
**Ensaio do Inconsciente das Redes e Conexões Digitais:
a grande mãe *web***

**Essay on the Unconscious of Networks and Digital Connections:
the great mother web**

Edson Fernandes

Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP, escritor, pesquisador das linguagens multimidiáticas e espaço telemático. Professor de graduação e pós-graduação das Faculdades Integradas “Campos Salles”.

“Que! Filho meu, chegaste à escura treva! É difícil aos vivos, entre enormes e válidas correntes; nau compacta. Há mister o Oceano invadeável. De Ílio, há muito errabundo, os sócios trazes? Ítaca inda vão viste, a esposa tua?”
“Ah! Minha mãe”, respondo, “urgiu-me a sorte. A vir ao Orco interrogar Tirésias. Não fui à nossa terra, ou mesmo à Grécia; Desde essa expedição, vagueio aflito. Conta-me adormeceste em sono eterno. Por doença aturada, ou pelas doces farpas da sagittífera Diana?”
(HOMERO. *Odisséia* - livro XI: 116 – 128).

Resumo

O artigo busca discutir as questões das redes e narrativas digitais e desenvolver a leitura reflexiva e a análise crítica do imaginário na cibercultura, particularmente na *web*, movidas por territórios virtuais. O universo digital e a linguagem das redes são debatidos na perspectiva do inconsciente, das novas relações de tempo-espaço *on-line*, do território de nômades digitais e das propriedades da velocidade na tecnocultura. A *arkhé* da Grande Mãe como princípio primordial da humanidade é analisada em suas características e elementos presentes na pós-modernidade, bem como as *webnarrativas* são levantadas e refletidas sobre os papéis desempenhados pelos suportes emergentes da comunicação.

Palavras-Chave: *Internet*. Inconsciente Digital. Pós-Modernidade. Imaginário Tecnológico. Cultura Tecnológica.

Abstract

The article seeks to discuss the issues of digital networks and narratives and to develop reflexive reading and critical analysis of the imaginary in cyberculture, particularly on the web, moved

by virtual territories. The digital universe and the language of the networks are debated in the perspective of the unconscious, the new relations of time-space on-line, the territory of digital nomads and the properties of speed in technoculture. The arkhé of the Great Mother as the primordial principle of humanity is analyzed in its characteristics and elements present in postmodernity, as well as webnarratives are raised and reflected on the roles played by the emerging media of communication.

Key Words: Internet. Digital Unconscious. Postmodernity. Technological Imaginary. Technological Culture.

INTRODUÇÃO

A construção da arquitetura do espaço virtual e o paradigma da cibercultura têm surpreendido pela quantidade de conexões das mídias eletrônicas na era pós-moderna, atribuindo-se ao espaço telemático o lugar mais acessado pelas interações sociais e de trocas de informações.

A rede digital de comunicação sociabiliza digitalmente, mapeia o imaginário popular pela criação das relações entre pessoas e de pessoas entre informações, como raízes de árvores espalhadas, crescendo de maneiras diferenciadas, polimorfas, múltiplas, horizontalmente, sem uma direção clara e definida; ou então, como gotas d'água jorrando no oceano dos subterrâneos das cidades, navegando telematicamente, sem pontos determinados para uma estrutura diferenciada, mas assegurando a perspectiva de um sistema aberto.

Espalha-se uma multiplicidade imensa de rizomas no sentido deleuzeano. Pois, para quaisquer fragmentos da raiz da árvore, ou para uma molécula d'água no oceano as multiplicidades desses fenômenos dinamizam-se, movendo-se, abrindo-se, esparramando-se em todas as direções, apresentando-se não apenas como o todo em relação às partes de um sistema, ou as partes configuradas no conjunto desse todo, de forma cíclica e permanente, como apontou Edgar Morin, mas complexamente na criação do broto da árvore, gerando em sua multiplicidade florestas imensas; ou grutas do meio aquático percorrendo labirintos, concebendo canais feitos e desfeitos pelos anos de formação das cavernas (analogia aos canais comunicantes no universo da tecnocultura e das infinitas possibilidades virtuais, cuja

velocidade de seu espalhamento de informações apresenta-se pelo amplo caráter rizomático no ciberespaço).

Os rizomas do imaginário popular estão conectados por complexos sistemas de comunicações instalados na rede digital, rede que se mundializou, vertendo informações, transbordando dados para dentro da sociedade virtual, particularmente no espaço da *Internet*, como um dos principais receptáculos inconscientes de informações, de malha das interações entre usuários, de troca de dados, de elementos simbólicos e espontaneamente circulantes na arquitetura de um sistema representativo de realidades, não apenas concreta ou física dita consciente de sua objetividade, mas regada de símbolos, de elementos do imaginário, de diferentes narrativas, dos ritos de usuários para a navegabilidade, das linguagens que nutrem o inconsciente coletivo da comunidade virtual, e inversamente são nutridas pelos usuários ao dinamizarem e criarem a existência da rede na arena mundial dos suportes de comunicação.

Criação de uma memória artificial, cujo passado torna-se procedimentos e processos de acontecimentos, que se consolidam em um presente imediato, como um signo primário peirciano surpreende e escapa no instante seguinte, assemelhando-se a um realismo ficcional, ou a um hiper-realismo descontrolado e caótico, que devolve às comunicações virtuais do universo da *Internet* ao imaginário popular, em forma de narrativas concisas, rápidas, imagéticas, sonoras, textuais; enfim, linguagens e suportes multimidiáticos que somente poderia ser atribuídas à velocidade e misturas de informações na pós-modernidade.

A memória pós-moderna se projeta no tempo. Tempo da memória de narrativas efêmeras, movendo-se em *locus* acêntrico. Espaço desprovido de um ponto comum que distribui as informações, em um *locus* de potencialidades infinitas, o “*vir a ser*” do espaço virtual. Espaço onde as realidades encontram-se nas permanentes potencialidades da memória contida nos hipertextos, dos labirintos de textos em narrativas rizomáticas.

Michael Joyce observa que: “O futuro da ficção é o seu passado, embora esse futuro, também, seja uma ficção” (JOYCE: 2002, p. 48). Segundo o autor uma verdadeira revolução eletrônica nasce da ação conjunta de um tempo que se move de forma não linear, de anseios e interações comuns entre usuários digitais e de uma força que impulsiona a formação da cultura off-line para uma cultura on-line, ainda que ambivalente em seu processo contínuo. Por conseguinte, a conexão pulsante em processos e agenciamentos da rede na *Internet*, constituiu um enorme conjunto de operações coletivas das comunidades virtuais e do espalhamento da comunicação pela rede digital, conectando usuários em seu alargamento de relações complexas, propondo que tais relações socioculturais não sejam absolutistas,

permanentes e previsíveis, mas de simulações das realidades, de ideias provisórias, de relativismo cultural e de simulacros das crenças pessoais e sociais, que a filosofia reservou nesta era, ao ocupar-se das narrativas sobre aquilo que concebe como Verdade.

Essa abordagem pós-moderna encaminhou este artigo a levantar questões e reflexões sobre as redes e conexões digitais da *Internet*, relacionando-as à figura histórica e mítica da Grande Mãe como a primeira representatividade simbólica do mundo, datada desde as eras do paleolítico e neolítico, atravessando a historicidade humana dos primórdios da existência até os dias atuais, considerada como o processo dos mistérios da criação que dá e retira a vida, que produz o leite materno, transforma o corpo em gestação humana, cuida da sua prole e lança seus filhos ao mundo desconhecido.

A figura da Grande Mãe destacada na Grécia antiga pela deusa Gaia; na idade média a mãe de Jesus, Maria; na civilização suméria a deusa Lilith; na Índia a deusa indu Kali; na bíblia sagrada, Eva a mulher de Adão e em tantas outras culturas que reservaram suas narrativas à Grande Mãe. Todavia, o que mais impressiona é a mutabilidade dessa figura mítica entre as civilizações, preservada a sua integridade moral e a existência sociocultural durante as eras.

Hoje, a Grande Mãe indica que a tecnocultura tem se firmado de um passado das ciências e da razão em direção ao futuro do “espanto”, no sentido hedeggeriano, do estranhamento e, ao mesmo tempo, do futuro *in progress*, para um passado que se atualiza no presente pelas descobertas tecnológicas. Sob essa perspectiva, subtraíu-se neste trabalho a *arkhé* da Grande Mãe para o imaginário da cibercultura na era pós-moderna, localizando-a no século XXI como a figura representativa, transformadora e elementar da *web*.

A comunicação e as informações espalhadas digitalmente no universo virtual acumulam em sua história na rede, a figura da imagem primeva arquetípica da Grande Mãe, cartografando nosso imaginário e configurando imagens herdadas pela primitividade, que a difundiu e a ritualizou em territórios sagrados. Pois, o pensamento mágico primitivo forma de modo aberto e intenso um sistema mítico bem articulado (LÉVI-STRAUSS: 1978 p. 34). Desse mundo sensível do primitivo de que nos fala Lévi-Strauss, o espírito humano adquire o conhecimento tanto pela natureza como no contato que os mitos e ritos oferecem na criação do valor mágico, organizam e exploram as especulações do universo que rodeia o homem, eleva a sensibilidade e a relação criada entre cultura e natureza. O termo Grande Mãe universaliza-se para as diversas culturas em diferentes épocas, movido pela relação da natureza sobre a representatividade simbólica da realidade.

Aqui cabe uma explicação sobre o termo “Grande Mãe”, ela faz parte da constelação do imaginário de territórios mitológicos, como a *arkhé* de expressão psicossociocultural em inúmeras civilizações tanto do oriente como do ocidente. Ao longo da história as deusas do feminino são veneradas por vários povos, configurando a criação e o desenvolvimento da mitologia. A característica do princípio primordial da Grande Mãe, em gerar a vida, doar alimento, receber a vida e transformar as formas viventes da natureza, complexificando expressões humanas, urgindo categorias e conceituações de sua figura feminina como representação simbólica da Senhora do Universo. Manifestação do poder de estabelecer a vida e a morte, bem como as cosmogonias, os mitos de criação e os mistérios de transformação registrados e cultuados pelas diferentes civilizações. A Grande Mãe representa o princípio de todas as coisas da natureza e, tautegoricamente, configura-se como o princípio primordial do Universo, preservada pelas culturas em forma de escultura, pintura, literatura, canções, escritura sagrada, rituais, narrativas, deusa de todas as deusas, senhora das plantas e dos animais, símbolo materno de fertilização, símbolo agrário, dentre outras.

Levando-se em consideração o princípio da Grande Mãe para a tecnocultura na pós-modernidade e sua comunicabilidade na rede digital da *web*, os territórios contemporâneos do ciberespaço na *Internet* tornar-se-iam espaço do sagrado no universo digital aos olhos da comunidade virtual, não enquanto espaço religioso, mas o espaço dos espaços para a troca de informações, espaço de interações e de relacionamentos, de transformação de códigos binários e sistemas de representações culturais, de comunicação e jogos eletrônicos; enfim, espaço da pós-modernidade preservado pelo imaginário, que de uma força eletrônica, ao mesmo tempo, que nos mantém reunidos, nos separa socialmente ao nos desligarmos da rede.

Aqui cabe uma reflexão sobre aquilo que estamos criando na pós-modernidade: O espaço virtual é o espaço sagrado do presente? Ou estamos realizando uma atualização do sagrado e do pensamento mágico constituído desde os primórdios da civilização humana, por intermédio das redes digitais em sua mundialização?

David Thomas entende que o ciberespaço, em sua análise sobre a obra ficcional “Neuromancer”, de W. Gibson, “deve ser compreendido não apenas em termos socioeconômicos estreitos, ou em termos de uma cultura paralela convencional, mas também como uma divindade cibernética criativa potencial” (THOMAS *apud* WERTHEIM: 2001, P. 187). De modo que, reitera a psicologia do feminino de Erick Newman na figura da Grande Mãe, que é plural, e na pluralidade difunde os ritos, hábitos, crenças, valores e mitos em

representações nas diversas formas de sua expressividade, manifestada na inteligibilidade do princípio primordial reservada à Grande Mãe (NEUMANN: 1998, p. 25). Um plural que na multiplicidade cria as formas de representação nas condições rizomáticas, de identidades e serve-se de analogias simbólicas sobre as expressões da natureza na cultura.

Derrick de Kerckhove, ao discutir a representação analógica em que os produtos da percepção virtual e digital tornam-se formas analógicas, recorda que essas formas não são apenas da ordem material, mas também o são entidades mentais e espirituais, oferecendo um novo modelo de compreensão, uma analogia mental, uma profunda interação entre o momento de encontro e a sua interpretação, de redes neurais, máquinas inteligentes que processam informações e se interconectam a um sistema perceptivo de representações da realidade.

Entretanto, para as civilizações de 3.000, 4.000 ou 5.000 anos, não basta uma representação figurada da realidade, conforme aponta Ernst Cassirer, porque criar rituais para atrair a chuva, e assim fertilizar o solo, assume o significado de que algo esteja realmente presente, de que existe uma identidade real, um objetivo e um conhecimento lógico, porém norteando uma “analogia mágica” (CASSIRER: 2003 p. 110). É preciso que os dois mundos se encontrem, se interpenetrem, partam de referências para construir referências, que o princípio primordial permita interpretações e adaptações nas culturas.

G. Dumézil lembra que na mitologia nórdica a deusa Harthgrepa, mesmo sendo classificada como um ser pertencente à família dos gigantes, só o é em tamanho, pois seu comportamento é o de uma deusa de segunda ordem, porque suas características de fertilidade e volúpia da linhagem dos vanes confirmam seu protótipo de deusa da fecundidade e da volúpia na prática incestuosa (DUMÉZIL: 1992 p 19 e 105).

Portanto, o protótipo de uma entidade sagrada (neste caso de um texto matricial) pressupõe a interpretação, principalmente, no que tange ao comportamento que a divindade assume na mitologia, para incorporá-la à cultura. Enquanto Paul Zumthor (ZUMTHOR: 2001, p. 55-74), posiciona o intérprete enquanto presença, mas uma presença ativa diante de um auditório, um autor implícito que à interpretação dos interpretantes observa o caráter de legitimação da narrativa, atribuído pelos interpretantes, como também pela atenção que a audiência dispensa ao narrador, criando os laços sociais que se tornam mais intensos e validam o poder da palavra com a *performance* e a significação da ideia, que, segundo Zumthor, ao pronunciar a palavra, mantém-se os laços coletivos: “Pronunciava-se uma palavra necessária à manutenção do laço social, sustentando e nutrindo o imaginário,

divulgando e confirmando os mitos, revestida nisso de uma autoridade particular, embora não claramente distinta daquela que assume o discurso do juiz, do pregador, do sábio” (ZUMTHOR: 2001, p. 67). O protótipo acaba sendo incutido no imaginário cultural e obtendo a legitimação social, estabelecendo o conjunto de forças que a palavra confere, ainda que sujeito ao jogo entre o intérprete e os interpretantes da narrativa: a relação entre *performance* e audiência.

1. Linguagem e *Arkhé* da Grande Mãe

A oralidade precede à escrita, mas não apenas em tempo histórico. Paul Zumthor leva a prática da escrita na Idade Média à ordem da oralidade, em que o copista ou o *scriptor* escuta o texto a ser reproduzido. Obviamente que a performance possui o caráter receptor à situação oral-auditiva, uma força determinante em interiorizar a imagem da palavra sonorizada, para levá-la da audição à letra da escritura, o que implica, de modo direto, na percepção tátil do copista com relação ao objeto textual.

Segundo Zumthor: “O manuscrito é a recriação” (ZUMTHOR: 2001, p. 103). Uma recriação complexa, que necessita das passagens em trânsito de linguagens, de expressões diferentes de comunicação, de uma capacidade em tomar o contato perceptivo dos sentidos internos à manifestação da produção e da performance externa. Porque essas condições do contato para a expressividade precisam passar por adaptações tanto dos sentidos como das formas de linguagem e da comunicação, que se fazem existir nos registros visuais da escrita.

Paul Zumthor, afirma que na ausência de uma nomenclatura mais apropriada, emprega o termo “arquétipo”, como eixo verticalizado da hierarquia textual, que, na sequencialidade linguística do texto escrito, a memorização leva-nos aos elementos matriciais textuais. Assim, Zumthor afirma que “o *arquétipo* aparece como relé das linhas de semelhanças que ligam um texto a outro e que ligam entre si as diversas performances de um texto” (ZUMTHOR: 2001, p. 145). Portanto, entendemos que estamos diante de um texto no qual a memória passa a ser uma manifestação criadora. A realização da construção textual ou oral a partir de uma matriz, reconhecidamente como fonte criadora poética, e ao recriá-la, divulga-a próxima ao seu meio cultural (FERREIRA: 1993, p. 22), possibilitando criar adaptações em uma obra narrada, tomando o fio matricial em outra obra, realizando a recriação em adaptações à cultura, na forma apontada por Jerusa Pires, como: “os constantes

fluxos adaptativos” (FERREIRA: 1993, p. 13); sem romper o fio matricial, para que a comunidade a quem o narrador se dirige aceite seu relato e atribua legitimidade à narrativa no momento da interpretação, de modo performático entre escritura, audição e leitura - o relato de um ritmo marca o tempo, criando uma vibração oral musicada, diferenciando performances, segundo o tom e o comprimento ou amplitude que o narrador estabelece; entretantes, é no texto escrito que o ciclo de matriz, criação, recriação, autoria e coautoria fica mais claro sobre o que de fato acontece na passagem entre diferentes linguagens (LYOTARD: 1983, p. 37-41).

A interpretação auditiva de uma ação performática ou visual da escritura lida — mas adaptada pelo ouvinte ou leitor da matriz —, desenvolve relações culturais com a linguagem expressa na manifestação dos elementos míticos em suas narrativas ou relatos, que, como *arkhé* da Grande Mãe, cria o princípio não apenas da imagem mítico-religiosa e cultural, mas também o princípio fundador da linguagem. O protótipo no caso da deusa Harthgrepa, mencionado por Dumézil, torna-se o princípio dado pela palavra, que na narrativa abriga a ideia fundadora e lhe atribui forma perceptual visual e auditiva. Nesse contexto, Cassirer retoma a relação entre linguagem e mito sobre a arquipotência da palavra, pois o ser e o saber são enraizados. O caráter atribuído à palavra pela relação mítico-religiosa, manifesta a expressão e a significação do nomeado, elevando a palavra ao universo do sagrado, tornando-a palavra-sagrada.

Essa busca do homem em direção ao sagrado e às experiências místicas e divinatórias, que são inspiradas nas considerações de Mircea Eliade, o homem em qualquer época não poderia viver sem as experiências mítico-religiosas; ou mesmo encontraria dificuldades em desvincular-se do caráter sagrado, estabelecendo na cultura a proximidade da ideia de seus fundamentos na formação dos princípios de valores e crenças sociais; pois, se não de outra forma, a história em suas tradições perderia a memória dos atos e romperia a formação sociocultural, se realmente fosse dissociada dos rituais, das narrativas e das mitologias, comprometendo mesmo o sentido da existência humana.

Segundo Paul Zumthor, o verbo expande-se no mundo, em que a palavra cria a vida, como “palavra-força” (ZUMTHOR: 2001, p. 75), o discurso torna-se atitudes físicas e psíquicas de um quadro moral pela ideia de poder que a palavra concede; sobretudo no universo do sagrado. A voz intervém enquanto poder e verdade na relação entre intérprete e audiência.

A *arkhé* da Grande Mãe pelo imaginário da cibercultura na pós-modernidade emerge como paradigma do espaço de narrativas nas regiões do ciberespaço, de territórios das representações simbólicas, de diferentes processos para a criação do imaginário, situando-se em territórios virtuais, não no sentido religioso ou místico, ou por uma oralidade medieval, mas na possibilidade de agenciamentos territoriais de imagens, vídeos, textos, sonorizações, links e hiperlinks; sobretudo, ao estabelecer os fluxos de comunicação para a criação de outros espaços e linguagens.

Os usuários digitais são movidos pelo espaço, como Gilles Deleuze (1998) aponta sobre o nomadismo, porque não é o nômade que move o espaço, mas é o espaço que move o nômade. De maneira, a desterritorializar e reterritorializar para novamente desterritorializar territórios digitais, entendido pelo princípio do nomadismo deleuzeano.

Adentramos em um novo momento histórico, em uma nova era da oralidade, da escrita, das imagens, da sonorização, das ciberpercepções (como observa Roy Ascott), que se mistura nos meios de comunicações emergentes, de suportes multi e hipermidiáticos de várias vozes e diferentes texturas, como redes que se configuram em “produção do imaginário” (PRADO: 2002, p. 117), de uma sociedade que se torna transparente em sua comunicação, da *invisibilidade* das redes de conexões, mostrando-se potentes nos terminais para usuários, de provedores, de sistemas inteligentes, de máquinas interconectadas ao formar o inconsciente coletivo no espaço virtual.

2. Imaginário da Tecnocultura e Webnarrativas

Na visão junguiana o inconsciente coletivo e os motivos arquetípicos manifestam os elementos imagéticos e as expressões psíquicas ligadas às tradições culturais. A complexidade da *arkhé* da Grande Mãe está voltada aos territórios mitológicos e a constelação de *mythos*, símbolos e ritos.

Na teoria dos arquétipos junguianos, a palavra *arkhé* segue um caminho diferente epistemológico e histórico. Ele toma emprestado da alquimia medieval o termo e o aplica a uma matriz psíquica do inconsciente coletivo. Na visão dos alquimistas: Deus oculta os seus segredos como um arquétipo e o reserva à essência do universo. Desse modo Jung, ao perscrutar os mistérios alquímicos medievais, remete a ideia de arquétipo a uma perífrase explicativa do *eîdos* platônico, pois os conteúdos do inconsciente coletivo junguiano necessitam dessa forma, ou da ideia da forma para que as imagens universais expliquem sua

existência, desde os tempos primordiais do homem, e o tenham em representação coletiva, manifestando-se como princípio arquetípico.

Assim para Jung, o conhecimento do homem primitivo é essencialmente a linguagem e as vestes externas das forças anímicas inconscientes.

O arquétipo junguiano caracteriza-se pelos elementos primordiais e estruturais da psique humana, sua manifestação é tanto em um nível pessoal – através dos complexos – como da coletividade – a representação antro-po-psicossocial da cultura. Apesar do seu caráter irrepresentável em si mesmo, sua complexidade é discernível nas imagens e nos motivos arquetípicos, pois os conteúdos são organizados e disseminados pelo inconsciente.

E como se constituiria o inconsciente coletivo no espaço virtual?

O espaço virtual produz o imaginário coletivamente, e tem nas *webnarrativas* o mosaico textual da palavra, imagem, vídeo, links, sons como forma de interconexão da comunicação, servindo ao usuário como um caleidoscópio inconsciente de imagens e sons.

A comunicação da escritura eletrônica, da imagem e vídeo digital ligada ao texto, da sonorização do texto e do ícone misturado com outras linguagens, que na multiplicidade dessas linguagens, abrem portais virtuais para a rede configurar um novo conceito do imaginário, da matriz técnica dos bits de computadores, movendo nômades digitais nos territórios lisos, sem pontos determinados, territórios que são desterritorializados constantemente, veiculando a informação transportada, organizando o convívio da comunidade virtual em operações coletivas.

Esse novo paradigma da pós-modernidade não emerge como a construção de uma tradição cultural, mas do projeto de indeterminações, dos planos de acasos e caos, em seus múltiplos sentidos, para aquilo no qual o universo da cibercultura vem se constituindo.

A comunidade virtual teria adentrado em um novo imaginário, da ordem do espanto, do estranhamento e do desconhecido sobre o que de fato é o ciberespaço?

Para Stenger, citada por Margaret Wertheim: “(...) o ciberespaço ‘está claramente de acordo com a visão de Eliade’ de espaço sagrado. Ela argumenta que, de fato, o ciberespaço cria ‘as condições ideais’ para o que Eliade chama de ‘hierofania’” (WERTHEIM: 2001, p. 187). Para André Lemos, o ciberespaço é o lugar da hierofania, em outras palavras, a manifestação do sagrado, o tempo sagrado do mito (*in illo tempore*) e o tempo do ciberespaço, os quais rompem as estruturas lineares temporais, constituindo as conexões das redes do espaço virtual à *Internet* da Grande Mãe Web.

Os veios comunicantes do ciberespaço ao se desterritorializarem e se interconectarem nas formas de *webnarrativas*, aplicam os sistemas tecnológicos de comunicação da realidade virtual, ligando pessoas à rede mundial, de modo que os espaços ocupados são espaços do universo telemático, no sentido do nômade usuário digital, das formas espalhadas em rizomas pela rede de comunicação mundializada. *Hólons* conectados do espalhamento na *web*, de representações simbólicas da linguagem digital, manifestadas pelo princípio do feminino da Grande Mãe, que como território emerge na forma de *arkhé*, para a compreensão da significação do seu princípio primordial da linguagem na cultura.

O eu da comunidade virtual semeado pela Grande Mãe e gerado em seu corpo virtual, concebe a cosmogonia desse universo na cibercultura, não apenas pertencente à difusão de informações na rede, sobre religiões ou a criação de *sites* de mitos e divindades mítico-religiosos, apesar de também sê-lo, e como podemos verificar abundantemente na *Internet*, significa muito mais àquilo que se produz e se acredita emergir no imaginário da comunidade cibercultural como um novo paradigma da complexidade, um imaginário que desconhecíamos.

O corpo da Grande Mãe é doado para o espaço virtual, um mundo que começa na racionalidade matemática de bits e desenvolve-se no imaginário das narrativas, do inconsciente nutrido por símbolos, ritos e *webnarrativas* de sua história, do presente imediato virtualizado e disponibilizado na memória artificial.

A deusa mãe oferece-nos seu corpo virtual e compartilha conosco sua condição divina, mãe de todos os usuários da *Internet*, gênese da vida digital e da cultura tecnológica, nascida do conjunto de operações coletivas e de narrativas dos elementos do imaginário digital.

A comunidade virtual reúne-se ao redor da Grande Deusa, como os filhos da prole da tecnocultura, circulando e se espalhando no ciberespaço, no oceano de informações digitalizadas, criando a conexão em rede mundial de comunicações, ampliando o poder da rede, tecida pelos fios das vestes da deusa que a todos inter-relaciona em seu manto espalhado por *sites*, *chats*, sistemas digitais de comunicação, *e-mail*, vídeos e tantas outras linguagens e aplicativos existentes.

Um inconsciente desconhecido que emergiu das redes digitais. Uma nova linguagem digitalizada *on-line* nos diferentes suportes foi apropriada na forma de rituais de conexões, desconexões e circulação de informações na *Internet*. O espaço singular é reservado aos nômades digitais pelo *e-mail*, sistema de comunicação de *sites*, arquivos

copiados, *chat's*, salas de bate papo, *Whatsaap*, redes sociais, produção de textos, fotos, vídeos arquivados na memória artificial, obras estéticas criadas na *web art* e nas mais diversas atividades cotidianas que a *www* apresenta.

Sistemas que se manifestam e criam tensões nas diferenças das relações da tecnocultura e do *self* digital durante a convivência da comunidade virtual. Assim, se por um lado o imaginário da Grande Mãe *Web* acolhe e reúne seus usuários, por outro lado ela os deleta, os rejeita, os desconecta, os torna solitários e isolados.

É a mãe histórica e psico-antropológica na manifestação do inconsciente para o complexo materno. A criança está ligada à imagem da Grande Mãe de modo sutil e intenso, os aspectos emocionais e onipotentes com relação ao inconsciente desse feminino, despertam a dependência da criança durante a manifestação da imagem feminina maternal, antes mesmo do surgimento da mãe biológica e historicamente da mãe individual. Assim, o princípio do feminino para a criança age como uma força natural, e lhe é atribuída à imagem que no feminino da Grande Mãe manifesta o caráter mitológico, carregado de autoridade e de profundos vínculos afetivos (JUNG:2000: 93).

A projeção que se faz à psique projeta-se fora do indivíduo, mas em direção ao interior da natureza, no solo fértil da terra, nos objetos e adornos sagrados. Notadamente, o homem primitivo diante da chuva associava a fertilidade da terra ao cultivo do alimento, que seria gerado em solo fértil, pela força alimentadora e criativa da deusa. De modo similar, o homem contemporâneo ao orar, realizar preces, promessas ou cultuar elementos que considera sagrado, o faz conectando-se com as forças divinatórias. Ele é impulsionado pela fé religiosa, invocando o Deus, os deuses e as deusas em suas manifestações representacionais.

Em um estudo realizado a respeito dos *murngin*, da terra de Arnhem, na Austrália, Lévi-Strauss analisa a cosmogêneses dos seres e das coisas através do mito de *Wawilak*. Para termos uma ideia, o sistema mítico e as representações dos *murngin* estabelecem as relações de semelhanças e equivalências entre as condições naturais e as condições sociais - Lévi-Strauss cria um quadro de equivalências, entre o “Puro Sagrado” e o “Impuro Profano”, demonstrando como os fenômenos naturais, estão associados e equivalem, entre os contrastes significativos nos vários planos da natureza e nos rituais, ao estabelecerem as necessárias condições sociais de organização e de sobrevivência (LÉVI-STRAUS: 1978).

Portanto, para o nível das projeções intrapsíquicas os deuses não estão em uma realidade psíquica interior, mas consistem em um mundo encontrado através dos rituais e da

comunicação entre o profano e o sagrado, conforme observa C. Lévi-Strauss, para que assim, não só as representações sejam asseguradas, mas criem as relações de homologia entre a vida natural e a vida social.

Na pós-modernidade a *web* projeta a ambivalência psíquica; enquanto a presença e a força da Grande Mãe das redes digitais, como uma vida natural pós-moderna, cumpre as condições necessárias sociais para a sobrevivência dos usuários com códigos binários específicos, interatividade, informações espalhadas e as relações entre os usuários comunicando e saltando por links e hiperlinks na sociedade virtual; ao mesmo tempo, a memória artificial pode ser apagada a qualquer momento perdendo-se o registro da história, ou o usuário desconectar-se da sociedade virtual ao simples apertar de um botão: uma das ambivalências pós-moderna que marca a construção das relações sociais.

3. Velocidade da Grande Mãe Web

A Grande Mãe Web configura a ambivalência pós-moderna ao socializar e dessocializar; reunir e separar; mundializar a comunicação e isolar o usuário diante de uma máquina; oferecer liberdade sem que exista segurança; processar e arquivar dados exatos em uma pós-modernidade movida por incertezas; acolher sua prole na rede digital e a rejeitar aleatoriamente seja em sua desconexão, ou em sua memória artificial apagada. Cria-se um tempo-espaço relativizado, coexistindo no espalhamento territorial, ao habitar todos os lugares, e, ao mesmo tempo, em nenhum lugar.

A ambivalência não se reserva apenas ao tempo, espaço e relações, mas, sobretudo a velocidade; ou aquilo que Paul Virilio recupera do grego antigo, a palavra *Drómos*, que significa “corrida”, “ação de correr”, expressa no termo “dromologia”.

A dromologia como o estudo da velocidade para a era pós-moderna condiciona o espaço virtual à velocidade e o tempo a uma imaterialidade de informações digitais líquidas e compartilhadas na rede, uma massa ausente, em um espaço “além-céu e de além-mar” (VIRILO: 1995, p. 25), um espaço suspenso no espaço, de um tempo sem matéria física, sem *locus* e extensões mensuráveis. Espaço e tempo como elementos etéreos do vazio no universo, constituída pelas relações com a velocidade.

A velocidade, como se sabe, não é uma fenômeno, mas a relação entre os fenômenos, dito de outro modo, a própria relatividade, donde a importância da constante da

velocidade da luz, não apenas em física ou em astrofísica, mas na nossa vida cotidiana, a partir do momento em que entramos, para-além da era dos transportes, na era da organização e no *condicionamento electromagético do território* (VIRILIO: 1995, p. 34).

A revolução das transmissões das informações transcende ao território real, físico, *off-line* que o homem havia adotado durante sua história. Se por um lado $V = S/T$, a relação da velocidade entre dois fenômenos diferentes os condicionam ao resultado da relação entre espaço e tempo, que em primazia relativiza a relação espacial e temporal, e impõe ritmo e dinamização da comunicação virtual ao produto da velocidade; por outro lado, artificializa-se o espaço e o tempo, e os empurra à beira da metáfora da velocidade da luz nos sistemas de hardware, software, processamento, aplicativos, usuários e periféricos.

A expressão inconsciente da velocidade que na virtude da pressa, torna o novo anacrônico, o velho a produção do futuro de seu passado, o local e as relações entre pessoas tão próximas e tão isoladas narra na *web* as informações digitalizadas e desconstrói narrativas criadas anteriormente, em um ciclo permanente da linguagem hipertextual sincronizada e descontinuada.

Os portões eletrônicos do chip de silício tornaram-se, em certo sentido, um portal metafísico, pois nossos modems nos transportam para fora do alcance das equações dos físicos, levando-nos para um domínio inteiramente “outro”. Quando “vou” ao ciberespaço, deixo para trás tanto as leis de Newton quanto as de Einstein. Ali, nem as leis mecanicistas, nem as relativistas, nem as quânticas se aplicam (WERTHEIM: 2001, p.167).

O ciberespaço é um conceito novo, ainda pouco compreendido, e desafiador para quaisquer medidas quantitativas físicas. Não há um ponto em que esse espaço possa ser fixado; pois, ele é acêntrico e plural por natureza; tão pouco uma medida não pode ser precisa ao seu tempo; todavia espaço e tempo são mantidos na forma líquida e amorfa, e por espalhamento das relações transitórias, efêmeras e fugazes dos usuários.

O oceano digital é uma arena de multiplicidades de *selfs*, de manifestações inconscientes, acelerada pela velocidade. Uma nova maneira de perceber, interagir, pensar e sentir o mundo por nômades digitais, que vivem a sensação que se movem continuamente, mas apenas em ilusão; porque é o ciberespaço que se movimenta, e não o usuário. É o espaço virtual que age em rapidez, que condiciona a velocidade na relação entre tempo imediato e

espaço virtual, enquanto os usuários são acelerados pela troca de informações e relações mantidas entre si.

É o mundo virtual que tece a rede mundial nas vestes da Grande Mãe *Web* com as máquinas inteligentes, de fios lançados para todos os lados, sem que exista um ponto fixo local, mensurável, mas intercalado pelo intervalo chamado por Paul Virilio de: “O intervalo do gênero luz” ou “sinal nulo” (VIRILIO: 1995, p.59).

A velocidade da luz não é tanto a luz que ilumina o que se enxerga na escuridão do universo, mas a constante dessa velocidade limite, mantendo o seu caráter permanente e contínuo, mesmo que descontinuado pela perda do sinal da luz ao fim de sua trajetória. A memória se coloca como a guardiã dessa experiência, a imagem que a mente retém do que foi visto, não de uma memória física como se esperaria, mas de uma memória artificial, muito mais animada pelos softwares e aplicativos do espetáculo da imaterialidade.

O tempo-luz reinterpretando o presente, como uma presentificação do impresentificável como nos apontava Jean-François Lyotard, e para uma velocidade-luz, ou uma velocidade quântica, a Grande Mãe *Web* se impõe como a impermanência, a efemeridade do tempo e do espaço, a velocidade que não desloca, mas espalha os locais para quaisquer extensões imaginárias. A velocidade-imaginária que navega ciberespacialmente por um acidente criado, um acidente que no limite da velocidade impressionou os sentidos com o “vazio da rapidez” (VIRILIO: 1995, p.60).

Um tempo-espaço suspenso em si: “(...) dizia Einstein, não há ponto fixo no espaço, somente a inércia do instante real que dá forma ao presente vivo” (VIRILIO, 1995, p. 59). O acidente que a velocidade provoca no ciberespaço gera o vazio da rapidez, sem que se possa controlar sua velocidade, acompanhar seu processamento de informações, interagir com toda a comunidade virtual ou acumular a memória artificial em um único programa ou máquina inteligente.

Os mistérios da Grande Mãe na pós-modernidade, alimentam a cultura tecnológica e tramam as narrativas digitais, as *webnarrativas* de multimídias e hipermídias, invadem os subterrâneos da mente, com a velocidade-rizoma, o imaginário espalhado no espaço virtual, liquefazendo o tempo e a velocidade de infinitas velocidades, que se interconectam no imaginário da cibercultura.

Considerações Finais

O universo do imaginário da Grande Mãe é classificado em duas categorias, segundo Erich Neumann, a primeira pelo caráter elementar e a segunda pelo caráter de transformação.

O caráter elementar da Grande Mãe mantém uma ligação indissolúvel entre a mãe e a prole, tornando-a provedora de alimentação, segurança e calor; por outro lado, gerar e devorar, aprisionar e libertar, diminuir e desenvolver configura-se como a manifestação do grande círculo; e para a sua antinomia os opostos se complementam e se interpenetram, operando o *devir* pela repetição de instantes. Vencer Cronos pela substância do tempo, enquanto continente das substâncias contidas na ideia simbólica de suas representações cíclicas.

Quanto ao caráter de transformação este passa pelos domínios cíclicos e interiores da natureza, e posteriormente caminha pelo âmbito cultural e espiritual, como: a mutação do sangue, a menstruação, a gravidez e o leite, marcando os fenômenos de mudanças. Esses elementos dinâmicos transformam algo existente, para a instabilidade da sua ordem, alterando ciclos ou estados físicos, psíquicos, culturais e espirituais que vai da ordem à desordem, da estabilidade à instabilidade e do estático ao movimento. Tanto o caráter elementar como o de transformação apresentam ambivalências em suas manifestações. A cibercultura é regada de ambivalências, de elementos dinâmicos que se chocam, interpenetram, separam, incluem, complementam e excluem.

A velocidade é um caráter elementar para a rede mundial, que processa informações, alimenta os usuários de dados e interconecta a comunidade virtual em uma grande teia constituída de *webnarrativas*, não de um determinado fenômeno, mas das relações entre fenômenos. O espaço escuro no universo é visto pela luz, e apenas pela velocidade-luz, que ilumina o céu obnubilado pela noite.

A velocidade na *web* cria a linguagem instantânea, de um imediatismo que condiciona o presente a essa velocidade; por outro lado a velocidade da linguagem estabelece uma nova linguagem, híbrida, mutante e caótica ao desconstruir cotidianos na rede, ao romper o instante para o espalhamento de múltiplos instantes. O caráter de transformação da Mãe *Web* transforma o código binário em sociedade virtual, capacitando o elétron à criação da linguagem hipertextual. Faz nascer um sistema de comunicação representativo e fluído *on-line*; por outro lado, priva a existência de sua materialidade, transforma relações coletivas em indivíduos presos ao isolamento das máquinas; cria o declínio da vida privada, sem que se possa estar em algum lugar e não ser identificado; desenvolve o movimento da linguagem binária mundial, de códigos e símbolos comuns, que são de grande domínio dos usuários no

ciberespaço, e, sobretudo, ao mudar as relações humanas físicas para relações virtuais cria o acidente da velocidade na linguagem. Acidente que cria outras linguagens, e destas diferentes realidades, gerando o espanto, o imprevisível, a incerteza, o efêmero e o estranhamento da imaterialidade social.

A pós-modernidade ainda não possui todas as respostas, ou compreende as consequências que a tecnocultura está criando, e os níveis dos impactos sofridos pelas sociedades com o desenvolvimento das novas tecnologias e linguagens. O universo digital na rede mundial é complexo, e está se constituindo à medida que se torna conhecido. O inconsciente pós-moderno emerge do cerne de turbulências sociais e do caos cultural, que se de um modo gera dúvidas sobre no que estamos nos transformando, de outra forma, cria esperanças sobre aquilo que estamos transformando.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CASSIRER, Ernst. Linguagem e mito. São Paulo, Perspectiva, 2003.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, F. Mil platôs. Vol. 1. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1995.
- _____. Mil platôs. Vol. 5. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1998.
- DUMÉZIL, George. Do mito ao romance. São Paulo. Martins Fontes, 1992.
- ELIADE, Mircea. O mito do eterno retorno. São Paulo, Mercuryo, 1992.
- FERNANDES, Edson. A Voz e o Corpo: linguagem, estética e complexidade. In: Revista Eccos Centro Universitário Nove de Julho. São Paulo, v3, n2, dez/2001:63/ 81.
- FERREIRA, Jerusa Pires. Cavalaria em cordel: o passo das águas mortas. 2. ed. São Paulo, Hucitec, 1993.
- JOYCE, Michael. Formas de futuro. In: LEÃO, Lúcia (org.). Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo, Iluminuras, 2002, p. 47-56.
- JUNG, C. G. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. Petrópolis, Vozes, 2000.
- KECKHOVE, Derrick de. Connected Intelligence. The arrival of the web society. In: Somerville House Publishing a division of Somerville House Books Limited. Toronto, Ontario, s/d.
- LEÃO, Lucia I. Clemente. A estética do labirinto. São Paulo, 2001. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). PUC/SP, 2001.
- LEMO, André. As estruturas antropológicas do cyberspaço. <http://facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estrcyl.html>. Salvador, 1999. Acesso: mar 2004.

- LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1993.
- _____. Cibercultura. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1999.
- LÉVI-STRAUSS, C. O pensamento selvagem. São Paulo, Cia Editora Nacional, 1978.
- LYOTARD, J-F. O pós-moderno explicado às crianças. Lisboa, Dom Quixote, 1983.
- MORIN, E. La méthode III: la connaissance de la connaissance. Paris, Sevil, 1985.
- NEUMANN, Erich. A Grande Mãe. São Paulo, Cultrix, 1998.
- PRADO, Gilberto. Experimentações artísticas em redes telemáticas e web. In: LEÃO, Lúcia (org.). Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo, Iluminuras, 2002, p.115-124.
- SHARP, Daryl. Léxico junguiano. São Paulo, Cultrix, 1997.
- VIRILO, Paul. A velocidade da libertação. Lisboa: Relógio d'água, 2000.
- WERTHEIM, Margaret. Uma história do espaço de Dante à Internet. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2001.
- ZUMTHOR, Paul. A letra e a voz. São Paulo, Cia das Letras, 2001.