

## LABIRINTO RIZOMÁTICO: A VERTIGEM PÓS-MODERNA

Aureo Guilherme Mendonça  
[aureo.guilhermemendonca48@gmail.com](mailto:aureo.guilhermemendonca48@gmail.com)  
<http://lattes.cnpq.br/2172598678026175>

Falar em cibercultura significa ter a exata dimensão do processo de comunicação que predomina no mundo de hoje. Se não temos exatamente uma aldeia global nos moldes macluhnianos, podemos garantir que estamos muito próximos disso, pois as maiores distâncias nos parecem hoje caminhos curtos entre quaisquer dois ou mais pontos do planeta. Pela rede temos o privilégio da ubiquidade e habitamos dois ou mais espaços ao mesmo tempo. E esse corpo que “multihabita” essa Terra é afetado em sua estrutura por essa nova forma de estar-no-mundo e de estabelecer nexos com todas as coisas e pessoas que o circunvizinham especialmente pelas cibervias.

Sabemos que todas essas mudanças não foram inexpressivas, muito ao contrário, estamos subvertendo antigas formas de nos relacionarmos no mundo e de pensarmos nosso papel como figura ativa em nosso tempo. Ao superarmos alguns paradigmas centrais da modernidade, como a crença na racionalidade humana como pressuposto para qualquer projeto de melhoria sócio-econômica ou a defesa das metanarrativas utópicas como projeção de um futuro a corrigir as desigualdades de distribuição de renda, estamos declarando que não queremos partilhar o futuro e sim vivenciarmos o presente com o olhar multifocal sobre a realidade, pensando e sentindo cada momento e cada situação por termos a certeza de que a certeza de fato não existe. Escapulimos da redoma cartesiana e navegamos hoje pelo espectro do rizoma, sem entradas ou saídas aparentes e/ou definidas, saímos e entramos de nossos circuitos comunicacionais de qualquer parte dos espaços que habitamos, ou mais especialmente quando estamos circulando no ciberespaço. **O ciberespaço torna disponível um dispositivo comunicacional original, já que ele permite que comunidades constituam de forma progressiva e de maneira cooperativa um contexto comum (dispositivo todos-todos).** (LÉVY, 1999, p. 65).

Este é outro caráter profundamente subversivo que se estabelece nas relações humanas via sistemas comunicacionais, saímos de um status um-todos, típico das mídias tradicionais da modernidade (a imprensa em todos os seus formatos) para o intercâmbio

todos-todos, pois na rede emissão e recepção são atos que podem ser apropriados por todos, deixamos de ser um corpo passivo e receptáculo de informações selecionadas por agências privilegiadas para nos tornarmos seres que não apenas consomem mas também produzem informação. Esse é um espaço de liberdade de ação que os sujeitos podem usufruir caso consigam se apropriar das tecnologias de informação. Esta tem sido uma das questões que pautamos no GEPAT (Grupo de Estudo e Pesquisa em Arte e Tecnologia), grupo que criei em 2011 como espaço para alavancar essa plêiade de debates, afinal, como considerarmos um sujeito como agraciado por uma verdadeira inclusão digital? Sabemos que não basta saber percorrer os meandros das redes sociais (postar no Facebook, seguir alguém no Twitter); ser considerado incluído pressupõe que se tenha o domínio desse caráter ativo, protagonista do processo e que assim se possa exercer uma atuação autônoma diante da rede, atuando a partir de uma apropriação de seus meios de produção. **A internet põe as pessoas em contato numa ágora pública, para expressar suas inquietações e partilhar suas esperanças. É por isso que o controle dessa ágora pública pelo povo talvez seja a questão política mais fundamental suscitada pelo seu desenvolvimento.** (CASTELLS, 2003, P. 135)

Temos aqui a presença de um corpo que desperta para a percepção do poder que subjaz nas entrelinhas da rede e que pode ser controlado por todos que o descubram (a ágora pública) e que dele se apropriem. Essa nova forma de existência possui uma dimensão coletiva que tem início no plano virtual, mas que provoca muitas vezes desdobramentos sobre a realidade mesma, abalando sólidas estruturas conservadoras e chegando até a alterar antigos mecanismos de poder. Esse caráter agregador e contestador da rede tem sido motivo de preocupação para aqueles setores que sempre se beneficiaram com as antigas formas de condução da *mass média*. Prova disso tem sido a insistência, por variados caminhos, de se tentar exercer um controle sobre a rede estabelecendo formas de censura e exclusão. As tentativas frustradas de impor os mecanismos da SOPA<sup>1</sup> e da PIPA<sup>2</sup> nos Estados Unidos, com forte repercussão sobre o

---

<sup>1</sup> O Stop Online Piracy Act (em tradução livre, *Lei de Combate à Pirataria Online*), abreviado como SOPA, foi um [projeto de lei](#) da [Câmara dos Representantes dos Estados Unidos](#) de autoria do representante [Lamar Smith](#) e de um grupo bipartidário com doze participantes. O projeto de lei amplia os meios legais para que detentores de [direitos de autor](#) possam combater o tráfego online de propriedade protegida e de artigos [falsificados](#). No dia [20 de janeiro](#), Lamar Smith suspendeu o projeto. Segundo ele a suspensão é "até que haja um amplo acordo sobre uma solução".

resto do mundo é uma prova perfeita para atestar que o ambiente de liberdade e de autonomia da rede incomoda grupos econômicos fortes que gostariam de manter a relação um-todos, quando se trata de conservar velhas posições de privilégio no mercado internacional. Existe uma prática corrente na internet que privilegia um ambiente do descontrole e da anarquia, em que o poder parece difuso e descentralizado, como se estivesse buscando a volta das decisões a partir de ações coletivas e não mais saídas das mãos de poderosas elites.

Não quero passar aqui a impressão de que acredito ser o ambiente em rede uma panaceia para curar todas as doenças sociais e que bastaria o toque certo de Midas para tudo se arranjar e o mundo se transformar em um paraíso terrestre. Todos sabemos que a internet tem os seus problemas e limitações e que o poder econômico usa e abusa das vantagens das comunicações rápidas facilitadas pela vida na rede, o marketing tem um espaço considerável na internet e, hoje, é uma das principais fontes de garantia do crescimento das marcas no mercado. A questão que eu tento enfrentar é de outra ordem, pois somos detentores de um poder que não conhecemos ainda toda a sua amplitude e que pode afetar profundamente o modo como conduzimos nosso planeta. Estamos cientes das vantagens usufruídas pelo grande capital em sua participação nas infovias, mas também sabemos que a nossa atuação tem tido um papel crescente e cada vez mais decisivo na medida em que o ciberespaço tem sido profundamente democrático e acessível para quem se dispõe a conhecer de perto todas as suas janelas. Nessa hora a forma rizomática é profundamente útil pois nos permite enxergar inúmeros vãos ocultos que se desvelam em áreas pouco ou nada utilizadas do ciberespaço.

Quando eu penso no rizoma labiríntico estou assumindo esse corpo que se vê em constante vertigem nos muitos caminhos do ciberespaço em uma ciranda de proximidade e distanciamento em uma ordem infinita. **Um olhar investigativo das redes revela-nos**

---

Extraído da Wikipédia, acessado em 11/03/2013.

**2** A Lei PROTECT IP (Prevenindo reais ameaças on-line para a criatividade Econômico e Roubo de Lei de Propriedade Intelectual, ou PIPA) é uma [proposta de lei](#) com o objetivo declarado de dar ao governo dos EUA e detentores de direitos autorais ferramentas adicionais para conter o acesso a "sites desonestos dedicados à venda de infringir ou produtos falsificados", especialmente aqueles registrados fora dos EUA. O projeto foi apresentado em 12 de maio de 2011, pelo senador [Patrick Leahy](#) (D-VT) e 11 bipartidário copatrocinadores. O [Escritório de Orçamento do Congresso](#) estima que a implementação do projeto custaria ao governo federal 47 milhões dólares até 2016, para cobrir os custos de execução e contratação e treinamento de 22 novos agentes especiais e 26 funcionários de apoio. O [Comitê Judiciário do Senado](#) aprovou o projeto, mas o senador [Ron Wyden](#) (D-OR) colocou uma [retenção](#) sobre ele.

Extraído da Wikipédia, acessado em 11/03/2013.

**que existe por trás um aparente caos, uma ordem complexa. Assim o labirinto falamos desse caos ordenado, de uma estrutura complexa que requer um tremendo esforço para ser decifrada.** (LEÃO, 2002, P. 36) A noção de caos associada a de labirinto não pressupõe que sejamos indivíduos perdidos em nossos mapas existenciais, ao contrário, a complexidade de nossos caminhos nos pressionam a encontrar sempre novos atalhos e saídas inesperadas sem necessidade de usarmos o fio de Ariadne. As novas concepções científicas do universo falam de um espaço cósmico desordenado, caótico e que sobrevivemos exatamente por habitarmos essa rede de infinita (im)perfeição. Um cosmos perfeitamente ordenado como o haviam criado os pensadores medievais, para servir de subsídio aos dogmas da igreja no plano de uma visão que se baseava na crença de um mundo perfeito gerado por Deus, não se sustentaria nem pelos sete dias da gênese bíblica, pois a quadradura de sua argamassa impediria o processo natural de expansão de todos os corpos celestes. Para ser mais exato implodiríamos em um cenário inusitado e marcado pelo *nonsense*, na realidade sequer poderíamos ter existido nessa conformação temporal idealizada por esses nossos antigos clérigos.

Segundo algumas teorias modernas que lidam com a origem do espaço, do tempo e da matéria existe um “nada quântico”, uma entidade de onde universos-bebês podem surgir ocasionalmente chamada de “multiverso” ou “megaverso”. Em algumas versões, esse multiverso é eterno e, portanto, não criado: o multiverso dispensa a Primeira Causa. Essa existência cósmica atemporal, flutuações de energia a partir do “nada” ocorrem aleatoriamente, dando origem a pequenas bolhas de espaço, os universos-bebês. A maioria dessas flutuações desaparece, retornando à sopa quântica de onde vieram. Raramente algumas crescem. Um equilíbrio entre a força da gravidade e a energia armazenada no espaço permite que os universos-bebês surjam sem qualquer custo de energia. Ou seja, é possível, ao menos em tese, criar um universo a partir do nada: *creatio ex nihilo*. O tempo inicia sua marcha quando a bolha cósmica sobrevive e começa a evoluir, isto é, quando existem mudanças que podem ser quantificadas. Se nada muda, o tempo é desnecessário. (grifo meu) (GLEISER, 2010, P. 22)

A citação completa se justifica para percebermos como temos elementos no próprio universo para compreendermos melhor a existência que se desenrola aqui na Terra, que é um desdobramento dessa vida que se expande pelo cosmo na forma dos universos-bebês. A teoria desenvolvida pela Física reforça nossa questão do tempo como existindo em sua essência caótica, desordenada, complexa, como podemos verificar

também no cotidiano da rede. A visão que temos da figura do *net citizen* é de um ser que busca a liberdade de poder circular com desenvoltura pelos caminhos sinuosos dos labirintos da *net*. Quando penso em paradigmas do ciberespaço só consigo pressentir a flexibilidade de regras residuais que podem se alterar ao ritmo de um processo constante de mudanças que impulsionam a rede à uma expansão tão ilimitada quanto a do próprio universo.

Vivemos essa experiência de sermos corpos híbridos, tanto no sentido espacial de ocuparmos mais de um lugar ao mesmo tempo e de estarmos sempre na linha fronteira cada vez mais esgarçada entre o real e o virtual, mas também no sentido de estarmos hoje vivenciando a fase do pós-humano, em que a presença do maquínico é cada vez mais decisiva na constituição do que somos. Nossos corpos interagem com frequência com inúmeras máquinas ao longo de todos os dias e delas já somos dependentes. No outro extremo temos uma ação mais invasiva especialmente no campo da bio-medicina com as pesquisas em nanotecnologia, microchips introduzidos em nosso organismo e que podem alterar o rumo de nossas vidas elevando nossa longevidade para patamares surpreendentes. Essa ciborguização da nossa existência há muito abandonou o terreno do ficcional e já faz parte das previsões de execução em curto e/ou médio prazo. O senso comum de querer envelhecer sem perder a saúde faz, a cada dia, mais sentido e isto só se torna plausível por conta desse processo crescente de hibridização. Parece ter ficado longe no tempo as lutas dos seres humanos contra as máquinas, iniciada com o movimento ludista na Inglaterra. A luta hoje se trava em outro campo, aqueles que buscam se apropriar da rede a partir de um senso coletivo e democrático de seu uso e os que tentam manter privilégios de grupos econômicos buscando reduzir a ação da web à mera fornecedora de informação, repetindo o status predominante nas mídias tradicionais.

O primeiro grupo tem tido motivos para se considerar a frente nessa luta, com inúmeras campanhas vitoriosas e que tem conseguido manter a liberdade na rede, além de avançar em questões políticas fundamentais para a população do planeta como um todo. Quando pensamos na educação brasileira e suas deficiências recorrentes, sentimos o quanto a rede pode ser fundamental para acelerar o nosso processo de aprendizagem.

Um exemplo prático pode ser a instituição do Big Data. Iniciado nos Estados Unidos a partir de uma iniciativa de um técnico de baseball, que conseguiu, a partir da manipulação ágil dos dados referentes ao desempenho de cada atleta, melhorar a atuação de toda a equipe ao ponto de ganharem o campeonato. Essa estória foi transformada em filme (Moneyball/ O homem que virou o jogo) com o ator Brad Pitt no papel principal. O uso do computador para melhorar o rendimento de um grupo pode não ser matéria para virar todo e/ou qualquer jogo, mas serve como dispositivo para percebermos o campo vasto de possibilidades que o uso da web pode significar para as nossas vidas. E nossas escolas necessitam de projetos que promovam esse debate para alavancar nossa educação.

Quando Paulo Freire há alguns atrás se posicionava contra o que ele chamava de **educação bancária**, em que professores depositavam o conhecimento na cabeça de seus alunos, já ficava claro que a proposta era de uma “pedagogia da autonomia”, (título de uma de suas obras) em que os educandos estariam instrumentalizados para pesquisar seus próprios conhecimentos sob a orientação dos educadores. Hoje podemos atestar que o ambiente em rede é o espaço ideal para que esse projeto se realize de forma plena através de uma verdadeira apropriação das mídias digitais: computadores, tablets, celulares. Especialmente o celular tem sido pouco explorado nas escolas e sabemos que a maioria de nossos alunos o possuem e o utilizam como plataforma para realização de múltiplas atividades. Temos o material básico para uso e não exploramos essa condição, ou seja, estamos perdendo um espaço valioso para melhorar nosso desempenho escolar. Para isso necessitamos transformar nossos conceitos no interior das escolas, que permanecem lineares, cartesianos e unidirecionais (ainda o predomínio da educação bancária). Temos que reverter esse quadro para uma escola dinâmica, indagadora, labiríntica e rizomática. A escola precisa espanar toda a poeira e avançar no tempo para recuperar o que tem perdido até agora e ao invés de culpar os alunos por descaso e indisciplina deve reconhecer sua defasagem e criar um novo ambiente que promova a curiosidade, a criatividade e a produção de um verdadeiro conhecimento.

Não tenho a menor dúvida que a rede pode contribuir bastante para alicerçar esse novo patamar para a nossa educação. Esse estudante que já navega pelo ciberespaço com desenvoltura vai se sentir bem à vontade em um projeto educacional que priorize o

campo da web. Penso que um novo currículo teria que ser constituído, sem mais uma visão vertical das áreas do conhecimento, afinal ao funcionar com base no hipertexto a rede produz novos saberes a partir dos vários links que são conectados em função das dúvidas que se interpõe a cada momento. As mídias digitais exerceram na prática essa quebra da hierarquia no campo científico e em uma possível disputa entre a Arte e a Matemática ganha o pesquisador ao poder usar o melhor de cada uma delas.

Aqui retomamos Castells e consideramos que a escola deve se transformar em uma ágora pública a partir desse projeto de otimização das mídias digitais, com alunos, professores, comunidade, direção e a equipe técnica e administrativa pensando formas de agir sobre o mundo e transformá-lo em um planeta não apenas habitável, mas que também seja prazeroso para o conjunto dos seus cidadãos. Não estou retomando uma possível utopia, pois os elementos que se configuram para tornar essa realidade factível já existem entre nós, é só uma questão de arregaçar as mangas e fazer acontecer.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASTELLS, Manuel. A galáxia da internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996 (Coleção Leitura).

GLEISER, Marcelo. Criação *imperfeita*: cosmo, vida e o código oculto da natureza. Rio de Janeiro: Record, 2010.

JOHNSON, Steven. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LEÃO, Lúcia. A estética do labirinto. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2002.

LEMONS, André. Cibercultura: tecnologia e vida social na vida contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2010.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.

\_\_\_\_\_. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

MACIEL, Maria Lúcia; ALBAGLI, Sarita (orgs.). Informação, conhecimento e poder: mudança tecnológica e inovação social. Rio de Janeiro: Garamond, 2011.

SANTAELLA, Lúcia. Por que as comunicações e as artes estão convergindo? São Paulo: Paulus, 2008.

\_\_\_\_\_. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

### **SOBRE O AUTOR**

Aureo Guilherme Mendonça é graduado em História pela UFF e em Pedagogia pela UGB. Possui Mestrado em História e Crítica de Arte pela Escola de Belas Artes da UFRJ e Doutorado em Literatura Comparada pelo curso de Letras da UFRJ. Atualmente é professor adjunto do curso de Produção Cultural do Pólo Universitário de Rio das Ostras/UFF, atuando na área de Teoria e Crítica de arte. Criou em 2011 o GEPAT (Grupo de Ensino e Pesquisa em Arte e Tecnologia) onde vem trabalhando com projetos que tratam da questão da inclusão digital em uma escola pública piloto e também em bairros da periferia da cidade. Em fevereiro deste ano foi aprovada em reunião departamental a criação de um laboratório para pesquisas no campo das tecnologias digitais.