

Internet como ambiente comunicativo de grupos religiosos: análise dos processos de mediação utilizados pelos adeptos do Vale do Amanhecer.

CAVALCANTE, Carmen Luisa C.

Professora Doutora da Universidade de Fortaleza – Ceará, Brasil

(e-mail: kaluchaves@gmail.com)

SILVA, José Maurício C. M.

Professor Mestre da Universidade Presbiteriana Mackenzie – São Paulo, Brasil

(e-mail: zemaucio@gmail.com)

GT: História da Mídia Digital

Palavras-Chave: Mídia Digital, Religião, Mediações, Ambientes Virtuais

Resumo:

Este trabalho discute o surgimento de um “templo virtual” do Vale do Amanhecer, bem como a criação de comunidades, em site de relacionamento, em nome de grupos de médiuns e de supostos espíritos a eles vinculados. Esses espaços foram pensados pelos adeptos a partir das possibilidades de utilização do ciberespaço como ambiente comunicativo. Ambientes que vêm sendo estudados no contexto da cibercultura e que se constituem como locais privilegiados de mediação, a partir do surgimento das tecnologias digitais. Sobre o Vale do Amanhecer, pode-se afirmar que ele é uma comunidade religiosa de origem popular, fundada em 1968 pela ex-caminhoneira Tia Neiva, e localizada na zona periférica de Brasília. Marcado por uma configuração culturalmente híbrida, o Vale mantém relações dialógicas com diversos credos religiosos – entre eles estão a umbanda, o espiritismo kardecista, o catolicismo, e o misticismo da chamada Nova Era – e muitos outros textos da cultura – como é o caso dos retratos-pintados, das séries televisionadas de faroeste e de ficção científica, da arquitetura modernista, das boléias de caminhão e, por que não dizer, das tecnologias digitais. O presente trabalho apóia-se nas pesquisas bibliográfica e documental.

1. Introdução

O homem cria vínculos diversos. Comunidades, por exemplo, partem dessa lógica da criação de vínculos entre seus participantes. Vínculos que podem se realizar em ambientes presenciais e/ou virtuais, a depender dos interesses e possibilidades do grupo em questão.

No caso dos integrantes da comunidade religiosa do Vale do Amanhecer, o vínculo do tipo presencial é o predominante. No entanto, ao longo dos últimos cinco anos, torna-se cada vez mais evidente a participação dos adeptos do Vale no universo da cibercultura, especialmente a internet. Os interesses e objetivos vão desde a melhor divulgação da doutrina, aos de receber os ensinamentos da matriz à distância, uma vez que o Vale tem hoje mais de 300 templos distribuídos em todo o Brasil e onze filiais em mais sete países – Japão, Portugal, Alemanha, Uruguai, Trinidad Tobago, Bolívia e Estados Unidos. Mas há também as pessoas que moram na mesma cidade ou bairro e, ainda assim, fazem uso da internet para trocarem informações sobre a doutrina do Vale ou simplesmente reforçarem seus vínculos com agrupamentos menores de adeptos, notadamente marcados por um caráter identitário, chamados de falanges, como será visto mais adiante.

Antes de entrar nessas questões, é importante que se apresente o Vale do Amanhecer. Criado em 1968 pela ex-caminhoneira Neiva Chaves Zelaya, mais conhecida como Tia Neiva¹, o Vale encontra-se localizado a seis quilômetros de Planaltina, cidade-satélite de Brasília. Dizendo ter recebido dos planos espirituais a difícil missão de preparar a humanidade para a chegada do terceiro milênio, Tia Neiva falava do surgimento de uma nova civilização, desconhedora da dor e do sofrimento. Época do fechamento de um ciclo encarnatório iniciado há mais de 32 mil anos, com a criação do povo equituman, descendente direto dos habitantes do planeta Capela.

De acordo com os relatos de Tia Neiva, os equitumans chegaram à Terra a bordo de discos voadores, sob o comando dos capelinos. Após o desembarque, foram conduzidos a diversos pontos do planeta, a fim de povoá-lo. Contam os fiéis que os equitumans mediam de três a quatro metros de altura e que sua constituição física os

¹ Tia Neiva faleceu no dia 15 de novembro de 1985, por motivo de tuberculose. Há quem diga que ela também tinha câncer. Depois de sua morte, a direção do Vale foi dividida entre quatro pessoas previamente indicadas pela ex-caminhoneira.

fazia praticamente imortais. No entanto, sua arrogância e constante desobediência aos planos espirituais provocaram sua morte e posterior condenação a uma sucessão de encarnações aqui na Terra. Fato que teria dado origem aos povos antigos, como os gregos e os egípcios, chegando até os variados agrupamentos da humanidade atual.

Sendo assim, para os seguidores de Tia Neiva, até o final do ano 2999, todos os seres humanos retornarão à Capela, seu planeta de origem. Até lá, eles já deverão ter expiado suas culpas, adquiridas durante as sucessivas encarnações que os mantiveram atados ao planeta Terra. No entanto, para que essa remissão cármica ocorra, é preciso, desde agora, tomar parte nos rituais sagrados da comunidade, seja como médium, seja como “paciente”. Acolher e doutrinar espíritos encarnados e desencarnados – como em uma espécie de “pronto socorro espiritual” –, para em seguida encaminhá-los ao Astral Superior: tal é a tarefa do Vale do Amanhecer.

Importa mencionar que, além de milenarista, a doutrina criada por Tia Neiva é constituída por um intenso hibridismo cultural e religioso. Apresenta, portanto, uma configuração multivocal e complexa. São cores, formas, texturas e símbolos que nela se inserem, evidenciando a presença de diversos textos da cultura² em sua composição sígnica, tanto em termos de sons, como de imagens, gestos ou narrativas.

Entre os credos religiosos que lá estão, encontram-se o catolicismo popular, o kardecismo, a umbanda tradicional, a umbanda esotérica³, e outros atrelados à religiosidade do tipo Nova Era. Todos são ali encontrados em relações dialógicas, não apenas entre si, mas também com informações advindas de muitos outros textos culturais. Tal é o caso, por exemplo, da arquitetura da cidade de Brasília e da ficção científica, veiculada pelos diversos meios de comunicação. Outros textos importantes a essa composição são as fachadas e as decorações internas das residências, situadas em zonas menos privilegiadas economicamente; os retratos pintados; as pinturas de cartazes de cinema; as imagens de umbanda; as comemorações carnavalescas; as boléias e os desenhos em placas de caminhão.

² O texto é um sistema ou rede de signos com uma estrutura interna heterogênea, composta de subtextos, que se relaciona com outros textos conforme Ivanov, Lotman, Pjatigorskij, Toporov e Uspenskij (2003). Segundo os autores, o texto pode ser considerado como elemento primário (unidade básica) da cultura.

³ De acordo com Souza e Souza (1999, p. 2-3), o termo “umbanda esotérica” foi forjado para dar conta da novidade dessa religião de procedimentos e concepções vinculadas à Nova Era e que aparece cada vez mais na internet, em portais desenvolvidos por comunidades criadas recentemente e ligadas aos cultos umbandistas das cidades do Rio de Janeiro, de Brasília e de São Paulo.

Esses textos, chegando à comunidade, têm suas informações modificadas, já que ali passaram por variadas e sucessivas re-significações. Informações que, encontradas sob a batuta de uma antropofagia sígnica apresentam-se como uma novidade neste processo de semiose do Vale do Amanhecer. Algo que foi mastigado e engolido para que, depois de digerido, voltasse à cena como pura criação. Obviamente, o modo de os seguidores de Tia Neiva produzirem tais re-significações é bastante específico e diz respeito, sobretudo, ao seu *ethos* (aspectos morais e estéticos) e à sua visão de mundo (aspectos cognitivos), conforme assinalou Geertz (1989). Ambos notadamente expressos e realizados em um grande sistema de signos, chamado Vale do Amanhecer.

Finalizando este tópico, vale ressaltar que existe, nos dias atuais, outro tipo de texto cada vez mais presente nos diálogos culturais do Vale do Amanhecer. Trata-se do grande texto que envolve as chamadas tecnologias digitais. É fato: os seguidores de Tia Neiva utilizam, além dos encontros presenciais, onde é realizada grande parte dos rituais específicos da crença, algumas tecnologias da informação e comunicação, como a Internet. Nela, foram criados, recentemente, um “templo virtual” e também comunidades no site de relacionamento “Orkut”. No entanto, antes de se atentar para o cerne dessa questão, será importante traçar uma análise de alguns aspectos históricos da criação da Internet, assim como questões relacionadas ao caráter semiótico da constituição dessa tecnologia enquanto linguagem.

2. Pensando A Internet e suas mediações

A Internet é um *habitat* onde sistemas de signos que, gerando informações, informações trabalham com a noção de interatividade compreendida como possibilidade de extensão do corpo e seus sentidos no espaço-tempo: podemos estar em casa e, simultaneamente, conversar e ver alguém que esteja em outro lugar⁴.

Assim, existem desde obras de arte, agências bancárias, supermercados, filmes e, inclusive “templos virtuais”; ou seja, toda uma gama de objetos *off-line*, que passam a co-existir com suas versões *on-line*. A conexão entre as instâncias “*on*” e “*off-line*” cria

⁴ Pross desenvolveu uma teoria da mídia que entende o corpo como a mídia primária da comunicação. É o corpo quem produz cheiros, sons e imagens – vide o caso dos sonhos. Amplificações do emissor para o receptor, como o livro, por exemplo, são mídias secundárias. Aparatos eletrônicos que amplificam tanto o emissor quanto o receptor no espaço, como se dá com os televisores, são mídias terciárias. Tal é também o caso da Internet, em que tanto o emissor quanto o receptor necessitam do aparato computador para estabelecerem uma comunicação entre si. Sobre essa questão, consultar Menezes (2004).

uma rede de sucessivas realidades que alimentam a nossa “espécie simbólica”, como afirma Deacon (1997), para quem o símbolo é uma singularidade complexa que diferencia o homem em relação às demais espécies, além de ser um tipo contrato social.

As tecnologias da informação e comunicação apresentam-se como um desses símbolos. E também como mais uma estratégia da sociedade contemporânea, quando o tema a ser discutido diz respeito às possibilidades de expressão humana. Tema que freqüentemente encontra-se relacionado, para citar um dos caminhos desses debates, à questão da reprodutibilidade técnica das imagens, por sua vez analisada desde Benjamin (1985), no início do século XX e, atualmente, conectada a determinadas discussões, tais como a descentralização do poder e a criação de fluxos de sentidos. Afinal, como atesta Castells (2001, p. 497), ao discutir os sentidos do uso da internet hoje “... o poder dos fluxos é mais importante que os fluxos do poder”.

Voltando à questão dos símbolos e de seu papel em relação ao homem, pode-se dizer que a definição da categoria “comunicação”, em qualquer contexto de abordagem, parte da idéia de um constante processo de troca, devidamente estabelecido em relações bilaterais ou coletivas e, portanto, em condições nitidamente dialógicas. Sendo assim, ao afirmar a necessidade vital da existência do outro e, a partir daí, da criação de “contratos sociais” entre as partes relacionadas, a comunicação só acontece através da formação de alianças entre indivíduos.

No caso da Internet, têm-se disponibilizado possibilidades interativas estendidas no espaço, ao se promover acordos cooperativos que os estudos de cibercultura costumam chamar de “inteligências coletivas” (Levy, 1999a), aqui entendidas como formas complexas de mediação entre os indivíduos. Exercitar essas inteligências coletivas é um modo de perceber que grupos bem sucedidos apresentam um grau de possibilidades mais complexo do que um indivíduo isolado. Desse modo, não se trata de pensar que o todo determina a soma das partes, mas sim, que a fricção das partes cria mais complexidade e indeterminação do que uma única parte isolada.

Essas inteligências coletivas, vale salientar, não são um privilégio dos homens. Formigas se engajam coletivamente na solução de seus problemas de forma muito eficiente. Sendo que, como explica Jonhson (1999, p. 54), “(...) cada uma [encontra-se] limitada ao escasso vocabulário de feromônio e a mínimas habilidades cognitivas”. Diante disso, seria relevante perguntar: estaria o homem usando suas invenções

tecnológicas, como a WWW, o desenvolvimento de redes Wi-Fi, e toda parafernália eletrônica de emissão de sinais (por exemplo, telefones celulares com foto e vídeo-câmera, envio de mensagens de texto, dentre outras coisas) como uma forma de alargar e/ou complexificar a possibilidade de se arranjar coletivamente? E quais seriam os caminhos a serem ainda trilhados com esse mesmo objetivo? Beiguelman (2003, p. 79) aponta para tal questão pensando que no futuro iremos nos comunicar a partir de uma multiplicidade de conexões de equipamentos.

Seriam essas conexões, dadas em escala planetária, uma possibilidade de reorganização espacial de grupos? Uma possibilidade de captar os sinais de quem se separou destes grupos como possibilidade de reintegrá-los, retaliá-los ou simplesmente enumerá-los? Pela qualidade de sua mediação, estaria a Internet dando maior velocidade às inevitáveis transformações a que estão sujeitas essas uniões e seus indivíduos?

Respondendo de modo afirmativo a parte dessas indagações, mas ainda em caráter hipotético, pode-se apontar para a situação de que hoje existem fóruns de discussão e outros exemplos de organizações à distância, formadas como entidades cooperativas, que possibilitam a união e a comunicação de pessoas em qualquer parte do planeta, desde que existam possibilidades técnicas para isto. O próprio “Templo Virtual” do Vale do Amanhecer, por exemplo, é um caso específico que assinala a criação de uma comunidade espacialmente grande, mixando as fronteiras fixas de diversas regiões do Brasil e desenvolvendo fronteiras geográficas em fluxo.

Esses mapas emergentes da geografia da comunicação têm a informática como um de seus instrumentos cartográficos de desenho. De propósitos surgidos nos jogos bélicos⁵, até a transformação de seus interesses iniciais e a conseqüente geração de computadores pessoais, a informática, em suas possibilidades comunicativas, tem funcionado, também, para agrupar diferentes “rebanhos” pelo gesto de vincular, ou seja, pela “criação de elos simbólicos e materiais que constituam um espaço comum, base primeira para a comunicação”, conforme Baitello (1997, p. 86).

Gesto que, de certo modo, segundo o autor (Baitello, 1997), naturaliza-se como ambivalente, na media em que agrega pela informação comum, mas também segrega, discriminando a informação diferente. Sendo assim, se estabelecer vínculos é o mesmo

⁵ Castells (2001) explica que o computador surgiu das pesquisas do matemático Alan Turing sobre cálculos científicos e que teve importante desenvolvimento e aprimoramento de suas técnicas quando usado para criação de estratégias bélicas durante a segunda guerra mundial.

que conhecer e compartilhar informações comuns, aqui se entende o crescimento da WWW como sendo mais um fator a enfatizar a noção do homem como animal gregário que se organiza em grupos de acordo com interesses comuns.

O espaço virtual denominado Orkut, criado pelo engenheiro Orkut Buyukkokten, e caracterizado, dentre outras coisas, pela alocação de comunidades que reúnem participantes com interesses os mais variados, é exemplo recente dessa natureza gregária. Mas um gregário que, sobretudo em tempos de pós-modernidade, existe em consonância com o nomadismo, o temporário e o transitório. Nos sites de relacionamento, como o aqui citado, de fato existem diversos grupos que se vinculam por interesses coletivos, buscando espaços que concretizem estes arranjos, e que se refazem ou se desfazem constantemente. Tal é o caso dos adeptos e do Vale do Amanhecer, como será visto em um momento posterior.

2.1. Os Sentidos do Virtual e suas Mediações

O adjetivo “virtual” empregado aos usos da Internet relaciona-se à preocupação com a “existência verdadeira” dos objetos que vivem no ciberespaço. Mas virtual não significa inexistência. Nas palavras de Sodré (2002, p. 123),

No senso comum, virtual é simplesmente falta de existência. O real em si, como se sabe, é inexistente: o que há mesmo são efeitos de objetividade, a que costumamos chamar de ‘realidade’. Cabe sempre à consciência humana, na verdade, determinar o grau de realidade das coisas, inclusive de algo inicialmente qualificado como virtual.

Em acordo com tal afirmação, o pensamento de Levy (1999b) sugere que este virtual exista como ponte para outros níveis de realidade. O “atual” seria apenas um destes níveis. Assim, o virtual é aquilo que ainda não foi atualizado, um “devir”, um “vir-a-ser” longe de ser previsível ou determinado. O acesso a um endereço qualquer da Internet cria devires. Para Deleuze e Guatari (1997), o “devir” é o movimento das coisas e do mundo, a passagem contínua de algo a outro estado. Deleuze utiliza metáforas geográficas para evidenciar suas idéias: um devir é cheio de planos, segmentos, linhas, mapas, territórios. Em acordo com esta idéia, navegar pela internet faz valer o adjetivo “virtual” como um “vir-a-ser” indeterminado que não se opõe ao real.

Mas o senso comum aposta em uma visão dicotômica da Internet, além de muitas vezes associar seu uso ao “medo da substituição”, que enxerga o novo como o “anúncio do fim”. Quando o cinema surgiu, previsões apocalípticas sugeriram que o teatro estaria acabado. Quando a televisão surgiu, previu-se o fim do cinema. No entanto, linguagens co-existem e estão se mixando e dando origem a novos meios e modos de comunicação: caso da própria Internet. No entanto, esses inevitáveis estranhamentos ao novo não deixam de ser um tipo de mediação, que é parte fundamental do processo, uma vez que demonstram a capacidade da vida social reagir e poder se entrelaçar, dando significados a ela mesma.

Assim, desde cedo, o homem inventa formas de narrativizar sua existência, criando outras realidades que se conectam a vida “real”. Como dissemos anteriormente, o homem é a espécie simbólica:

Narrativizar significou e significa para o homem atribuir nexos e sentidos, transformando os fatos captados por sua percepção em símbolos mais ou menos complexos, vale dizer, em encadeamentos, correntes, associações de alguns ou de muitos elos sógnicos (BAITELLO, 1997, p. 37).

Literatura, cinema, artes plásticas, festas pagãs, entre outros, são diversas dessas categorias, espécie de paradigmas do “faz de conta”. Livros, pinturas, filmes, rituais místico-religiosos são “habitantes” desse território que, sobretudo organizam formas de linguagem e ajudam a elaborar as dúvidas e as incertezas que nos cercam sobre nossas origens e nossos destinos, criando, constantemente, crenças que podem se desconstruir a qualquer momento, como argumenta Ferrara (2001), ao dizer que somos orientados a viver pela relação dialógica entre dúvida (crise) e crença (hábito).

Muitas dúvidas se referem à relação do homem com a tecnologia. Diversas elaborações surgiram: George Orwell (1984); Aldous Huxley (Admirável Mundo Novo); Mary Shelley (Frankstein); Isaac Asimov (Eu, robô), os filmes de Stanley Kubrik (2001 - Uma odisséia no espaço) e dos irmãos Wachowski (Matrix); dentre tantos outros, são tecidos narrativos que falam a respeito da ansiedade humana de lidar com seu futuro, com o indeterminado. De um destes “tecidos ficcionais”, aliás, nasce uma expressão muito comum do nosso cotidiano atual: Ciberespaço, palavra que aparece pela primeira vez em Neuromancer, livro de William Gibson (1995) publicado em 1984. Na “vida real”, no entanto, o ciberespaço é uma invenção anterior ao livro de

W. Gibson. Foi o engenheiro Douglas Engelbart, na década de 1960, quem apresentou a idéia de um espaço virtual, relacionado ao uso dos computadores em rede, e marcado pela fusão de diferentes topografias, em que pudéssemos nos movimentar.

Mas a idéia seminal de um espaço virtual, um “lugar” que seja a fusão de diferentes topografias, esteve presente na história da humanidade desde cedo. Wertein (2003) conceitua que a noção de sobreposição de espaços e do rompimento da linearidade visual já estava presente nas artes visuais do barroco. O próprio teto da capela Sistina, palco da narrativa criada por Michelangelo, é uma obra que coloca em um mesmo espaço diferentes hierarquias.

3. Os Adeptos do Vale do Amanhecer e a Internet

Não se está aqui entendendo a Internet como um espaço onde literalmente possamos entrar. Parece óbvio, mas é preciso ressaltar que nenhum corpo é transformado em *bytes*, e colocado literalmente dentro da rede. Assim como a pintura, a Internet é um desdobramento simbólico e principalmente metafórico do espaço.

Entretanto, em se tratando de agrupamentos religiosos, tal idéia poderia não se apresentar como surpreendente. Na visão dos adeptos do Vale, por exemplo, Tia Neiva era dotada de propriedades espirituais que a tornavam capaz de transportar seu corpo etéreo em naves espaciais também etéreas, denominadas de chalanas, e de estar simultaneamente em vários lugares (Cavalcante, 2000).

Relacionada a essa questão, Wertein (op.cit.) elabora uma hipótese que contribui para a análise do uso da Internet como mediação para práticas místico-religiosas, como é o caso do que ocorre no Vale do Amanhecer. A autora afirma que a noção do “paraíso celestial” costuma ser conectada ao surgimento da Internet e a sua suposta “não-materialidade”. Sendo assim, a visão de que o corpo se desmaterializaria entrando no paraíso, é comparada, pelo senso comum religioso, à idéia freqüente de que o corpo poderia se desmaterializar, sendo transformado em *bytes* e, finalmente, “entrar” na Internet.

Nesse caso, se para os adeptos do Vale, o corpo físico de Tia Neiva poderia se desmaterializar e ser transportado por naves espaciais também desmaterializadas, por que a internet não poderia tornar-se uma nova tecnologia a servir de canal para a

passagem ou viagem de espíritos? É o que discutiremos um pouco adiante. Por hora, importa reforçar a idéia de que a doutrina religiosa do Vale do Amanhecer encontra-se impregnada de referências à ciência e à tecnologia – tanto nas orações e performances ritualísticas, como na disposição dos espaços sagrados, no rico panteão de espíritos e, inclusive, na iconografia.

As chalanas, por exemplo, são representadas, tanto nas narrativas de Tia Neiva como nas imagens produzidas pelo adepto Vilela, como portadoras de inúmeros botões e luzes coloridas, devido a sua complicada engenharia. Repletas de apetrechos tecnológicos, essas naves são o reflexo de um imaginário – posto em nítida dialogia com filmes e séries de TV de ficção científica e também o espiritismo kardecista – que se apóia na ciência como um dado necessário ao “desenvolvimento evolutivo” da religião, ao invés de rechaçá-la como algo que nega a fé (Cavalcante, 2005). Dessa maneira, torna-se possível afirmar que, no caso do Vale, a tecnologia vem somar esforços no sentido de, em última instância, facilitar a suposta missão de Tia Neiva e de seus fiéis seguidores: preparar a humanidade para o terceiro milênio, como dito anteriormente.

A missão de Tia Neiva, por objetivar a preparação espiritual de toda a coletividade humana, remete à idéia de reunião em torno de um ideal; à idéia de grande comunidade e, portanto, de vinculação. Daí se pensar que a internet serve aos adeptos do Vale como uma forma eficiente de agregá-los, uma vez que há a possibilidade de conexão entre indivíduos de lugares diferentes, sejam eles uma casa, um bairro, uma cidade ou até mesmo um país.

Como já dito anteriormente, estes adeptos criaram várias comunidades virtuais no site de relacionamentos Orkut. Algumas delas são mais genéricas, buscando filiações de adeptos de um modo indistinto e, portanto, sem se aterem a cargos hierárquicos, diferenciação sexual e etária dos participantes da doutrina. Em casos como esses, as comunidades recebem denominações também genéricas, como “Comunidade Vale do Amanhecer”. Outras, no entanto, voltam-se para grupos específicos, ou subgrupos, dentro da grande comunidade Vale do Amanhecer. Grupos que exercem funções diferenciadas nos rituais, que vestem indumentárias também desiguais e que atribuem, a si próprios, histórias exclusivas, que versam sobre as encarnações passadas de seus integrantes.

Uma das comunidades em questão, por exemplo, explica a origem mítica de uma falange de jovens fiéis do sexo masculino, chamados de Magos. Nesse caso, a Comunidade “Magos – Vale do Amanhecer” – criada em abril de 2005, e possuidora, até o momento, de 1.293 membros – faz referência à mitologia celta e ao período da Idade Média. Ambas colocadas, vale lembrar, sob uma ótica notadamente antropofágica, gerada a partir da relação dialógica do Vale com outros textos da cultura, como citado anteriormente. Entre eles, os filmes, os games e as séries de TV que tratam de fadas, ninfas, monstros, magos e bruxas, assumem cada vez mais centralidade no imaginário desses jovens adeptos, embora isto não se dê sempre de forma explícita.

Nos fóruns de discussão de comunidades, como as das falanges, estão colocadas questões como: “por que você escolheu ser mago?”, ou “ser nityama para mim é...”. Questões que evidenciam o caráter identitário e transitório das referidas comunidades, estejam elas em espaço virtual ou não. De fato, no Vale do Amanhecer, um adepto poderá trocar de falange quando achar necessário, uma vez que a escolha de cada um é pautada pelo o que eles chamam de “afinidade espiritual”, a qual poderá sofrer alterações com o passar do tempo. Há que se considerar então que essa natureza efêmera, própria de alguns setores doutrinários do Vale do Amanhecer encontra nos espaços da internet uma espécie de eco, de prolongador ou extensor de suas características, uma vez que a cibercultura, como já mencionado, é ela própria caracterizada pelo nomadismo, pela errância rizomática, pelo devir ou “vir a ser”, conforme Deleuze & Guatari (op. cit.).

Mas existem outros espaços da WWW ocupados pelos adeptos do Vale. Há *sites* de alguns templos filiais e também da matriz, denominado de “Site Oficial do Vale do Amanhecer”. Há ainda um portal, chamado de “1º Templo Virtual Espiritual Apurê do Amanhecer”, fomentado pelo templo matriz, que merece destaque. Nele é possível consultar os endereços dos templos presenciais do Vale, tanto no Brasil como no exterior; acessar a divulgação de eventos e notícias relativos aos grupos vinculados à doutrina; bem como acompanhar os longos textos doutrinários freqüentemente enviados pelos mestres da doutrina, a todos aqueles que se cadastraram no portal.

Diante do exposto, fica claro que a utilização do ciberespaço, em especial o caso do Templo Virtual pelos adeptos do Vale do Amanhecer, por hora não busca substituir os rituais presenciais – o que em um futuro próximo, e em algumas circunstâncias

específicas, não estaria descartado. Vide as inúmeras possibilidades oferecidas pela cibercultura e pela doutrina religiosa em questão, além, é claro, da sugestividade do próprio nome do portal –, mas agregar, mesmo que à distância, indivíduos que possam partilhar dessa ideologia religiosa.

Agregar os indivíduos pelo uso da Internet significa realizar outro arranjo estético, evidentemente distinto dos rituais presenciais propriamente ditos. Os rituais, em si, podem ser vistos como uma rede de imagens que seguem uma lógica própria de acontecimentos. Entretanto, se nestes rituais – sem que se negue sua complexidade – existe uma ordem premeditada, uma seqüência linear montada para narrativizar os símbolos que a ideologia pretende transmitir, sabe-se que a mediação pela Internet quebra tal linearidade. A linearidade que os rituais presenciais propõem é desconstruída, por exemplo, quando se faz um passeio pelo universo das comunidades virtuais criadas pelos adeptos do Vale do Amanhecer, ou mesmo pelas várias *homepages* conectadas ao portal do Templo Virtual quando se está à procura, por exemplo, das mensagens endereçadas aos fiéis.

Essa outra narração entre tais sujeitos nos faz concordar com Hardt & Negri (2004, p. 274):

Na organização política, como na narração, existe um constante diálogo entre sujeitos diversos e singulares, uma composição polifônica entre eles e um enriquecimento geral de cada um deles através desta constituição comum. A multidão em movimento é uma espécie de narração que produz novas subjetividades e linguagens.

Dessa forma, essa multidão em movimento, que navega pelas comunidades e páginas virtuais ligadas ao Vale do Amanhecer, acaba por enfatizar a idéia de que a “mídiatização” dos ambientes dos rituais presenciais é um processo que evidencia a hibridização entre aquilo que é chamado de “tradicional” e “contemporâneo”. Como afirma Canclini (2008, p. 22), “Hoje existe uma visão mais complexa sobre as relações entre tradição e modernidade. O culto tradicional não é apagado pela industrialização dos bens simbólicos”.

Destaca-se, assim, que a questão não pode ser pensada a partir da oposição radical entre seus elementos constituintes, nem de suas próprias contradições internas e externas. Ou seja, a mediação pela Internet não substitui o ritual presencial – mas há que se pensar em casos, por exemplo, de adeptos que, impossibilitados de irem ao templo, no futuro possam ser incorporados aos demais participantes de determinados rituais por

meio da Internet. Nessa direção, talvez se deva pensar em uma complementaridade entre rituais presenciais e rituais virtuais. No entanto, naquilo que parece ser uma tentativa de “promoção” da ideologia religiosa do Vale do Amanhecer, a tentativa de se realizar o suposto fenômeno de mediunidade através de tais comunidades, *sites* ou portais, deixa margem para uma análise que aponta certo nível de artificialização por parte dos adeptos:

No *bios* midiático ou virtual, que artificializa a existência e ambiência humanas, a imagem do acontecimento faz-se passar por sua realidade, mas ficando ao largo da movimentação concreta e histórica dos corpos nos espaços humanamente marcados da cidade. Recalam-se historicamente a praça, a feira e a festa (SODRÉ & PAIVA, 2004, p. 119).

Apesar do apontamento de tal processo de artificialização, percebe-se, enfaticamente, que as comunidades virtuais, *sites* e portal dos adeptos do Vale do Amanhecer sejam um “agregador”, no sentido mesmo do *religare* da religião, que mistura narrativas de sujeitos distintos, tendo a diversidade desses mesmos indivíduos como elemento de complexidade. Agregar alguma coisa como processo que paradoxalmente também segrega outras coisas. Retomando o pensamento de Baitello (1997, p. 89), argumenta-se que:

Agregar e segregar constituem, portanto, as duas mãos de direção de uma operação construtiva que se funda em processos de emissão e captação de sinais, em trocas informacionais que vinculam ou desvinculam. E vincular aqui significa ‘ter ou criar um elo simbólico ou material’, constituir um espaço (ou um território) comum, a base primeira para a comunicação.

4. Considerações Finais

No seu processo de construir um território, a doutrina do Vale do Amanhecer tem na mediação pela Internet um momento fundamental. Nesse processo de juntar pela agregação efêmera de sujeitos diversos, e segregação de outros indivíduos também diversos entre si, tanto no ritual presencial como um todo, quanto nas comunidades, *sites* e portais virtuais, a ideologia doutrinária do Vale do Amanhecer se mostra como um processo de “arrebatar”, ao passo que também segrega e exclui no caso dos não adeptos ou adeptos de outros subgrupos, por exemplo. Afinal, como diz Baitello (1997,

p. 89), “Pode parecer contraditório, mas um rebanho ou cardume, ou um agrupamento social, portanto, uma sociedade, se constitui não apenas agregando, mas também segregando”

Essa construção de “rebanhos”, seja ela virtual ou não, faz parte estrutura de vínculos comunicacionais do Vale do Amanhecer. Pela agregação de imagens vinculam-se os “rebanhos” dentro da diversidade e efemeridade de seus participantes. Vincula-se o sujeito que processa as imagens de um tema singular e desvincula-se daquele sujeito que não compartilha as mesmas imagens. Juntar o “rebanho” é, assim, concentrar os sujeitos diversos que vinculam determinadas imagens comuns. Um vínculo que se processa pelo transito de sentidos entre o ritual presencial e as mediações pela Internet.

Referências Bibliográficas

BAITELLO, Norval. **O animal que parou os relógios**. São Paulo: Annablume, 1997.

BEIGUELMAN, Gisele. **O livro depois do livro**. São Paulo: Peirópolis, 2003.

BENJAMIM, Walter. 1985. **Os pensadores**. São Paulo: Abril Cultural, 1995.

CANCLINI, Néstor Garcia. 2008. **Culturas híbridas**. São Paulo: Edusp, 2008.

CAVALCANTE, Carmen Luisa Chaves. **Xamanismo no Vale do Amanhecer: o caso Tia Neiva**. São Paulo: Annablume, 2000.

_____. **Dialogias no Vale do Amanhecer: os signos de um imaginário religioso antropofágico**. Tese (doutorado em Comunicação e Semiótica). São Paulo, PUC-SP, 2005.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

DEACON, Terrence. **The symbolic species: the co-evolution of language and the brain**. New York: Norton, 1997.

DELEUZE, Gilles & GUATARI, Félix. **Mil platôs**. São Paulo: 34, 1997.

FERRARA, Lucrécia D`Aléssio. **Leituras sem palavras**. São Paulo: Ática, 2001.

GIBSON, William. 1984 (1995). **Neuromancer**. New York: Ace, 1984 (1995).

GEERTZ, Clifford. 1989. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

HARDT, Michael & NEGRI, Antonio. **Multidão**. Rio de Janeiro: Record, 2004.

IVANOV, V. V.; LOTMAN, I. M.; PIATIGÓRSKI, A. M.; TOPÓROV, V. N. & USPIÊNSKI, B. A. . “Teses para uma análise semiótica da cultura (uma aplicação aos textos eslavos)”. In: MACHADO, Irene (org.). **Escola de semiótica: a experiência de Tártu-Moscov para o estudo da cultura**. São Paulo: Ateliê, 2003.

JOHNSON, Steven. **Emergência: a dinâmica da rede em cérebros, cidades e formigueiros**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999.

LEVY, Pierre. 1999(a). **Tecnologias da Inteligência**. São Paulo: Loyola, 1999 (a).

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Loyola, 1999 (b).

MENEZES, José Eugênio de O. Processos de mediação: da mídia primária à mídia terciária. In: **Communicare**. Vol. 4, nº 1, 2004. São Paulo: Casper Líbero/Paulus. P. 26-40.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho**. Petrópolis: Vozes, 2002.

SODRÉ, Muniz. & PAIVA, Raquel. **O império do grotesco**. Rio de Janeiro: MAUAD, 2004.

SOUZA, André Ricardo de; SOUZA, Patrícia Ricardo de. 1999. A umbanda esotérica em São Paulo. Disponível em: <www.ifcs.ufrj.br/jornadas/st10.htm>. Acesso em: 12 ago.2004.

WERTEIN, Margareth. **Uma história do espaço: de Dante à Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.