

Small Bangs

Instruções para construir uma bomba criativa



Uma metáfora para o netweaving

Uma bomba criativa (ou bomba-fluzz) produz uma singularidade no campo social deformado pela hierarquia tornando possível o nascimento de um mundo mais distribuído do que centralizado.

Quando a bomba-fluzz explode abre uma bolha no espaço-tempo dos fluxos permitindo que se configure um *Highly Connected World*. Esse mundo altamente conectado é um *Small World*: um mundo-bebê em gestação.

É uma bomba porque essa irrupção criativa ocorre de uma vez, como uma explosão, um *bang*. Mas uma explosão que não pode ser tão grande a ponto de provocar a readequação do sistema hierárquico como um todo impedindo a formação da bolha. Tem que ser uma pequena explosão, ou melhor, várias pequenas explosões que vão se irradiando a partir de pontos distintos, de localização imprevisível, sobretudo nas bordas dos sistemas hierárquicos. Sim, são perturbações na periferia dos campos deformados, não ataques aos seus centros. Por isso que não é um (único) *Big Bang* e sim vários *Small Bangs*, gerando uma diversidade de mundos-bebês.

Cada mundo-bebê que vem à luz é sempre temporário e localizado; ou melhor, glocalizado. A bolha se desfaz quando o seu metabolismo não consegue mais sustentá-la: se desconstitui quando seus próprios "habitantes" adotam comportamentos que geram escassez, centralizando a rede ou verticalizando o campo social no seu interior ou é destruída de fora para dentro se não consegue continuar resistindo à pressão ambiental do mundo hierárquico. De qualquer modo, mais cedo ou mais tarde, o novo mundo se desconstituirá. Outra bomba criativa deverá então ser construída. A intermitência é da natureza do processo.

Para construir uma bomba-fluzz comece articulando uma rede de pessoas. Pelo menos três pessoas são necessárias para iniciar a construção da bomba. Essas pessoas, conectadas em rede, vão começar um processo de co-criação a partir de seus desejos. Quaisquer desejos: não é o conteúdo que importa e sim o processo.

A explosão é criativa, não destrutiva. Para que possa abrir uma singularidade no campo social deformado pela hierarquia, permitindo o surgimento e a expansão da bolha, o processo – além de imprevisível e intermitente – deve ser aberto, distribuído e interativo (não participativo).

Se tais requisitos forem atendidos, pronto! Está feita a bomba criativa. Quando a primeira criação for realizada a

bomba explodirá abrindo a bolha. Outras pessoas poderão entrar na bolha, conectando-se à rede de modo distribuído. Os desejos dessas novas pessoas suscitarão novas criações.

Enquanto novas criações estiverem surgindo a bolha existirá. Enquanto a bolha durar você poderá com-viver nela. Mas as regras são bem diferentes daquelas que lhe ensinaram para viver no mundo hierárquico. Se você insistir nas velhas maneiras de interagir poderá destruir a bolha prematuramente.

A bolha pode murchar, desaparecer, se extinguir, se autodestruir, implodir, se desintegrar, se cristalizar e quebrar ou inflar e romper sua fina película se surgirem no seu interior deformações próprias de mundos hierárquicos: caminhos pré-traçados, mestres para transmitir ensinamentos, exigência de obediência, luta contra inimigos, direcionamento de esforços para alcançar sucesso, tentativas de transformar pessoas no que elas não são, conduzi-las ou organizá-las *top down* e propaganda.

Por isso se diz que na bolha não há caminho, não há mestre, não há obediência, não há luta, não há sucesso, não há transformação, não há organização e não há propaganda.

Não há caminho

Se você traçar um caminho para que as pessoas sigam por ele a bolha murchará.

Caminho é um sulco para fazer escorrer por ele as coisas que ainda virão. Isso só faz sentido em um mundo fracamente conectado. Nos *Highly Connected Worlds* existem múltiplos caminhos. No limite, tudo é caminho. Logo, não há caminho.

Não há mestre

Se você seguir um mestre e se submeter aos seus ensinamentos ou se quiser se converter em um mestre para ensinar os outros, a bolha desaparecerá.

Toda região do campo social deformado pela hierarquia configura um campo de ensino-reprodução, seja uma escola propriamente dita ou uma escola de pensamento, seja uma igreja, uma corporação ou partido, um órgão estatal, uma empresa tradicional ou uma organização civil da nova burocracia associacionista das ONGs. As bolhas são campos de aprendizagem-criação, espécies de refúgios dos campos de reprodução da *Matrix* ou abrigos temporariamente livres da sua influência. Nelas todos são mestres uns dos outros enquanto se polinizam mutuamente. Logo, não há mestre.

Não há obediência

Se você obedecer a alguém ou exigir obediência de alguém, a bolha se extinguirá.

Obediência é sempre manutenção de uma ordem imposta *top down*. Ela foi introduzida para disciplinar a interação e conter a criação. O espírito de liberdade é a fonte de toda criatividade (que é sempre des-ordem). Em uma organização hierárquica desobediência é, simplesmente, fazer redes (mais distribuídas do que centralizadas). Portanto: desobedeça. Se você desobedece, não há obediência.

Não há luta

Se você lutar contra alguém elegendo-o como inimigo, a bolha se autodestruirá.

Inimigos são criados pela luta contra alguém. Mas não há uma boa luta, não há um bom combate, não há uma guerra justa do bem contra o mal. A guerra (ou a política praticada como arte da guerra) é, em si, o mal. Assim como o justo monarca legitima as autocracias, o suposto “guerreiro da luz” envolvido em um combate contra um suposto “guerreiro das trevas” legitima a existência da guerra (e, conseqüentemente, o emprego e a fabricação da arma). O único inimigo que existe é o criador de inimigos. Se você lutar, você será o inimigo. Portanto, não lute. Se você não lutar, não há luta.

Não há sucesso

Se você direcionar esforços para obter sucesso, a bolha implodirá.

Se você busca o sucesso é sinal de que deseja ser uma pessoa incomum. Neste caso terá mesmo muita dificuldade de ser uma pessoa comum (quer dizer, com as mesmas condições de compartilhamento do que as outras pessoas). Sendo uma pessoa não-comum – famoso, rico, poderoso, possuidor de muitos títulos de reconhecimento do conhecimento ensinado, herói ou santo – terá mais dificuldade de permanecer aberto à interação com o outro-imprevisível. Resultado: se sucumbir a isso, comportando-se como se fosse diferente dos outros, não conseguirá viver plenamente a nova convivência que ocorre na bolha. Porque na bolha você não tem que se destacar dos semelhantes e sim, pelo contrário, se aproximar deles. Na bolha não há pessoa mais importante do que outra. Todas são igualmente importantes, todas tiveram sucesso ao

atingir o supremo objetivo de ser pessoas comuns. Logo, não há sucesso.

Não há transformação

Se você tentar se transformar no que você não é ou quiser transformar outras pessoas no que elas não são, a bolha se desintegrará.

Não é uma tribo especial que pode fazer *netweaving*, não é um *cluster* de gênios, uma fraternidade de seres notáveis, dotados de faculdades e qualidades excepcionais, super-humanas. É você! Se você não fizer, nada se modificará em seu mundo (ou melhor, você não poderá sair do mundo que lhe impuseram e no qual você está aprisionado). Para tanto, você não precisa ser mais do que você é. Você só precisa ser o que você pode ser como revelação ou descoberta do que você é. Assim, você não tem que se transformar no que você não é. Não há nada errado com você. Você não veio com defeito de fábrica, que precise ser consertado por alguma instituição hierárquica. Você não precisa ser educado – quer dizer, ensinado, adestrado, domado – para aplacar uma suposta besta-fera que existe no seu interior. Não há nada no seu interior humano além da composição fractal de todos os outros humanos que fazem com que você seja uma pessoa: um humano, esse maravilhoso encontro fortuito do simbiote natural (em evolução) com o simbiote social (em prefiguração). No momento em que você aceitar-se como é e renunciar ao chamamento, aparentemente revolucionário, para transformar os outros no que eles não são, toda perversão transformacionista se desfaz. Logo, não há transformação.

Não há organização

Se você organizar as pessoas, a bolha se cristalizará e quebrará.

Não organize, deixe rolar. Resista à tentação de liderar. Resista à tentação de fazer um grupo ou de pertencer a um grupo. Deixe as pessoas se aglomerarem por si mesmas, deixe o enxameamento acontecer, deixe a imitação exercer o seu papel, deixe os mundos se contraírem. Em vez de tentar organizar a auto-organização, construa interfaces para conversar com a rede-mãe, aquela que existe independentemente de nossos esforços organizativos voluntários. É a rede-mãe que está se manifestando nas bolhas. Usando uma imagem do filme Avatar para fazer uma evocação (metafórica), as bolhas são como aquelas *woodsprite* (*atokirina* em Na'vi) da árvore das almas, ligadas à rede neural biobotânica de Pandora. Se as pessoas se auto-organizam, não há organização.

Não há propaganda

Se você fizer propaganda, a bolha inflará e se romperá.

Uma evangelização baseada nessas orientações não terá qualquer efeito. Ou terá um efeito contrário ao que você espera. Ideias não mudam comportamentos. Só comportamentos mudam comportamentos. Se você abrir mão de se comportar de uma nova maneira em troca da ilusão de que fazer propaganda do que está lendo aqui pode substituir sua ação concreta, nada acontecerá. O proselitismo *broadcasting* (que tem o mesmo sentido de propaganda) de uma nova ética (ainda que seja a chamada "ética hacker") é regressivo e prejudicial. Se você quiser se dedicar ao *netweaving*, comece esquecendo toda essa *bullshit* sobre ética como conjunto de normas sobre o que

fazer ou não-fazer válidas para qualquer interação e estabelecidas antes da interação. O que caracteriza o *netweaver* é o que ele faz e não um conjunto de crenças ou valores, por mais excelsos, solidários ou do-bem que possam ser estimados. Se em vez de mostrar como deve ser feito, você fizer, não há propaganda.

Comentários de Augusto de Franco

Este pequeno não-manifesto *netweaver* cita boa parte das ideias com as quais trabalhei na última década, desde que desejei, para valer, investigar a fenomenologia da interação social. Para quem não está familiarizado com essas noções, o texto poderá parecer enigmático, algo a ser decifrado.

Mas na subproposição 6.5 do *Tractatus Logico-Philosophicus*, Ludwig Wittgenstein (1918) sentencia: “Para uma resposta que não se pode formular, tampouco se pode formular a questão. O *enigma* não existe. Se uma questão se pode em geral levantar, a ela também se *pode* responder”. Confio nisso.

Há uma visão mais ou menos coerente por trás das palavras que foram escritas neste texto. Não pretendo por ora explicitá-la em termos teóricos. Vou apenas indicar onde as ideias que ressurgiram aqui surgiram pela primeira vez, ou pela primeira vez de forma explicada.

Antes, porém, quero contar como nasceu este texto e por que resolvi escrevê-lo.

Um depoimento pessoal

Todas as minhas tentativas de realizar projetos ou empreendimentos não hierárquicos duraram pouco. Foram janelas que se abriram e fecharam. Foram bolhas que inflaram e murcharam. Foram mundos que vieram à luz e logo desapareceram.

É claro que nada dura para sempre. E com o aumento da interatividade em uma sociedade cada vez mais em rede, o tempo de duração de qualquer iniciativa tende a se reduzir (como já observamos na redução da vida média das empresas e de outras organizações). Em um mundo acelerado, a velocidade de todas as coisas tende a aumentar: as janelas de oportunidade se abrem e se fecham mais rapidamente. E um projeto ou empreendimento só sobreviverá na medida em que conseguir conservar sua adaptação às condições mutantes do meio e, em alguns casos, se conseguir mudar seu próprio padrão de adaptação, deixando de ser o que é para ser o que pode vir a ser.

Mas a mim não parecia ser nada disso o que estava ocorrendo. Pois as iniciativas em questão eram, pelo menos aparentemente, mais adaptáveis a um mundo em vertiginosa mudança. Digo aparentemente porque havia a intenção de estruturá-las em rede (mais distribuída do que centralizada), conquanto nem sempre esse objetivo tenha sido alcançado.

No início pensei que estava falhando ou errando em alguma coisa. Até que descobri que não havia falha ou erro algum. O que acontecia era consequência de uma condição de contorno. Como eram iniciativas (pelo menos pretensamente) não-hierárquicas ensaiadas em ambientes hierárquicos, a cada vez eu estava acertando e justamente por isso elas perduravam apenas por um breve período (no máximo de alguns anos), até que algumas coisas aconteciam e interrompiam o processo. Na maior parte dos casos o que ocorria era a chamada "descontinuidade administrativa", universalmente conhecida dos inovadores em todos os ramos de negócios, em todos os tipos de projetos e em todas as áreas de empreendimentos empresariais, governamentais ou sociais. Sem a proteção "do alto" (dos chefes maiores das instituições que as abrigavam), os hierarcas – em geral a gerência média dessas organizações – mais cedo ou mais tarde destruíam as iniciativas.

Os hierarcas não sabiam bem o que estavam fazendo. Frequentemente atuavam contra seus próprios interesses econômicos ou políticos. Exterminavam programas que, além de benéficos em si, poderiam lhes trazer mais inovatividade ou melhores condições de sustentabilidade. Faziam o que faziam porque estavam sendo o que são: células imunológicas da organização, agentes da reprodução do sistema. Como o sistema era hierárquico, quer dizer, regulado heteronomamente, ele não podia aceitar a existência de zonas autônomas no seu interior.

E como o sistema, em geral, é complexo, porém gerido por modelos de gestão não-complexos (ou a-sistêmicos, baseados em esquemas lineares de comando-e-controle) ele não conseguia prever ou evitar a formação dessas bolhas e por isso tinha que atacar a "*malfunction*" depois que ela já havia se manifestado, corrigindo a deformação (ou a deformação na sua deformação, posto que a hierarquia é sempre uma deformação no campo social, uma anisotropia produzida pela centralização, quer dizer, pela predeterminação de caminhos para os fluxos).

Mas isso também indicava que, em geral, é possível criar essas bolhas. Para tanto, à primeira vista, parece ser necessário que existam pessoas dispostas a fazê-lo, comportando-se de modo

diverso do que delas se espera. Por exemplo: saindo dos caminhos repisados; inovando (ou criando coisas e inventando processos novos) e aprendendo com isso (em vez de ficar apenas reproduzindo velhas rotinas); desobedecendo; recusando-se a lutar entre si por posições e a buscar o sucesso; aceitando-se como são (ou renunciando ao chamamento aparentemente revolucionário para se transformar no que não são); resistindo à tentação de organizar ou pertencer a um grupo (que separe os “de dentro” dos “de fora”, colocando-os em oposição uns aos outros); e não abrindo mão de fazer tudo isso em troca da ilusão de que fazer propaganda dessas coisas substitui a sua ação concreta.

Todavia, quando fui refletir sobre minhas próprias iniciativas tentando sistematizar as lições aprendidas, me deparei com alguns problemas.

Problemas

O primeiro problema é que em ambientes hierárquicos não existem, em número suficiente, pessoas dispostas a fazer isso. Se existissem, não estariam em tais ambientes. Aliás, enquanto estivessem manifestando tal disposição, esses ambientes nem se conformariam. Por outro lado, as pessoas que estão lá (em qualquer um desses ambientes) são capazes de fazer isso, pois são iguais, em suas potencialidades, a quaisquer pessoas que estão em outros ambientes, semelhantes ou diferentes. Assim, não se trata de buscar tais pessoas em algum outro lugar, mesmo porque não existe esse reservatório ou usina de *netweavers* para nos fornecê-las. Ademais, o *netweaver* é uma função social, depende da topologia e do metabolismo da rede, surge em função do emaranhado de relacionamentos e não de características individuais distintivas. Isso leva ao segundo problema.

O segundo problema é que enquanto não se conformam tais ambientes não-hierárquicos (que chamei de bolhas) dentro de ambientes hierárquicos não temos as pessoas dispostas a fazer... o quê mesmo? Ora, os tais ambientes. Caímos então em uma circularidade ou no “dilema” do ovo ou da galinha. Sem as bolhas não teremos os agentes capazes de criar as bolhas.

O terceiro problema é que tudo isso parece muita coisa para ser feita de uma vez, ainda que pareça evidente que só pode ser feito de uma vez. Aos poucos ninguém conseguirá fazê-las, porque basta começar a se comportar de maneira diferente em relação a uma das atitudes

mencionadas para ser impedido de continuar tentando mudar seu comportamento no que concerne às outras atitudes.

Bem, quanto ao primeiro problema e, em parte, também ao segundo, é necessário dizer que em todos os ambientes hierárquicos (conformados por redes mais centralizadas do que distribuídas) existem redes (mais distribuídas do que centralizadas). As pessoas se relacionam horizontalmente a despeito dos mecanismos e dos processos verticais que lhes são impostos pela hierarquia. Nem que seja no cafezinho ou no refeitório, na fila do elevador ou nas calçadas, do lado de fora dos prédios (o espaço atualmente reservado aos fumantes). Até os escravos faziam redes nas senzalas.

Para resolver o segundo problema tratava-se, primeiro, de identificar (ou mapear) a rede realmente existente dentro da organização e, depois, de articular e animar essa rede incentivando-a a criar outra realidade a partir da interação entre os desejos de mudança das pessoas que a compunham. Isso era relativamente fácil de fazer quando se contava com o “apoio do alto” (dos chefes maiores). Sem esse salvo-conduto, entretanto, era muito difícil, quase impossível – como podem testemunhar todos que já tentaram fazer algo semelhante – iniciar um processo desse tipo. A burocracia não deixa, simplesmente não deixa, acontecer nada nesse sentido.

E mesmo com o tal “apoio do alto” a iniciativa tende a durar tão pouco que o processo não chega a alterar a estrutura e a dinâmica da organização como um todo. Raramente os chefes maiores podem continuar sustentando tal esforço, a não ser em organizações hipercentralizadas, mas neste caso temos outro problema mais grave: nesse tipo de organização as redes sociais são pouco densas, faltam caminhos para vivificar o conjunto. Quando os índices de distribuição (e conseqüentemente de conectividade e de interatividade) são muito baixos, o estoque daqueles fatores capazes de impulsionar o desenvolvimento (às vezes sintetizados na expressão ‘capital social’) é também muito pequeno.

Por outro lado, em organizações menos centralizadas os chefes raramente têm autonomia para violar as regras ou alterar a dinâmica do sistema de que fazem parte. Eles também são peças da máquina e têm que prestar contas de suas ações a alguém, seja a um conselho de acionistas, administradores ou financiadores, seja ao sistema político, seja ao que a própria organização interpreta difusamente como seus interesses. Há sempre um corpo sacerdotal interno vigiando as ações dos chefes. Mesmo quando esse corpo está formalmente subordinado a eles, conspira incessantemente contra as

suas inovações que considera disruptivas. Faz corpo mole, contrapõe dificuldades inexistentes ou sabota secretamente as iniciativas.

Quando os chefes têm mandatos, essa burocracia corrige rapidamente o curso logo após o fim do “reinado” anterior. O ditado “rei morto, rei posto” significa, antes de qualquer coisa, que a burocracia tenta zerar tudo que foi feito de diferente na gestão passada para reduzir as chances de o sucessor dar continuidade às inovações.

O apoio dos chefes tem, portanto, suas limitações. Organizações hierárquicas existem em ambientes sociais hierarquizados. O ecossistema no qual “vivem” é hierárquico. Isso significa que seus *stakeholders* – não só os internos, mas também os externos – atuam na lógica da escassez e têm dificuldade de entender e de aceitar processos mais distribuídos do que centralizados (regidos pela lógica da abundância). Não apenas um acionista, um membro de um *board* dirigente ou um chefe intermediário, terão tal dificuldade, mas também um financiador, um fornecedor, um parceiro, um cliente ou até mesmo uma comunidade afetada pela atuação da organização. De sorte que, em graus diferenciados e de maneiras distintas, todos tendem a resistir às mudanças. É próprio das culturas serem conservadoras – cultura é, por definição, reprodução: transmissão não-genética de comportamentos pretéritos – e isso ocorre em maior grau nas culturas organizacionais.

Do ponto de vista do *netweaver*, do inovador que se dedica a articular e animar redes sociais, a questão é ainda mais dramática quando envolve sua sobrevivência. Como ele poderá continuar desempenhando seu papel em tais circunstâncias?

A dramática questão da sobrevivência do *netweaver*

Fazer redes em um mundo ainda infestado por hierarquias não é tarefa fácil. Noventa e nove por cento dos que fazem proselitismo das redes sociais distribuídas atuam em organizações centralizadas, tiram seu sustento (quer como empregados, quer como fornecedores ou consultores) de organizações centralizadas e quando pretendem fazer alguma coisa que julgam realmente importante... estruturam, eles próprios, organizações centralizadas, seja uma empresa, uma instituição de pesquisa, uma ONG ou um movimento. Na melhor das hipóteses, as redes ficam para o tempo livre, como um *hobby*. Na

pior, elas são instrumentalizadas para servir ao marketing pessoal ou institucional (do grupo centralizado que montaram).

Isso vale para mim, provavelmente para você, assim como para Tenzin Gyatso (o XIV^o Dalai Lama) e para Humberto Maturana. Não importa o que digam ou no que acreditam: quase todos prestam serviços para hierarquias e, para tanto, às vezes constroem seus castelinhos, seus *bunkers*, seus quadrados para se proteger do mundo exterior, quer dizer, da interação com o outro-imprevisível.

Não sem alguma razão. É mesmo muito difícil empreender em rede. Mais difícil é viver no fluxo. Mais difícil ainda é viver *do* fluxo, sem construir uma represa ou açude, por pequeno que seja. O grande problema aqui é saber até onde isso afeta a atividade de *netweaving*.

Quem quer viver do fluxo tem que estar preparado para o ritmo – sempre imprevisível – das fluições: ora o fluxo se avoluma, ora se adelgaça. Nos períodos em que a correnteza se desencorpa, se você não tiver um açude, ficará em situação de escassez, mesmo em um mundo no qual – em vários setores e de modo crescente – já há abundância de meios. Mas como isso ainda não ocorre em todos os setores de onde provêm seus recursos sobrevivenciais, você terá que viver com menos e, em alguns casos, terá que viver na incerteza do pão do próximo dia.

Não é trivial para quem foi educado para acumular – ou seja, intoxicado pela ideologia da segurança para enfrentar a escassez – viver, para usar imagens evangélicas, como “as aves do céu que não semeiam, nem segam, nem fazem provimentos em celeiros” ou como “os lírios dos campos que não tecem nem fiam”.

Em geral os recursos sobrevivências não se reduzem ao teto, à comida e às vestimentas. Se você vive em família, se tem pais idosos e filhos pequenos, terá que despender grande quantidade de recursos para pagar planos de saúde, mensalidades escolares e um sem número de outras despesas associadas.

Mesmo que estejam assegurados os recursos para a sobrevivência física, sua e de sua família, muitas vezes vivendo em tais condições você não terá acesso às tecnologias que já fazem parte da vida contemporânea e que são necessárias para a interação em tempo real: o smartphone, o tablet, o notebook ultraleve, o livro com copyright, o transporte aéreo, a hospedagem em hotéis, para não falar das férias em locais confortáveis e aprazíveis... Em alguns casos será desejável, mas não será possível adquirir aquela impressora 3D, aquela máquina de corte computadorizado a laser (CNC), aqueles

robots e outros equipamentos sem os quais sua pesquisa não avançará. Ademais, se você tem uma vida intelectual, precisa de outros recursos para não ficar fora dos *clusters* de seus pares ou interlocutores: não pode deixar de ir a um jantar porque não tem dinheiro para dividir a conta; não pode deixar de ir a um simpósio realizado em outra cidade porque não tem dinheiro para a passagem e a hospedagem. Poder pode, mas perde conectividade.

Ainda que trabalhe como autônomo, em geral você precisará de marketing pessoal feito por *broadcasting*, quer dizer, centralizado; do contrário as pessoas não saberão que você existe e não contratarão por bom preço os seus serviços (ainda que tais serviços sejam, por exemplo, ministrar palestras ou cursos). Se for um empreendedor, precisará, talvez, de financiamento bancário, o que exigirá a contrapartida de garantias reais (que você não terá para dar se não tiver propriedades). Se quiser alugar um imóvel para realizar qualquer atividade precisará de comprovação de renda e de fiança. Em suma... você terá de superar muitos obstáculos para continuar fazendo o que você faz ou quer fazer.

É claro que essas condições estão mudando rapidamente, mas também é claro que elas ainda não mudaram completamente. O problema não é viver em algum lugar do futuro, onde tais problemas estarão (ou estariam) resolvidos. O problema é viver agora, nesta época de transição em que, para usar uma definição de crise que já virou jargão, atravessamos o percurso entre o velho que já morreu (mas cuja carcaça ainda remanesce insepulta atravancando o caminho) e o novo que já nasceu (mas ainda não é capaz de caminhar com suas próprias pernas por novos caminhos).

Trilhando esse árduo percurso, poder você sempre pode viver à margem de tudo isso (por exemplo, em uma comunidade agrícola de subsistência), mas... às vezes você não quer! E às vezes, escapando assim para uma vida alternativa, você consegue de fato sobreviver sem se subordinar a estruturas hierárquicas, mas a atividade do *netweaving*, em geral, não consegue ter continuidade nos lugares que você abandonou.

Devo dizer que não tenho uma boa resposta para o problema da sobrevivência dos *netweavers*. E já que não posso ajudar muito a resolver esse problema, passo a me preocupar com outra questão, quem sabe até mais fundamental: como continuar fazendo *netweaving* tendo que prestar serviços ou se empregar em organizações hierárquicas ou tendo que contar com seu apoio ou financiamento? Sei que nem sempre é possível. Talvez não seja possível em boa parte dos casos e essa é provavelmente a explicação

para o fato de tão poucas pessoas fazerem redes quando resolvem iniciar um negócio, tocar um empreendimento ou elaborar e executar um projeto. Digo que essa última questão é mais fundamental porque *o fundamental é fazer redes e não encontrar uma maneira de sobreviver com tal ocupação.*

É até possível que pessoas que conseguiram se desligar de organizações hierárquicas também se desconectem das redes que conformavam com outras pessoas e acabem se refugiando em um grupo proprietário, em um *cluster* fechado, compartilhando seus ideais e seu estilo de vida com poucas pessoas, constituindo às vezes uma seita, via de regra centralizada ou fortemente polarizada por uma liderança carismática, protegendo-se igualmente da interação com o outro, com o estrangeiro ou forasteiro, com aquele que não comunga com seus princípios e valores. Isso de fato aconteceu com uma parte considerável de comunidades alternativas que surgiram a partir dos anos 70 do século passado, no Brasil e em outros países. Queriam sair do sistema, mas, ao fazer isso, construíram seus próprios sistemas centralizados.

A questão da continuidade do *netweaving*

Bem... foi aí que descobri que o terceiro problema – aquele de ter que fazer tudo de uma vez – poderia ser, na verdade, uma solução para essa questão fundamental: a da continuidade do *netweaving*. É claro que, como vimos, não é uma solução para o problema das condições de vida do *netweaver* (com tal problema cada um vai ter de lidar e se virar como puder e não há receita universalmente válida), mas é uma solução para a continuidade do *netweaving*. Ou seja, não é uma solução para viver *do* fluxo, mas pode ser uma solução para viver *no* fluxo.

A solução é a seguinte: você vai ter que criar seu próprio mundo, sabendo, porém, que ele será temporário e com prazo de validade curto. Quanto a isso já poderá começar colocando sua alma em paz: você não vai construir coisas sólidas, não vai erigir estruturas fixas, não vai crescer cada vez mais, não vai derrotar a concorrência e... não vai, provavelmente, ficar milionário (nem bilionário, como aqueles rapazes do Vale do Silício, que só lograram tal "proeza" porque se transformaram em trancadores de códigos e montaram estruturas hipercentralizadas, comportando-se, portanto, como anti-*netweavers*). Tomar consciência dessas condições é muito importante

no sentido de evitar escolhas das quais você se arrependerá. Se você almeja construir impérios é melhor não mexer com *netweaving*.

Mas, afinal, o que quis dizer o texto?

Em primeiro lugar, que você não poderá atuar sozinho. Terá que fazê-lo em rede; e uma rede, como se sabe, precisa-se de pelo menos três pessoas para começar. Semente de rede é rede.

Em segundo lugar que, se quiser viver no fluxo (ainda que não viva exclusivamente *do* fluxo), você terá de ser um viajante dos *interworlds*, acompanhando a vida nômade das coisas. Não poderá se sedentarizar, se aboletar no seu lugar. As oportunidades de construir novos mundos são configurações particularíssimas que aparecem onde aparecem e não onde você quer que elas apareçam. E que aparecem tão rapidamente quanto desaparecem e se você e seus amigos não estiverem lá ou não puderem se deslocar para lá tempestivamente para aproveitá-las, elas virarão oportunidades perdidas.

Em terceiro lugar você terá que – a cada vez – fazer tudo de uma vez, como em uma explosão, um *bang*. Aos poucos não é possível. Você não pode abrir e percorrer novos caminhos e, ao mesmo tempo, obedecer aos chefes. Você não pode exigir obediência dos outros (querer mandar neles) e, ao mesmo tempo, viver em regime de verdadeira colaboração com essas pessoas. Você não pode seguir os caminhos já trilhados, reproduzindo suas rotinas e, ao mesmo tempo, deixar de lutar por posições e a buscar sucesso (ou progredir em sua carreira). Você não pode vestir a camisa da sua organização e pertencer ao grupo e, ao mesmo tempo, deixar de manter uma lealdade maior para com os “de dentro” do que para com os “de fora” (separando-os e, não raro, colocando-os em oposição). E assim por diante. A hierarquia é um padrão de organização que se reproduz como um todo. É uma deformação no campo social que afeta todos os eventos que ocorrem nesse campo porque condiciona o fluxo interativo a passar por determinados caminhos (e não por outros).

Isso significa que não se pode remediá-la com boas ações, com disposição de colaborar inspirada por princípios fraternos. Não é uma questão de intenção dos sujeitos e sim de comportamentos. Onde os fluxos não podem passar porque os caminhos estão bloqueados ou não puderam ser abertos, não adianta a boa vontade. Novos comportamentos podem alterar tal configuração, por certo, mas comportamentos capazes de fazer isso só se materializarão se houver possibilidade de interação. A pessoa mais colaborativa do mundo engajada em um exército não pode mudar a estrutura e a dinâmica

da organização militar. E nem 1 mil ou 10 mil pessoas seriam capazes de fazer isso, assim como a maioria das formigas não é capaz de modificar o padrão de organização do formigueiro.

O projeto de um ambiente não-hierárquico tem que começar do zero a cada vez porque é um mundo novo que está sendo concebido a cada vez. Um mundo como uma esfera de autonomia é também autônomo do ponto de vista do espaço-tempo que “ocupa”. No multiverso das interações que chamamos de ‘social’ há criação, mas não há evolução como linha de continuidade. É claro que a visão retrospectiva – como a da história, sempre construída da frente para trás – pode encontrar liames, atribuindo-lhes papel causal (não raro confundindo causa com anterioridade temporal) e então construir uma linha, enfileirando as contas (os eventos) como quem faz um colar. Mas muitos colares podem ser feitos com um mesmo conjunto de eventos não co-presentes, o que significa que não há uma (única) história a não ser para quem faz (ou conta) a história. Vejamos alguns exemplos.

A experiência da democracia grega, ensaiada em algumas cidades da Ática entre 509 e 322 a. E. C., foi um mundo que se abriu e fechou e só a análise posterior pode encontrar um liame entre aquela experiência e a da sua reinvenção pelos modernos, dois mil anos depois. Não houve continuidade, não houve qualquer evolução; pelo contrário, o que tivemos depois do ensaio fundante da democracia foi retrocesso. Por dois mil anos foi – para todos os efeitos – como se aquele mundo que atingiu seu apogeu no chamado “século de Péricles” não tivesse existido. No entanto... após milênios, eis que surge um modo de regulação de conflitos baseado no mesmo fundamento básico: a liberdade de opinião.

O mesmo se pode afirmar da Golah – a organização dos cativos (sequestrados nas elites) de Jerusalém na Babilônia sob o reinado de Nabucodonozor e seu sucessor – que durou 50 anos. Também foi um mundo, que se abriu e fechou (neste caso com sentido oposto ao da democracia: autocrático, mítico, sacerdotal e hierárquico). É incrível como essas duas experiências, sendo relativamente tão próximas no tempo (a democracia começa a ser ensaiada em 509 e o exílio ou cativeiro babilônico vai de 598 a 537 a. E. C.) constituem mundos completamente diferentes (sob alguns aspectos, diametralmente opostos).

Nenhuma experiência em geral fica completamente “perdida”: elas podem se replicar, lançando esporos que permanecem em estado latente por muito tempo e que podem ou não germinar. Mas não há continuidade.

Foi o que aconteceu com a Golah, ou com a sua interpretação pelos rabinos: uma experiência fundante do judaísmo, situada na sua pré-história. Vários séculos depois, outro mundo congruente brotou e durou também cinquenta anos, com os fariseus do primeiro século, em Jerusalém, que moldou o futuro com a diáspora. E novamente, vários séculos depois, surgiu mais um mundo na mesma “faixa de frequência”, que durou outros cinquenta anos, com os kabbalistas judeus em Safed, na Palestina, após sua expulsão da Espanha no exato momento em que Colombo aportava um novo mundo.

Qualquer experiência em rede – “eterna enquanto dura” – será uma nova criação no espaço-tempo dos fluxos que, em alguns casos, poderá se replicar em outras regiões do tempo, gerando o que chamamos de tradição.

O que nos interessa particularmente é aquela experiência que não tranca futuro, mas abre novas possibilidades sociais. Isso depende dos graus de interatividade (ou de conectividade e distribuição) da rede em questão. Quanto mais conectada (por dentro e para fora) e quanto mais distribuída for uma rede social, menos ela durará como quisto (como algo que quer resistir à fluência para se eternizar como foi) e mais ela permanecerá como rizoma (como abertura, sempre presente, de múltiplas oportunidades de combinação, quer dizer, de conexões, que destrancam o futuro).

As redes sociais a que nos conectamos são “zonas” do espaço-tempo dos fluxos. Isso significa que o local não é só um espaço: é também um tempo... Aquilo que Hakin Bey chamou de TAZ (Zona Autônoma Temporária) não é, afinal, nada mais do que uma rede distribuída.

É disso que se trata. A metáfora da bomba e da bolha pode ser útil porque traduz a visão de que o mundo é uma totalidade de fatos, não de coisas. Assim, o mundo é determinado pelos eventos. A bomba-fluzz é uma bomba de eventos que ocorrerão em uma bolha. A bolha fornece a imagem de uma coisa fugaz, temporária, delicada e frágil, que pode desaparecer a qualquer momento (dure cinquenta ou cinco anos; ou agora – como estamos vendo – muito menos).

Então, para fazer um mundo (um emaranhado de eventos) é como se você tivesse que construir e jogar uma bomba criativa. Quando a bomba explodir ela vai abrir um espaço e um tempo para que você crie um mundo em outros termos, quer dizer, construa um ambiente favorável à criação e não à reprodução (a tal bolha). Com apoio ou sem apoio de algum hierarca, se esse ambiente não for conformado, nada feito. Mas quem tem continuidade é o *netweaving*, não aquele

mundo particular onde ele se realizou. Por isso, é preciso começar do zero a cada vez.

O “segredo” é muito simples. Ambientes hierárquicos são campos de reprodução, no melhor dos casos de criação dirigida. Trata-se, portanto, de constituir ambientes de livre criação. Só a livre criação pode criar outro mundo.

Para fazer isso, entretanto, não adianta ficar tentando convencer as pessoas sobre o que deve ser feito. Os que estão convencidos devem fazer o que acham que deve ser feito e não pregar no deserto. Antes de qualquer coisa porque ninguém se convence se não fizer. E depois porque, se não fizer, ninguém muda de comportamento e o resultado será mais mundo velho.

Mas não se trata apenas de construir e jogar uma bomba criativa. Como o resultado da explosão é temporário, trata-se de construir e jogar várias pequenas bombas, em um processo intermitente.

Assim nasceu este *Small Bangs*, como uma inspiração para a atuação dos *netweavers* em ambientes hierárquicos.

Dito isto, podemos passar agora às ideias.

Glossário Contextual

Como não estou construindo um sistema teórico, as referências seguem em ordem alfabética, à maneira de um glossário, com a diferença, porém, de que alguns verbetes aparecerão agrupados por similaridade, sinergia ou contraposição, uma vez que não se trata aqui de defini-los estritamente e sim de esclarecer seu significado descrevendo o contexto em que surgiram. Incluem-se apenas os termos que designam conceitos cunhados ou ressignificados por mim e não todos os termos, mesmo os não-usuais, usados no texto (como *Small-World*, graus de separação *et coetera*).

Aprendizagem-criação x Ensino-reprodução

A partir de 2009, a conversação na Escola-de-Redes – com Nilton Lessa, Luiz de Campos Jr e vários outros – foi revelando que a aprendizagem envolve sempre criação (*você só aprende verdadeiramente o que inventa*, uma sentença talvez inspirada no poeta Manoel de Barros: “*Tudo que não invento é falso*”). Ao contrário do ensino, que envolve sempre reprodução de um conteúdo, transmissão ou inculcação de um ensinamento. Descobriu-se que – ao contrário do que se propaga – o ensino não é o antecedente lógico da aprendizagem e que o ensino se constituiu não a favor, senão contra a livre-aprendizagem (*toda livre-aprendizagem é desensino*). Essa compreensão está registrada em vários textos, especialmente em dois: *Buscadores & Polinizadores* (nas suas quatro versões, a última de meados de 2010) ⁽¹⁾ e *Multiversidade* (2012) ⁽²⁾. Posteriormente, no processo de elaboração do texto *Co-Criação: Reinventando o conceito* (2012) ⁽³⁾ ficou claro que essa contraposição (Aprendizagem-criação x Ensino-reprodução) vai além do âmbito, por assim dizer, educacional, para se referir aos ambientes sociais, empresariais e governamentais de maneira geral. A escola como burocracia do ensinamento não é o único exemplo. Também são campos de reprodução as igrejas, as corporações, os partidos, os Estados e as empresas hierárquicas. Na verdade todas as organizações hierárquicas são campos de reprodução e, em um sentido amplo do conceito, são escolas (*campos de reprodução da Matrix*, foi uma metáfora muito utilizada). Em contraposição, todos os ambientes conformados por redes distribuídas (ou mais distribuídas do que centralizadas) seriam campos de criação. Em *Fluzz* (2011) ⁽⁴⁾ essas concepções já haviam sido expostas ou esboçadas (nas cinco primeiras seções do Capítulo 7 e nas duas primeiras do Capítulo 8).

Big Bang e Small Bangs

Big Bang, como se sabe, é uma teoria atualmente aceita segundo a qual o universo em expansão teve início cerca de 15 bilhões de anos atrás, a partir de um estado de energia, densidade e compressão enormes ⁽⁵⁾. O *Big Bang* teria sido um buraco branco, uma fonte da qual jorrou toda matéria e energia (ao contrário dos buracos negros, nos quais a criação se abisma em virtude do seu imenso campo gravitacional). Até bem pouco se acreditava que este (o *Big Bang*) seria o único buraco branco, mas foi levantada recentemente (2011) a hipótese de que pode haver outros buracos brancos – como *Small Bangs* – associados a certas explosões atípicas de raios gama (que se comportam como o reverso dos buracos negros). Quando uma grande quantidade de massa (e energia) é ejetada por um buraco branco ele “decai” virando um buraco negro ⁽⁶⁾. Bem... a despeito da hipótese ser instigante (ensejando a visão de que o universo não foi criado em um único momento, mas continuaria sendo criado, intermitentemente), o que nos interessa aqui é a metáfora. Quando imaginei – numa conversa com Nilton Lessa pelo GTalk, no início de 2012 – que a maneira de criar mundos mais distribuídos do que centralizados seria a partir de pequenas explosões (*small bangs*) não tinha conhecimento dessa hipótese de Alon Retter e Heller Shlomo ⁽⁷⁾. Mas é incrível a coincidência, inclusive com a ideia dos mundos-bebês, aventada em 2010 e comentada em Fluzz (2011) ⁽⁸⁾.

Bomba e Bolha

Como já foi dito nos Comentários, a metáfora da bomba e da bolha foi um recurso empregado para mostrar que o mundo é uma totalidade de fatos, não de coisas (a subproposição 1.1. do *Tractatus Logico-Philosophicus* de Ludwig Wittgenstein (1918): “*O mundo é a totalidade dos fatos, não das coisas*”). Assim, o mundo é determinado pelos eventos (Idem, 1.11: “*O mundo é determinado pelos fatos, e por serem todos os fatos*”) ⁽⁹⁾. A bomba-fluzz é uma bomba de eventos que ocorrerão em uma bolha. A bolha fornece a imagem de uma coisa fugaz, temporária, delicada e frágil, que pode desaparecer a qualquer momento. Foi uma maneira de dizer que não se deve ter a expectativa de duração indeterminada, de continuidade, de construção que se aperfeiçoa com o tempo, de evolução ou de transformação conduzida por vontade do sujeito ou por algum fator imanente à história. Os mundos têm, por outro lado, certa autonomia: abrem e fecham em função de vários fatores. Podem ressurgir, mas não como desdobramento e sim como reflorescimento,

em outras regiões do tempo, quando uma configuração particularíssima (não necessariamente semelhante, mas com algum fator com poder de evocá-los – ou de invocá-los) torna a se constelar.

Campo social

A ideia de campo social – à semelhança de um campo de forças (meio pelo qual uma força comunica sua influência) – foi aventada em 2007 e publicada no livro *Novas Visões* (2008) ⁽¹⁰⁾ para descrever o efeito da topologia da rede social sobre as pessoas (assim como num campo físico pode-se determinar a intensidade e a direção da força a cada ponto). Em uma topologia distribuída o campo social manteria as mesmas propriedades em todas as direções. Uma topologia centralizada introduz uma anisotropia (privilegiando certas direções ou condicionando o fluxo a passar por elas em detrimento de outras direções possíveis). Essa anisotropia – introduzida pela hierarquia (ou seja, pela centralização) – é encarada então como uma deformação no campo social. Em geral isso é descrito como uma verticalização do campo (privilegiando-se a direção vertical ou os caminhos de subida e de descida). Na presença de organizações hierárquicas o campo social se deforma, não apenas no seu interior, mas também em seu entorno. O conceito (ou a imagem) não tem propósitos analíticos e sim demonstrativos (ou ilustrativos): pessoas situadas num campo social deformado tendem a se comportar de maneira condizente com os caminhos disponíveis independentemente de suas características individuais: por exemplo, num campo verticalizado tenderá a privilegiar a direção vertical, disputará com outras pessoas os caminhos de subida (competição) em vez de estabelecer relações horizontais com elas (colaboração). Esta visão é congruente com a hipótese de que a colaboração é um atributo da maneira como os seres humanos se organizam e não uma função de suas características individuais distintivas (como seus princípios, visões e valores). As bolhas abertas por *Small Bangs* seriam campos sociais não deformados pela hierarquia, que conseguem permanecer, durante breves períodos, nessa condição.

Co-criação

Co-criação (*co-creation*) é o processo pelo qual várias pessoas criam (ou desenvolvem) ideias conjuntamente. Toda criação é uma co-

criação na medida em que nenhuma ideia nasce do nada. Nenhuma pessoa concebe uma ideia a partir do zero. Uma ideia é sempre um clone de outras ideias (um clone sempre diferente porque sujeito a um processo variacional). O conceito de co-criação interativa (ou *i-based co-creation* como *open distributed innovation*) foi apresentado no texto Co-Criação: Reinventando o conceito (2012) ⁽¹¹⁾. Segundo essa visão todas as ideias são frutos da interação (envolvendo *cloning*, uma fenomenologia da interação). A co-criação interativa (ou em rede) seria imprevisível, intermitente, aberta, distribuída e, obviamente, interativa (quer dizer, o que já não é tão óbvio, não-participativa). O sentido mais profundo dessa elaboração talvez possa ser resumido na frase seguinte: “*Em uma espécie de invocação de entidades ainda desconhecidas e que não controlamos, ensaiamos na i-based co-creation um novo modo de convivência capaz de dar vida ao simbiote social que prefiguramos quando nos abrimos à interação com o outro-imprevisível*” ⁽¹²⁾. Como já foi dito nos Comentários, a co-criação é o “segredo” do *Small Bangs*: se ambientes hierárquicos são campos de reprodução (no melhor dos casos, de criação dirigida), então só a livre criação coletiva pode constituir ambientes distribuídos dando à luz a outro mundo (a bolha).

Ética hacker e Ética netweaver

A ética *hacker* seria aquele conjunto de valores que emergem das primeiras comunidades cooperativas de programadores, que logo se materializaria nas expressões comunitárias na Internet e nas comunidades de desenvolvedores de software livre. Tais valores compreenderiam: uma revalorização do trabalho (uma nova motivação baseada no desejo de conhecimento e no prazer do seu compartilhamento, para além da expectativa de remuneração monetária) com a conseqüente não aceitação da separação entre vida e trabalho e a valorização da liberdade como valor fundamental (materialização da autonomia pessoal e comunitária do *hacker*) ⁽¹³⁾. A expressão ‘ética hacker’ ficou conhecida depois de Eric Raymond (1996-2001) ter concluído seu esboço de critérios axiológico-normativos para os *hackers* (que ficou conhecido em alguns meios como *Hacker Howto*) ⁽¹⁴⁾ e após a publicação do livro de Pekka Himanen (2001): A ética *hacker* e o espírito da era da informação ⁽¹⁵⁾. A ética *netweaver* foi aventada (sem usar essa denominação) em um capítulo crítico de Fluzz (2011), intitulado *Netweaver Howto* e poderia ser resumida na frase seguinte: “*Se você quiser se dedicar ao netweaving, comece esquecendo toda essa bullshit sobre ética como conjunto de normas sobre o que fazer ou não-fazer válidas para qualquer interação e estabelecidas antes da interação. O que*

caracteriza o netweaver é o que ele faz e não um conjunto de crenças ou valores, por mais excelsos, solidários ou do-bem que possam ser estimados” ⁽¹⁶⁾.

Fluzz

A palavra 'fluzz' nasceu de uma conversa informal do autor, no início de 2010, com Marcelo Estraviz, sobre o Buzz do Google. O autor observava que Buzz não captava adequadamente o fluxo da conversação, argumentando que era necessário criar outro tipo de plataforma (*i-based* e não *p-based*, quer dizer, baseada em interação, não em participação). Marcelo Estraviz respondeu com a interjeição 'fluzz', na ocasião mais como uma brincadeira, para tentar traduzir a idéia de Buzz+fluxo. Ulteriormente a idéia foi desenvolvida no livro *Fluzz: vida humana e convivência social nos novos mundos altamente conectados do terceiro milênio* (2011) ⁽¹⁷⁾ e passou a não ter muito a ver com o programa mal-sucedido do Google. Fluzz (o fluxo interativo) é um conceito complexo, sintético, que talvez possa ser captado pela seguinte passagem: *“Tudo que flui é fluzz. Tudo que fluzz flui. Fluzz é o fluxo, que não pode ser aprisionado por qualquer mainframe. Porque fluzz é do metabolismo da rede. Ah!, sim, redes são fluições. Fluzz evoca o curso constante que não se expressa e que não pode ser sondado, nem sequer pronunciado do “lado de fora” do abismo: onde habitamos. No “lado de dentro” do abismo não há espaço nem tempo, ou melhor, há apenas o espaço-tempo dos fluxos. É de lá que aquilo (aquele) que flui sem cessar faz brotar todos os mundos... Em outras palavras, não existe uma mesma realidade para todos: são muitos os mundos. Tudo depende das fluições em que cada um se move, dos emaranhamentos que se tramam, das configurações de interação que se constelam e se desfazem, intermitentemente”* ⁽¹⁸⁾. Diz-se que bomba de eventos do *Small Bangs* é uma bomba-fluzz porque ela enseja a criação de novos mundos.

Glocal

Glocal significa local em interação com outros locais. Uma realidade glocal se constitui quando a globalização do local encontra a localização do global, o que é apenas uma maneira de falar da conexão local-global, ou seja, da interação entre diversos locais. Glocal significa que *o local conectado é o mundo todo*, uma ideia

surgida em 2001, numa conversação na rede de criação da Agência de Educação para o Desenvolvimento. Em Fluzz (2011) a idéia foi retomada: *“Em mundos altamente conectados todo pensar será glocal (e não global) e toda ação também será glocal (e não local). Não pode haver um pensar global porque isso pressupõe uma apreensão por cima ou por fora da interação. A aldeia global de McLuhan será local, mas nunca um único e mesmo local. Quem a perceber estará expressando a percepção do emaranhado de conexões no qual está envolvido. Como os emaranhados são diversos, cada percepção será também diversa. Teremos tantas aldeias globais quanto os mundos a partir dos quais elas são vistas como resultado de configurações particulares de interação. Ou seja, teremos miríades de aldeias locais”* ⁽¹⁹⁾. Todo mundo-bebê que vem à luz num *Small Bang* é sempre glocalizado.

Highly Connected World

A expressão surgiu em 2009, no *draft* do livro de David Easley e Jon Kleinberg, *Networks, Crowds and Markets: reasoning about a Highly Connected World* (2010) ⁽²⁰⁾. O autor (deste Glossário) acrescentou, no mesmo ano, um ‘s’ à palavra *world* para enfatizar que mundos altamente conectados são múltiplos: a ilusão do mundo único em termos sociais é um efeito do *broadcasting* (emissão centralizada um-muitos), ou seja, da hierarquia. Todas as novas possibilidades sociais que permitem a emergência de *Highly Connected Worlds* estão ligadas à fenomenologia das redes sociais distribuídas. Em Fluzz (2011) se diz que *“no mundo hierárquico não há interface para fluzz. Mas quando fluzz for do regime dos múltiplos mundos interconectados, esses mundos serão os novos Highly Connected Worlds do terceiro milênio”* ⁽²¹⁾. E mais adiante: *“Os Highly Connected Worlds tendem a ser organismos humanos coletivos... superorganismos humanos, não organismos super-humanos! Eles são campos para o nascimento do “indivíduo social”... que não pode se consumir como humanidade enquanto algo estava impedindo: a escassez de conexões, uma escassez artificialmente introduzida por modos de regulação não-pluriárquicos. Fluzz não podia passar. Mas fluzz é empowerment. Se fluzz não pode soprar o corpo não se vivifica”* ⁽²²⁾. As bolhas que surgem de *Small Bangs* são *Highly Connected Worlds*.

Interativo

A diferença entre interação e participação, já havia sido notada por David de Ugarte em meados da década passada ⁽²³⁾. Mas a explicação detalhada do por quê redes são ambientes de interação e não de participação surgiu num *blogpost* na Escola-de-Redes em 24 de abril de 2010 ⁽²⁴⁾. Participação designa uma noção construída por fora da interação. Participar é se tornar parte ou partícipe de algo que não foi inventado no instante mesmo em que uma configuração coletiva de interações se estabeleceu, mas algo que foi (já estava) dado *ex ante*. Em um ambiente interativo (não-participativo) cada pessoa atua nos seus próprios termos e não nos termos estabelecidos por outros (como ocorre na participação). Isso significa, entretanto, que estará mais aberta ou mais vulnerável ao outro-imprevisível. Quanto mais interativo é um ambiente menos anisotropias acarreta no espaço-tempo dos fluxos ou menos deformações produz no campo social. As bolhas abertas por *Small Bangs* são ambientes interativos.

Mundo centralizado x Mundo distribuído

Mundos (sociais) são redes (de pessoas). Mundo centralizado e mundo distribuído referem-se, respectivamente, às topologias de rede centralizadas e distribuídas segundo a distinção genialmente introduzida por Paul Baran (1964) no *paper* “*On distributed communications: I. Introduction to distributed communications networks*” ⁽²⁵⁾. Cabe à Albert-László Barabási (2002) o mérito por ter reintroduzido os diagramas de Baran na discussão contemporânea sobre redes, no livro *Linked* ⁽²⁶⁾. Em 2008 construí, para efeitos demonstrativos, um Índice de Distribuição de Rede baseado nos Diagramas de Baran ⁽²⁷⁾. Em 2009, houve uma discussão na Escola-de-Redes sobre o Diagrama B de Baran ⁽²⁸⁾ – depois consolidada na segunda versão do texto *O Poder nas Redes Sociais* ⁽²⁹⁾ – que mostrava que redes extensas são sempre descentralizadas e que, portanto, para efeitos práticos, o que importa é o grau de distribuição (ou, inversamente, de centralização). A partir daí adotou-se a convenção de chamar de redes distribuídas aquelas cuja topologia apresenta graus de distribuição maiores do que de centralização. É neste sentido que se afirma que as bolhas surgidas de *Small Bangs* são mundos mais distribuídos do que centralizados.

Mundos-bebês

A ideia de mundo-bebê surgiu pela primeira vez em 2010, em uma conversa com a equipe de coordenação do programa Redes de Desenvolvimento Local ⁽³⁰⁾, no contexto da discussão sobre a criação de instâncias glocais em bairros e municípios - locais conectados (para fora) e altamente tramados (por dentro). O objetivo era construir mundos tão pequenos em termos sociais (*small-worlds* com 1 grau de separação) que gerassem um campo com grande capacidade de empoderamento. *Small is powerful* e *empowerful* foram noções aventadas em 2003, no livro *O poder do local: globalização, glocalização, localização* ⁽³¹⁾ e retomadas no texto *O Misterioso 1%* (2009) ⁽³²⁾. Posteriormente a ideia foi desenvolvida - já com a denominação "mundos-bebês" - no Capítulo 10 de *Fluzz* (2011) ⁽³³⁾ intitulado "Mundos-bebês em gestação". Os mundos-bebês seriam resultados de *glocal swarmings* que estariam gestando, na escuridão, novos padrões societários: "*uma formidável orgia fúngica sob seus pés (uma espécie de sexo grupal que está acontecendo agora em Zion, i. e., nos subterrâneos, com hifas surgindo por toda parte)*" ⁽³⁴⁾. A bomba-fluzz é uma maneira de provocar um *glocal swarming* e as bolhas abertas por *Small Bangs* são espécies de incubadoras de mundos-bebês.

Não-caminho x Caminho

Bem... a ideia de não-caminho surgiu durante a elaboração de *Fluzz* (2011), um livro que brotou de uma única frase, usada como epígrafe no texto *Desobedeça* (2010): "*A força (Te) não é (um querer) induzir alguém (ou alguma coisa) a seguir um caminho prefigurado e sim (um deixar) fluir com o curso (Tao)*" ⁽³⁵⁾. Uma passagem de *Fluzz* (2011) explica: "*Desobedecer é sempre abrir um caminho. Mas cada ato ou gesto de desobediência abre um novo caminho. Manter-se no mesmo caminho, à revelia da direção do vento, acreditando que ele é o seu caminho para vida toda ou o único caminho, e tentar impingir-lo a outras pessoas... aí já é obedecer*" ⁽³⁶⁾. A expressão 'não-caminho' já havia sido usada pelo físico David Bohm (1970-1992) quando tentava, no ocaso da vida, compreender e promover a interação que chamava de diálogo, ao dizer que percebendo "*o significado de todos os caminhos... chegamos ao 'não-caminho'. No fundo, todos os caminhos são os mesmos...*" ⁽³⁷⁾. O caminho-fluzz é o caminho-não-caminho; ou seja, em mundos altamente conectados não há caminho porque tudo é caminho. Assim, na bolha não há caminho.

Netweaving

Não se sabe bem onde surgiu pela primeira vez o termo *'netweaving'* para designar genericamente articulação e animação de redes sociais. David de Ugarte alega que foi ele que inventou a palavra em 1999: *"La palabra netweaving fue creada en 1999 por David de Ugarte para definir el objetivo de Piensa en Red. El término ni siquiera existía en los buscadores en aquella época, pero fue pronto consagrado por Juan Urrutia en La lógica de la abundancia, un largo artículo publicado en la revista Ekonomiaz en el que se planteaba por primera vez la lógica de la abundancia como principio ordenador de las redes distribuidas"* ⁽³⁸⁾. Mas essa alegação parece não ser verdadeira, de vez que ela – a palavra *'netweaving'* – pode ser encontrada em um artigo de março de 1998: *"Netweaving alternative futures – Information technocracy or communicative community?"* de Tony Stevenson ⁽³⁹⁾. O termo foi desenvolvido e largamente empregado por mim, a partir de 2008, com outro sentido, afinal consolidado em Fluzz (2011), sobretudo no tópico final do Capítulo 7, intitulado "Reprogramando sociosferas" e no tópico "Netweaver howto" do Capítulo 9. Neste último, em especial, esclarece-se o sentido com que a palavra é utilizada aqui: *"Para fazer netweaving não há nenhum conteúdo substantivo (filosófico, científico ou técnico) que você tenha que adquirir: basta desobedecer, inovar e tecer redes. Isto sim, você vai ter que aprender: a tecer redes – da única maneira possível de se aprender isso: interagindo com outras pessoas sem erigir hierarquias (sem mandar nos outros e sem obedecer a alguém). Isto é netweaving!"* ⁽⁴⁰⁾. No contexto do presente escrito, construir bombas-fluzz é atividade precípua do *netweaver*.

Pessoa comum

Este talvez seja o conceito de mais difícil apreensão em virtude de sua (complexíssima) simplicidade. Ele surgiu a partir da constatação de que, em estruturas hierárquicas, não somos pessoas comuns na medida em que lutamos para ser pessoas incomuns, para nos destacar dos semelhantes (em vez de nos aproximar deles). O termo *'comum'* tem aqui o sentido de *commons*, de bem comum, de algo compartilhável por uma comunidade (e não de ordinário, normal ou não notável, nem de medíocre, como em geral se atribui pejorativamente). Assim, pessoa comum é aquela que mantém as mesmas condições de compartilhamento das outras pessoas do seu emaranhado, embora cada uma seja, nas suas particularidades, totalmente diferenciada, sempre *unique*. A pessoa comum é a que

compartilha (“*você é o que você compartilha*”, ao se deixar varrer pelo sopro, ao ser permeável ao fluxo interativo) e não aquela que alcançou o sucesso em virtude de suas características herdadas (do “sangue” ou do “berço”) ou adquiridas pelos esforços que fez para subir na vida ou para progredir ou evoluir em seu caminho espiritual. Ela é alguém que logrou viver a sua convivência, que conseguiu antecipar a plenitude do com-viver ou do viver em rede prefigurando o simbiote social (“o objetivo supremo”). Em Fluzz (2011) afirma-se que o não-caminho é aquele da pessoa comum... *“do livre-interagente (não exatamente do participante) com o outro-imprevisível (e, portanto, aberto ao compartilhamento fortuito e não fechado no cluster dos que professam a mesma fé)”* ⁽⁴¹⁾. Santos e heróis são pessoas incomuns, resultados de escapadas da humanidade, tentativas de transformação individual por fora do fluxo interativo e são, nesse sentido, seres humanos fugidos da interação (e não o contrário, como tentou inculcar a cultura hierárquica, segundo a qual pessoas comuns não são boas o bastante, como se fossem santos ou heróis fracassados). O mesmo se pode dizer das chamadas celebridades que, de um ponto de vista coletivo ou da rede, são sintomas de uma patologia da interação. Outra passagem de Fluzz (2011) esclarece que *“não é fácil ser uma pessoa comum, ao contrário do que parece. No mundo único fomos induzidos a conquistar algum diferencial para nos destacarmos das pessoas comuns. Quando interagimos com alguém em qualquer ambiente hierárquico somos avaliados por esses diferenciais e começamos então a cultivá-los. Como reflexo dos fluxos verticais que passamos a valorizar, nossa vida também se verticaliza. É como se importássemos a anisotropia gerada na rede-mãe pela hierarquia. Nessa ânsia de subir, começamos a imitar os de cima e a desprezar os de baixo”* ⁽⁴²⁾. A bolha é apenas uma rede de pessoas comuns.

Propaganda

Propaganda é sempre tentativa de manipulação, de instrumentalização de pessoas para obtenção de determinados fins que em geral lhes são estranhos, por fora da interação. Não é a toa que seu sentido original – de disseminação, espalhamento de sementes – seja o mesmo de *broadcasting* (a transmissão um para muitos que denota uma operação centralizadora da rede social). Também não é por acaso que a palavra tenha se difundido a partir da *Congregatio de Propaganda Fide*, uma organização de hierarcas eclesiais estabelecida no século 17 por Gregório XV para inocular culturas estrangeiras com memes (programas) maliciosos capazes de torná-las replicantes de configurações sacerdotais, hierárquicas e

autocráticas então conduzidas pela religião (igreja) católica. Em geral a propaganda ou a publicidade (propaganda paga) é uma tentação sempre presente em qualquer iniciativa ou projeto coletivo realizado em ambientes hierárquicos. Caindo nessa tentação as pessoas começam a abandonar o que se propuseram a fazer, trocando sua ação concreta pelo proselitismo, pela divulgação (“evangelização”) do que deveria ser feito. O exemplo clássico é o da catequese feita por sacerdotes de qualquer religião, que propagam a mensagem do fundador em vez de vivê-la. A transmissão P2P (*peer-to-peer*) que percorre – de modo imprevisível e não-manipulável – os múltiplos caminhos das redes distribuídas, não é propaganda e sim comunicação, no sentido vareliano do termo ⁽⁴³⁾. Por isso se diz que na bolha não há propaganda.

Rede-mãe

Esta ideia surgiu em 2006 como um clarão, quando estava em uma oficina sobre desenvolvimento local em um hotel fazenda no interior de São Paulo. Tentava explicar na ocasião porque, para articular redes, não é necessário fazer muita coisa, mas, ao contrário, deixar de fazer algumas coisas. O argumento era simples: abandonadas a si mesmas as pessoas farão redes distribuídas (interagindo sem restrições umas com as outras) nas localidades onde vivem e convivem. Veio então a ideia (como modelo explicativo) de uma rede-mãe: aquela que já existiria independentemente de nossos esforços organizativos (ou conectivos) voluntários. Essa ideia seminal gerou uma carta (enviada por e-mail para cerca de 10 mil pessoas em 26/10/2006), intitulada A “rede-mãe”: *“À rede social que existe de fato vamos chamar de ‘rede-mãe’... As redes que voluntariamente articulamos, tentando copiar a topologia, a morfologia ou a dinâmica da ‘rede-mãe’, são interfaces que estabelecemos para tentar uma comunicação direta com essa matriz. São feitas para dialogar, pois a ‘rede-mãe’ não reconhece bem outras formas organizativas, não entende a sua linguagem. A rigor deveríamos dizer o seguinte: quanto menos distribuídas forem as redes que articulamos para construir essa interface com a matriz, mais difícil será a comunicação com ela. Esse esquema explicativo funciona relativamente bem. Dá conta de explicar por que, por exemplo, organizações hierárquicas (ou com alto grau de centralização) têm imensas dificuldades de provocar mudanças sociais no ambiente onde estão imersas. A rede social que existe de fato – a ‘rede-mãe’ – não recebe bem a influência dessas organizações e continua funcionando mais ou menos como se nada tivesse acontecido”* ⁽⁴⁴⁾. O mesmo artigo tentava contornar uma dificuldade do modelo explicativo proposto, que pode ser resumida na

pergunta: se a rede-mãe é uma rede distribuída como se explica o surgimento do poder (ou da hierarquia)? A solução apresentada na ocasião foi a seguinte: “A matriz é a rede, não o programa que roda na rede. É possível instalar programas nessa chamada ‘rede-mãe’ que alteram sua topologia... O genótipo da ‘rede-mãe’ é o da distribuição máxima, mas o fenótipo acaba sendo o da distribuição combinada com centralização”⁽⁴⁵⁾ em virtude de terem sido nela instalados programas centralizadores, materializados por padrões de organização hierárquicos e modos de regulação autocráticos. Nos anos seguintes o conceito foi desenvolvido, manteve aproximações com uma explicação conexa de Maturana (a hipótese da sociedade matríztica que teria existido na época pré-patriarcal europeia) e deu origem a uma visão com mais completude sobre a origem do poder no que chamamos de sociedade humana (que infelizmente não cabe neste Glossário). As bolhas abertas por *Small Bangs* foram tomadas como ambientes capazes de permitir a manifestação da rede-mãe (pelo menos do seu *bios* distribuído, quando não invadida por programas centralizadores) e comparadas aos “esporos” da árvore das almas conectadas à rede neural biobotânica de Pandora (do filme *Avatar*).

Simbionte

A ideia de simbionte surgiu em 1996, quando escrevia *O Complexo Darth Vader* (1998), como complexo comportamental oposto ao do predador ecossocial⁽⁴⁶⁾. Especulava naquela época sobre a possível existência de um simbionte primitivo, que poderia ter se desenvolvido se tivéssemos tomado o outro ramo da bifurcação que tomamos e que nos levou à civilização patriarcal e guerreira: “Na civilização patriarcal e guerreira viramos seres cindidos interiormente. O predador é um produto dessa quebra da unidade sinérgica do simbionte (que poderemos ser no futuro, se anteciparmos esse futuro). Preda porque quer recuperar, devorando, suas contrapartes, em um ritual antropofágico em busca da unidade perdida (aquela origem que é o alvo, para usar a expressão de Karl Kraus). É por isso que nos apegamos tanto à guerra do bem contra o mal. Mas o problema, como disse Schmookler, é que “o recurso da guerra é em si o mal”⁽⁴⁷⁾. O tema foi retomado em 2011, em *Fluzz*, com outro sentido, a partir da interpretação do fenômeno humano como resultado de um encontro fortuito da vida, como simbionte natural em evolução, com um simbionte social que se prefigura com a convivência social orgânica: “Um superorganismo coletivo está nascendo, sim, mas trata-se de um superorganismo humano – um simbionte social –, não de um organismo super-humano. Sua

inteligência se compõe por emergência, a partir da interação e não pode ser instalada em qualquer mainframe. É uma inteligência tipicamente humana e não extra-humana, de um deus, de um alienígena, de uma máquina ou da Matrix” ⁽⁴⁸⁾. Esse simbiote social permanece em estado latente na humanidade (na verdade ele é o que chamamos de humanidade, uma realidade que ainda não se consumou) e pode ser antevisto toda vez que algumas *janelas* são abertas em sistemas hierárquicos. Em 2007 já havia roçado essa visão no livro *Alfabetização Democrática*: “*Na verdade as pessoas que inventaram a democracia não tinham a menor consciência das implicações e consequências do que estavam fazendo. Talvez tivessem motivos estéticos. Ou talvez quisessem, simplesmente, abrir uma janela para poder respirar melhor. Em consequência, abriram uma janela para o simbiote social poder respirar, sufocado que estava, há milênios, em sociedades de predadores (e de senhores)... Não é por acaso que no primeiro escrito onde aparece a democracia (dos atenienses) – em Os Persas, de Ésquilo (427 a. E. C.) – ela tenha sido apresentada como uma realidade oposta à daqueles povos que têm um senhor”* ⁽⁴⁹⁾. No contexto do presente escrito essas janelas são bolhas.

Transformacionismo

Chamamos de transformacionismo à ideologia perversa segundo a qual os seres humanos vêm com defeitos que devem ser consertados por alguma instituição hierárquica (seja uma escola, uma igreja, uma organização militar, uma corporação, um partido, um Estado ou algum tipo de ordem espiritual, seita, sociedade ou fraternidade). Essas instituições seriam, por um lado, espécies de reformatórios para educar as pessoas, quer dizer, ensiná-las, adestrá-las, domá-las; ou, por outro, ambientes para ensejar o seu desenvolvimento interior, colocando-as no caminho da sua evolução mental ou espiritual. A perversão transformacionista adquiriu na modernidade outras formas, mais explicitamente políticas, a partir da crença de que a transformação das pessoas (no que elas não são) viria com a transformação da sociedade (no que ela não é, por meio da realização de alguma utopia autoritária que afinal “colocaria ordem na casa”). Essa transformação seria promovida pela intervenção consciente de uma militância política, social ou ambiental – sempre aglomerada em organizações hierárquicas – à qual caberia transfundir sua consciência para as massas ignorantes conduzindo-as em direção a um porvir radiante. Esta ideologia é desconstituída com a aceitação de que devemos ser o que somos e não o que não somos (*não há nada de errado conosco*), de que não há nenhum lugar para

ir a não ser aquele para o qual iremos (e que não pode ser conhecido de antemão por alguma organização de sábios, de seres mais conscientes ou mais evoluídos, possuidores de algum conhecimento superior dos mecanismos imanentes ou transcendententes à história) e de que as redes sociais distribuídas (as pessoas interagindo livremente) não são um instrumento para fazer a mudança mas já são própria mudança. Diz-se que não há transformação nas bolhas abertas por *Small Bangs* porque elas não são nada mais do que redes distribuídas de pessoas que tentam, pelo menos por um breve período, viver sua convivência.

Notas e referências

(1) FRANCO, Augusto (com a colaboração de LESSA, Nilton) (2010). Buscadores & Polinizadores.

<http://www.slideshare.net/augustodefranco/buscadores-polinizadores-4a-verso>

(2) FRANCO, Augusto (com a colaboração de LESSA, Nilton) (2012). Multiversidade: da Universidade dos anos 1000 à Multiversidade nos anos 2000.

<http://www.slideshare.net/augustodefranco/multiversidade-10753463>

(3) FRANCO, Augusto (2012). Co-criação: Reinventando o conceito.

<http://www.slideshare.net/augustodefranco/cocriao-reinventando-o-conceito-11321907>

(4) FRANCO, Augusto (2011). Fluzz: vida humana e convivência social nos novos mundos altamente conectados do terceiro milênio. São Paulo: Escola de Redes, 2011. Versão preliminar digital:

<http://www.slideshare.net/augustodefranco/fluzz-book-ebook>

(5) Cf. GREENE, Brian (1999). O universo elegante: supercordas, dimensões ocultas e a busca da teoria definitiva. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

(6) RETTER, Alon & HELLER, Shlomo (2011). *The Revival of White Holes as Small Bangs*.

<http://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1105/1105.2776.pdf>

(7) Idem.

(8) FRANCO, Augusto (2011). Fluzz: ed. cit.

(9) WITTGENSTEIN, Ludwig (1918). *Tractatus Logico-Philosophicus*. São Paulo: Edusp, 2010.

(10) FRANCO, Augusto (2008). Escola de Redes: Nova visões sobre a sociedade, o desenvolvimento, a internet, a política e o mundo glocalizado. Curitiba: Escola-de-Redes, 2008.

http://www.4shared.com/file/66755110/ea7aa44/Escola_de_redes_Novas_Visoos.html

- (11) FRANCO, Augusto (2012). Co-criação: ed. cit.
- (12) Idem.
- (13) UGARTE, David (s. d.). Indianopedia: Etica hacker
http://lasindias.net/indianopedia/Etica_hacker
- (14) RAYMOND, Eric (2001). *How to become a hacker*.
<http://www.catb.org/~esr/faqs/hacker-howto.html>
- (15) HIMANEN, Pekka (2001). La ética del hacker y el espíritu de la era de la información.
<http://www.tallerh.com.ar/sitio/textos/hack.pdf>
- (16) FRANCO, Augusto (2011). Fluzz: ed. cit.
- (17) Idem.
- (18) Idem-idem.
- (19) Idem-ibidem.
- (20) EASLEY, David & KLEINBERG, Jon (2010). *Networks, Crowds and Markets: reasoning about a Highly Connected World*.
http://www.4shared.com/get/136490639/ee3c3138/Networks_Crowds_and_Markets_Easley_Kleinberg.html
- (21) FRANCO, Augusto (2011). Fluzz: ed. cit.
- (22) Idem.
- (23) UGARTE, David (s. d.). Indianopedia: Participación / Interacción.
Participación <http://lasindias.net/indianopedia/Participaci%C3%B3n>
Interacción <http://lasindias.net/indianopedia/Interacci%C3%B3n>
- (24) FRANCO, Augusto (2010). Redes são ambientes de interação, não de participação.
<http://escoladeredes.net/profiles/blogs/redes-sao-ambientes-de>

(25) BARAN, Paul (1964). "On distributed communications: I. Introduction to distributed communications networks" (Memorandum RM-3420-PR August 1964). Santa Monica: The Rand Corporation, 1964.

<http://www.4shared.com/file/72692248/d4d34afa/RM3420.html>

(26) BARABÁSI, Albert-László (2002). *Linked*. São Paulo: Leopardo, 2009.

http://www.4shared.com/get/172646200/5bf2620c/Barabasi_A_-_Linked_versaocomp.html

(27) Cf. FRANCO, Augusto (2008). *Novas visões*: ed. cit.

(28) Cf. FRANCO, Augusto (2009). Breves considerações sobre o Diagrama B de Paul Baran.

<http://escoladeredes.net/profiles/blogs/breves-consideracoes-sobre-o>

(29) FRANCO, Augusto (2009). O poder nas redes sociais.

<http://www.slideshare.net/augustodefranco/o-poder-nas-redes-sociais-2a-versao>

(30) Cf. <http://participacaopolitica.ning.com/>

(31) FRANCO, Augusto (2003). *A revolução do local: globalização, glocalização, localização*. Brasília/São Paulo: AED/Cultura, 2003.

http://www.4shared.com/get/100185439/5a949fbe/Arevolucaodolocal_30out03.html

(32) FRANCO, Augusto (2009). O Misterioso 1%.

<http://www.slideshare.net/augustodefranco/o-misterioso-1>

(33) FRANCO, Augusto (2011). *Fluzz*: ed. cit.

(34) *Idem*.

(35) FRANCO, Augusto (2010). *Desobedeça: uma inspiração para o netweaving* (2ª Versão).

<http://www.slideshare.net/augustodefranco/desobedece>

(36) FRANCO, Augusto (2011). *Fluzz*: ed. cit.

(37) *Idem*.

(38) UGARTE, David (s. d.). Indianopedia: *Netweaving*

<http://lasindias.net/indianopedia/Netweaving>

Referência original em PDF no link abaixo:

http://www.4shared.com/get/124781398/3d620603/lasindias_net_indianopedia_Netweaving.html

(39) STEVENSON, Tony (1998). *Netweaving alternative futures: Information technocracy or communicative community?*

<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0016328798000263>

Há também outros usos da palavra, mais ou menos sérios, quer como *Network Weaving* ou como *NetWeaving*:

<http://www.networkweaver.blogspot.com.br/>

<http://www.netweaving.com/>

(40) FRANCO, Augusto (2011). Fluzz: ed. cit.

(41) Idem.

(42) Idem-idem.

(43) Em um *box* do livro *A Árvore do Conhecimento* (1984) intitulado "A metáfora do tubo para a comunicação", Francisco Varela escreveu: "Nossa discussão nos levou a concluir que, biologicamente, não há informação transmitida na comunicação. A comunicação ocorre toda vez em que há coordenação comportamental em um domínio de acoplamento estrutural. Tal conclusão só é chocante se continuarmos adotando a metáfora mais corrente para a comunicação, popularizada pelos meios de comunicação. É a metáfora do tubo, segundo a qual a comunicação é algo gerado em um ponto, levado por um condutor (ou tubo) e entregue ao outro extremo receptor. Portanto, há algo que é comunicado e transmitido integralmente pelo veículo. Daí estarmos acostumados a falar da informação contida em uma imagem, objeto ou na palavra impressa. Segundo nossa análise, essa metáfora é fundamentalmente falsa, porque supõe uma unidade não determinada estruturalmente, em que as interações são instrutivas, como se o que ocorre com um organismo em uma interação fosse determinado pelo agente perturbador e não por sua dinâmica estrutural. No entanto, é evidente no próprio dia-a-dia que a comunicação não ocorre assim: cada pessoa diz o que diz e ouve o que ouve segundo sua própria determinação estrutural. Da perspectiva de um observador, sempre há ambigüidade em uma interação comunicativa. O fenômeno da comunicação não depende do que se fornece, e sim do que acontece com o receptor. E isso é muito

diferente de 'transmitir informação'.” Cf. Maturana, Humberto e Varela, Francisco (1984). *A Árvore do Conhecimento*. Campinas: Psy II, 1995.

http://www.4shared.com/document/D1EttOQa/Arvore_do_Conhecimento_Maturan.html

(44) Cf. FRANCO, Augusto (2006). *A rede-mãe*

http://augustodefranco.locaweb.com.br/cartas_comments.php?id=48_0_2_0_C

(45) Idem.

(46) FRANCO, Augusto (1998). *O Complexo Darth Vader*.

<http://www.slideshare.net/augustodefranco/o-complexo-darth-vader>

(47) Idem. Cf. também SCHMOOKLER, Andrew (1991): “O reconhecimento de nossa cisão interior” *in* ZWEIG, Connie e ABRAMS, Jeremiah (orgs.). *Ao Encontro da Sombra: o potencial oculto do lado escuro da natureza humana*. São Paulo: Cultrix, 1994.

(48) FRANCO, Augusto (2011). *Fluzz*: ed. cit.

(49) FRANCO, Augusto (2007-2010). *Democracia: um programa autodidático de aprendizagem*.

<http://www.slideshare.net/augustodefranco/democracia-um-programa-autodidatico-de-aprendizagem>