF THE LAW IN THE SEMINAR ON "THE PURLOINED LETTER".

ABSTRACT:

Albeit the Seminar on "The Purloined Letter" is one of the clearest of the writings of Lacan, in a special part of the text a dense logical-mathematical formalism makes the rationale difficult to understand for the majority of the readers. In addition, some not explicitly assumed hypothesis lead the reader to consider as general some conclusions that are not absolute at all. This paper proposes a detailed analysis of these specific parts of the text, bringing light, not only over the subsumed hypothesis, but also over Lacan's theory properly. Some results from the Theory of Complexity, specially the self-organization phenomena, are used to update Lacan ideas about the genesis of the symbolic structure of the unconscious.

KEYWORDS: Repetition. Memory. Symbolic. Self-Organization. Complexity Theory.

STRUCTURE, MÉMOIRE ET L'ÉMERGENCE DE LA LOI EN LISANT LE SÉMINAIRE SUR "LA LETTRE VOLÉE"

RÉSUMÉ:

Bien que le Séminaire sur "La lettre volée" est un des textes les plus clairs dans l'oeuvre de Lacan, une partie importante et dense du livre est dédiée à la logique mathématique, a été présenté synthétiquement, rendre difficile de se comprendre par la majorité des lecteurs. Également, certaines hypothèses n'ont pu être vérifiées étant donné les restrictions. Le présent article se propose d'analyser l'informel et l'obscur contenu du texte et révéler les hypothèses prises par Lacan, et également, nous en examinon les conséquences sur la théorie psychanalytique. Ensuite, quelques résultats sur des processus de la théorie de l'auto-organisation, selon la théorie de la complexité, dans l'objectif d'actualiser les idées de Lacan sur le registre symbolique, comme structure.

MOTS CLÉS: Répétition. Mémoire. Symbolique. Auto-organisation. Théorie de la Complexité.

ESTRUCTURA, MEMORIA Y LA EMERGENCIA DE LA LEI EN EL SEMINARIO SOBRE "LA CARTA ROBADA"

RESUMEN:

A pesar del Seminario sobre "La carta robada" ser uno de los trabajos más claros de Lacan, en una parte importante y densa del texto es introducido de modo sintético un formalismo lógico-matemático que dificulta la lectura a la mayoría de los lectores. A esto se agrega que en este tramo del texto, Lacan asume implícitamente hipótesis que inducen al lector a considerar como absolutos resultados que, infelizmente, tienen restricciones referidas a su generalidad. Este artículo tiene como propósito analizar detenidamente estos tramos oscuros e informales del texto y poner en evidencia, no solamente las hipótesis asumidas por Lacan, sino también las

consecuencias de éstas para su propia teoría. Se incluye también una discusión sobre los procesos de auto-organización, de acuerdo con la moderna Teoría de los Sistemas Complejos, para actualizar las ideas de Lacan sobre la formación de la estructura del registro simbólico.

PALABRAS LLAVE: Repetición. Memoria. Registro Simbólico. Teoría de los Sistemas Complejos. Auto-organización.

© 2009 *Psicanálise & Barroco em revista*
Núcleo de Estudos e Pesquisas em Subjetividade e Cultura
Campus Universitário – ICH – Bairro Martelos
Juiz de Fora, MG - Brasil
Tel.: (32) 2102 3117

revista@psicanaliseebarroco.pro.br

www.psicanaliseebarroco.pro.br/revista