SÉRIE FLUZZ VOLUME 9

AUGUSTO DE FRANCO

BEM-VINDOS AOS NOVOS MUNDOS-FLUZZ

Escola de Redes

BEM-VINDOS AOS NOVOS MUNDOS-FLUZZ

BEM-VINDOS AOS NOVOS MUNDOS-FLUZZ

SÉRIE FLUZZ VOLUME 9

AUGUSTO DE FRANCO

Escola de Redes

BEM-VINDOS AOS NOVOS MUNDOS-FLUZZ

Augusto de Franco, 2012.

Versão Beta, sem revisão.

A versão digital desta obra foi entregue ao Domínio Público, editada com o selo Escola-de-Redes por decisão unilateral do autor.

Domínio Público, neste caso, significa que não há, em relação a versão digital desta obra, nenhum direito reservado e protegido, a não ser o direito moral de o autor ser reconhecido pela sua criação. É permitida a sua reprodução total ou parcial, por quaisquer meios, sem autorização prévia. Assim, a versão digital desta obra pode ser – na sua forma original ou modificada – copiada, impressa, editada, publicada e distribuída com fins lucrativos (vendida) ou sem fins lucrativos. Só não pode ser omitida a autoria da versão original.

FRANCO, Augusto de

BEM-VINDOS AOS NOVOS MUNDOS-FLUZZ / Augusto de Franco – São Paulo: 2012.

44 p. A4 – (Escola de Redes; 16)

1. Redes sociais. 2. Organizações. 3. Escola de Redes. I. Título.

Escola-de-Redes é uma rede de pessoas dedicadas à investigação sobre redes sociais e à criação e transferência de tecnologias de *netweaving*.

http://escoladeredes.net

Sumário

Introdução | 9

Os novos mundos-fluzz | 11

Quebrando as cadeias | 15

Clustering | 18

Swarming | 21

Cloning | 24

Crunching | 28

Conversando com a rede-mãe | 31

Pulando no abismo | 34

Ah!... Os poetas, essas pessoas-fluzz | 37

Notas e referências | 39

Introdução

O Pó de Flu (Floo Powder) é um modo de viajar e se comunicar

no mundo mágico, que pode ser usado por crianças...

Inventado por Ignatia Wildsmith,

é utilizado por muitos bruxos e bruxas

para se transportar para (e através de) todos os lugares

que estiverem ligados à Rede do Flu (Floo Network).

Da série Harry Potter de J. K. Rowling (1997-2007)

Perder-se também é caminho.

Clarice Lispector em Uma aprendizagem ou O livro dos prazeres (1969)

Livre, livre é quem não tem rumo.

Manoel de Barros em Menino do Mato (2010)

Bem-vindos aos novos mundos-fluzz (*). Esqueçam suas velhas ideias e práticas de comando e controle. Abram mão de suas noções-século-20 de

participação. E se livrem da compulsão de gerir o conhecimento ou organizar conteúdos para os outros (ou juntamente com eles). Preparem-se para entrar no multiverso das interações.

Nos mundos-fluzz não é o conteúdo do que flui pelas conexões da rede a variável fundamental para explicar o que acontece(rá) e sim o modo-de-interagir e suas características, como a frequência, as reverberações, os *loopings*, as configurações de fluxos que se constelam a cada instante, os espalhamentos e aglomeramentos (*clustering*), os enxameamentos (*swarming*) que irrompem, as curvas de distribuição das variações aleatórias introduzidas pela imitação (*cloning*) que produzem ordem emergente (a partir da interação), as contrações na extensão característica de caminho (*crunch*) dentro de cada *cluster*...

Em vez de tentarem organizar a auto-organização, construam interfaces para conversar com a rede-mãe, aquela que existe independentemente de nossos esforços conectivos voluntários e que, para usar uma imagem do Tao, é como *o espírito do vale, suave e multífluo, [como] a mulher misteriosa que age sem esforço* ao se deixar varrer pelo sopro, ao ser permeável ao fluxo que não pode ser aprisionado por qualquer *mainframe*: fluzz.

Oh!, sim, redes são fluições. Este texto é sobre redes (**).

Os novos mundos-fluzz

OS NOVOS MUNDOS ALTAMENTE CONECTADOS do terceiro milênio são aqueles mundos glocais em que fluzz vai sendo desobstruído. Fluzz é obstruído pela centralização das comunicações (e inclusive pela Internet descentralizada), mas também por todas as separações que reduzem a interação, desde aquelas impostas pela barreira da língua, passando por aquelas que separam quem busca de quem gera conhecimento e pelas que separam os dispositivos tecnológicos interativos do corpo humano até chegar às que separam pessoas de não-pessoas.

Bem-vindos então aos novos mundos-fluzz. Seu dispositivo móvel de interação já se comunica diretamente com outros dispositivos móveis. Seu computador – agora um transceptor, alimentado por baterias recarregáveis por luz ou força mecânica – gera sua própria onda eletromagnética e "fala" diretamente com os outros computadores do seu mundo. Nada de provedores, roteadores, protocolos únicos. No lugar da internet multicentralizada, redes distribuídas. Redes *P2P* (*peer-to-peer*). Redes Mesh, ampliadas por replicação em cascata, interconectadas.

Seu *foursquare* não está mais montado sobre a planta urbana, mas sobre mapas de caminhos no espaço-tempo dos fluxos. Ele passou a ser *i-based*.

Com a ajuda de telas (e tudo pode ser tela), óculos especiais, projeções holográficas ou implantes bioeletrônicos e cibernéticos, você "vê" o fluxo. Como um *precog* você antevê o desfecho de configurações em formação, que ainda não se materializaram... E como um novo John Anderton (o protagonista de *Minority Report*, interpretado por Tom Cruise, mas agora livre e não-perseguido) interage com as coisas: os artefatos, os equipamentos, os prédios, as ruas.

Mas com você não ocorre nada parecido com o que se passa na sociedade de controle de *Minority Report*, o filme de Spielberg (2002) baseado no conto homônimo de Philip K. Dick (1956). Você será mais como aquele Leto, o filho de Paul Atreides, em Os Filhos de Duna, de Frank Herbert (1976) (1). Não há um *mainframe*. Não há um Arquiteto (o personagem de *Matrix Reloaded* magistralmente interpretado por Helmut Bakaitis). Acorda! Você não está mais na *Matrix*.

Agora você dispõe de programas *i-based* de navegação inteligente, da busca (semântica) à polinização (criativa, ensejadora de múltiplos significados). Cada um tem sua própria wikipedia, cada busca *P2P* é feita em miríades de wikipedias e não em apenas uma (única) instalada em um *mainframe*. Cada busca revela um resultado diferente porque, na verdade, não existe a busca unilateral: toda busca é uma interação, quer dizer, uma geração de conhecimento-vivo (ou não revela nada além de conhecimento-morto). Cada busca, portanto, deixa um rastro, o rastro daquela particular fluição que se agrega ao resultado da busca análoga seguinte para os que estão trafegando pelo mesmo *interworld*.

Nos *Highly Connected Worlds* todo buscador é um polinizador. Esse interagente é um viajante, um peregrino de mundos e um semeador de mundos, um nômade que não depende mais de *workstations* instaladas em equipamentos que obstruem fluxos. Dispositivos móveis de navegação e comunicação, objetos interativos nômades ficaram vez mais portáteis e mais decisivos na geração de *small-worlds* e de *interworlds*.

Os dispositivos tecnológicos deixaram de estar separados do corpo. Eles estão cada vez mais próximos, como certos *games* que, no passado, começaram a substituir o *joystick* pelo próprio corpo humano (2); e assim também ocorre com processadores, navegadores e comunicadores que são instalados em relógios de pulso, óculos, pulseiras, anéis, colares, bonés e outros acessórios. Alguns desses artefatos são tradutores-transdutores que funcionam em tempo real permitindo a conversação entre pessoas que falam línguas diferentes. E muito além disso: agora temos dispositivos inseridos – integrados, assimilados ou combinados por simbiose – ao corpo humano. Tornou-se irrelevante a velha discussão sobre aquelas faculdades polêmicas, parapsicológicas, como a telepatia, porque já é irrelevante tê-las na medida em que podemos realizar a interação sem distância ou em tempo real com outros seres humanos e não-humanos, animados ou inanimados, sempre que quisermos.

Podemos inserir em nossos corpos outros dispositivos capazes de ampliar e acelerar a comunicação. Estamos descobrindo em seres não-humanos parceiros simbióticos – semelhantes à psilocibina, na visão de Terence McKenna (1992) (3) ou como as imaginárias "*midi-chlorians*" da série *Star*

Wars (4) – capazes de nos dotar de mais "percepção" de fluzz ou de ensejar melhores condições de interação.

Mas esses avanços tecnológicos, em si, não são nada diante das inovações sociais que surgiram com o auxílio de tecnologias *i-based* (aliás, tais tecnologias só foram desenvolvidas porque já havia a possibilidade social para o seu surgimento). Não-escolas, não-igrejas, não-partidos, não-Estados-nações, não-empresas-hierárquicas germinaram e floresceram, dando nascimento a novas variedades de instituições-fluzz *baseadas na vida comum e na convivência das pessoas comuns ressignificadas como expressões diretas do multiverso criativo* (aquele que cria a si mesmo à medida que se desenvolve). Não é um novo céu e uma nova terra (como expectou Isaias 65: 17): é que o novo céu passou a ser a nova terra; enfim a *terre des hommes!*

Todas as novas possibilidades sociais que permitem a emergência de *Highly Connected Worlds* estão ligadas à fenomenologia das redes sociais distribuídas. Não foi propriamente a descoberta desses novos fenômenos que quebrou as cadeias que nos aprisionavam ao velho mundo e sim a nossa disposição social de deixarmos eles acontecerem.

Quebrando as cadeias

Mundos sociais criam-se a si mesmos à medida que se desenvolvem = fluzz

É INCRÍVEL COMO FICÁVAMOS – no mundo único – presos aos conteúdos. Achávamos que eram os conteúdos que podiam fazer a diferença. Foi uma consequência trágica de seis milênios de ensino (quer dizer, da programação das mentes efetuada por alguma organização hierárquica – e todas elas, como vimos, são escolas): o conteúdo é um ensinamento.

Do conteúdo para a consciência foi um pulo, ou melhor, um deslizamento (epistemológico). A consciência que queríamos que os outros tivessem deveria surgir quando eles entrassem em contato com determinados conteúdos (que às vezes chamávamos de "conhecimento"). E aí nos esforçávamos para construir, organizar e transferir conhecimentos para os outros. Assim nos tornamos programadores (replicadores) do velho mundo. Fomos programados para ser replicadores: enfiadores de conteúdos na cabeça dos outros.

Da consciência para a ética ocorreu outro deslizamento. A ética que queríamos que os outros tivessem era, no fundo, conquanto muitos se esforçassem por negar tal evidência, um conjunto de valores (conteúdos)

que viravam normas para direcionar comportamentos. Mas valor – do jeito que foi tomado, de modo genérico – virou uma palavra tola. Valor é o que é valorizado por alguém e compartilhado pelos que estão em interação com esse alguém. Não pode existir um valor acima, ou antes, da interação de alguns, que deva valer para todos. E essas ideias que chamávamos de valores não podiam mudar comportamentos: como se, inoculados por elas, passássemos a agir de modo correto ou mais "consciente". Consciência (entendida nesse sentido deslizado, como conhecimento de um conteúdo ou mesmo, em termos mais sofisticados, como localização da reflexividade no sujeito que *sabe que sabe*) não pode mudar comportamentos. Somente comportamentos mudam comportamentos.

Quase tudo no velho mundo hierárquico girava em torno de conteúdos. Mas a grande descoberta que acompanhou a geração dos *Highly Connected Worlds* foi que o comportamento das redes sociais não depende de conteúdos. Sua fenomenologia é interativa. E todas as formas de interação que foram descobertas pela nova ciência das redes revelaram a mesma coisa: nada a ver com conteúdos. *Clustering*, *swarming*, *cloning*, *crunching* – nenhuma dessas coisas tem a ver com conteúdo. Não têm a ver com ensinamento (replicação) e sim com aprendizagem (criação). Aprendizagem coletiva que reflete o metabolismo pelo qual *os mundos sociais criam-se a si mesmos à medida que se desenvolvem = fluzz*.

Quando, a partir dessas descobertas, começamos a quebrar as cadeias, deixando as forças do aglomeramento livres para atuar, deixando o

enxameamento agir, a imitação exercer o seu papel e os mundos se contraírem, os novos mundos altamente conectados começaram a vir à luz.

Clustering

Deixando livres para atuar as forças do aglomeramento

A PRIMEIRA GRANDE DESCOBERTA: *tudo que interage clusteriza*, independentemente do conteúdo, em função dos graus de distribuição e conectividade (ou interatividade) da rede social. Há muito já se pode mostrar teoricamente que quanto maior o grau de distribuição de uma rede social, mais provável será que duas pessoas que você conheça também se conheçam (essa é a raiz do fenômeno chamado *clustering*).

Em geral não se conhece todas as variáveis que estão presentes em cada processo particular, mas é observável que se formam *clusters* (aglomerados) em quaisquer redes, não apenas nas redes sociais. Insetos se aglomeram, doenças se aglomeram (e não apenas as contagiosas), empreendedores de um mesmo ramo de negócios tendem a se aglomerar (não é por acaso que encontramos lojas de tecidos, roupas, luminárias ou oficinas mecânicas concentradas em uma mesma rua ou quadra). E isso não depende, como ocorre em certas cidades planejadas (como Brasília) da localização forçada ou *top down* de setores (setor hospitalar, setor hoteleiro, setor automotivo etc.). É assim que, como mostrou Steven Johnson (2001), os vendedores de seda se clusterizam, há séculos, em

determinada localidade de Florença. E voltam sempre para o mesmo lugar após as tão seguidas quanto inúteis tentativas de deslocá-los para outras regiões da cidade (5).

Os planejadores normativos – como construtores de pirâmides que são – não têm paciência para esperar a clusterização. Na verdade, como seu objetivo é construir organizações hierárquicas, eles *não podem* esperar a clusterização. A hierarquia exige desatalhamento, quer dizer, a supressão de atalhos entre *clusters*: só alguns caminhos podem ser válidos (e, por isso, só alguns são validados). Isso dificilmente ocorreria se a clusterização brotasse da dinâmica da rede. Essa é a razão pela qual os planejadores urbanos nunca construiriam uma Florença, tendo que se contentar em erigir suas capitais para algum deus hierárquico (como fez Amenófis IV para o deus Aton) ou arquitetar suas cidades-sede para o Estado, não para a sociedade (como aquela Brasília que foi inaugurada antes da convivência social dos brasilenses; depois estes últimos começaram a conformar a verdadeira Brasília modificando os estranhos caminhos traçados pelos planejadores). A diferença entre o zigurate de Uruk e o assentamento temporário do festival *Burning Man* revela quase tudo: poucos caminhos x múltiplos caminhos.

Ao articular uma organização em rede distribuída não é necessário pré-determinar quais serão os departamentos, aquelas caixinhas desenhadas nos organogramas. Estando claro, para os interagentes, qual é o propósito da iniciativa, basta *deixar as forças do aglomeramento atuarem.* Em pouco tempo (a depender da interatividade da rede), surgirão *clusters* agregando pessoas que se dedicarão às funções necessárias à realização daquele

propósito: alguns se juntarão para cuidar da criação, outros para cuidar dos relacionamentos com os *stakeholders*, outros, ainda, da produção ou do *delivery* etc.

Até certos eventos planejados autonomamente por pessoas diferentes (que não se conhecem entre si) se aglomeram e isso é revelador de um metabolismo da rede, de uma dinâmica invisível que ocorre no espaço-tempo dos fluxos.

Nada a ver com conteúdo. A partir do *clustering* outros fenômenos surpreendentes ocorrem em uma rede, como o *swarming*.

Swarming

Deixando o enxameamento agir

A SEGUNDA GRANDE DESCOBERTA: *tudo que interage pode enxamear*. *Swarming* (ou *swarm behavior*) e suas variantes como *herding* e *shoaling*, não acontecem somente com insetos, formigas, abelhas, pássaros, quadrúpedes e peixes. Em termos genéricos esses movimentos coletivos (também chamados de *flocking*) ocorrem quando um grande número de entidades *self-propelled* interagem. Algum tipo de inteligência coletiva (*swarm intelligence*) está sempre envolvida nestes movimentos. Já se sabe que isso também ocorre com humanos, quando multidões se aglomeram (*clustering*) e "evoluem" sincronizadamente sem qualquer condução exercida por algum líder; ou quando muitas pessoas enxameiam e provocam grandes mobilizações sem convocação ou coordenação centralizada, a partir de estímulos que se propagam *P2P*, por contágio viral.

E não ocorre apenas como uma forma de conflito, como ficamos acostumados a pensar depois que Arquilla e Ronsfeld (2000) produziram para a Rand Corporation seu famoso *paper* "*Swarming and the future of conflict*" (6). Um exemplo conhecido dos efeitos surpreendentes do

swarming – no caso, civil – foi a reação da sociedade espanhola aos atentados terroristas cometidos pela Al-Qaida em 11 de Março de 2004 (7). Escrevendo sobre isso, ainda preso as visões do *swarming* como *netwar*, David de Ugarte (2007), em O poder das redes, acerta porém quando diz:

> *"Como organizar, pois, ações em um mundo de redes distribuídas? Como se chega a um swarming civil? Em primeiro lugar, renunciando a organizar. Os movimentos surgem por auto-agregação espontânea, de tal forma que planificar o que se vai fazer, quem e quando o fará, não tem nenhum sentido, porque não saberemos o quê, até que o quem tenha atuado"* (8).

O *swarming* (enxameamento) é uma forma de interação. *Deixar o enxameamento agir* significa 'renunciar a organizar', quer dizer, a disciplinar a interação.

O fenômeno acontece com mais rapidez em função direta dos graus de conectividade e de distribuição da rede. Em mundos altamente conectados tais movimentos tendem a irromper com mais frequência. E é por isso que eles surgem por emergência, não supervêm a partir de qualquer instância centralizada. Assim, do que se trata é de *deixar* mesmo. As tentativas de provocar artificialmente *swarmings*, instrumentalizando o processo para derrotar um adversário, destruir um inimigo, disputar uma posição, vencer uma eleição ou vender mais produtos batendo a concorrência, em geral não têm dado certo. Todas elas acabam,

contraditoriamente, fazendo aquilo que negam: tentando organizar a auto-organização.

E ainda bem que tais tentativas fracassam: do contrário viveríamos em mundos altamente centralizados por aqueles que possuíssem o segredo de como desencadear *swarmings*. De posse desse conhecimento (que logo seria trancado), um partido poderia eleger seus candidatos (e mantê-los no poder indefinidamente) ou uma empresa poderia reinar sozinha no seu ramo de negócio.

Nada a ver com conteúdo. Na sua intimidade, o processo de *swarming* pressupõe *clustering* e se propaga por meio de *cloning*.

Cloning

Deixando a imitação exercer seu papel

A TERCEIRA GRANDE DESCOBERTA: *a imitação também é uma das formas da interação e, desse ponto de vista, a imitação é uma clonagem*. Poucos perceberam isso. Como pessoas – gholas sociais – todos somos clones, na medida em que somos culturalmente formados como réplicas variantes (embora únicas) de configurações das redes sociais onde estamos emaranhados.

O termo clone deriva da palavra grega *klónos*, usada para designar "tronco" ou "ramo", referindo-se ao processo pelo qual uma nova planta pode ser criada a partir de um galho. Mas é isso mesmo. A nova planta imita a velha. A vida imita a vida. A convivência imita a convivência. A pessoa imita o social.

Sem imitação não poderia haver ordem emergente nas sociedades humanas ou em qualquer coletivo de seres capazes de interagir. Sem imitação os cupins não conseguiriam construir seus cupinzeiros. Sem imitação, os pássaros não voariam em bando, configurando formas geométricas tão surpreendentes e fazendo aquelas evoluções fantásticas.

A imitação não é algo ruim, como começamos a pensar depois que surgiram os sistemas de trancamento do conhecimento (como, por exemplo, as leis de patentes e o direito autoral). A preocupação deslocou-se então da criação para a fraude, passando a ser um caso de polícia.

Mas não há aprendizagem sem imitação. *Learn from your neighbours* é a diretiva geral de auto-organização dos sistemas complexos e, portanto, de qualquer sistema capaz de aprender.

Quando imitamos, introduzimos variações. Nunca reproduzimos nada fielmente (isso seria impossível em qualquer mundo em que as condições são mutáveis e os imitadores são diferentes dos imitados). A propagação dessas variações se distribui de uma maneira estranha.

Você não imita uma-a-um ou um de cada vez. O que você imitou (e variou) vai ser imitado por outro (e ser também variado). Além disso, você imita vários ao mesmo tempo, combina e recombina modelos a ser imitados e essas recombinações também se propagam gerando novos padrões de adaptação emergentes. Isso é o que chamamos aqui de *cloning*. Foi assim que nasceu a vida (o simbionte natural). É assim que está nascendo a convivência social "orgânica" (ou o simbionte social) nos *Highly Connected Worlds*.

Ao contrário do que se acreditou por tanto tempo, não há inovação sem imitação. E quanto mais imitação, mais inovação. Imitação não é propriamente repetição, reprodução assistida. Imitação é uma função dos emaranhados em que as coisas – inclusive os humanos – sempre estão.

Na verdade, nossos esforços educativos, ao querermos preparar as pessoas e orientá-las para que cumpram adequadamente uma função (em geral uma função que queremos que elas cumpram), são, em grande parte, tentativas de condicioná-las (ao que queremos que elas façam) e administrá-las (para que elas façam o que queremos do jeito que queremos). Se não estamos preocupados com comando-e-controle, tal esforço é quase sempre inútil. Bastaria deixar que elas aprendessem. Deixar-aprender é a solução-fluzz para a educação (que, como tal – como 'a' educação – é então abolida). E é também, sob certo ponto de vista, uma definição de democracia (no sentido "forte" do conceito).

Como naquelas experiências promovidas por Sugata Mitra com crianças de localidades pobres da Índia, que nunca haviam visto um computador e que aprenderam, elas mesmas, em grupo, não somente a usar a máquina e a rede, mas *aprenderam a aprender em rede por meio da máquina*, é preciso deixar as pessoas aprenderem na interação. Mitra não ensinava nada, simplesmente entregava computadores conectados às crianças e dizia: " – *Vejam aí o que vocês podem fazer, voltarei daqui a um mês*". Ao voltar verificava que elas haviam feito prodígios. Nessas experiências a aprendizagem fundamental era sempre a da interação (no grupo dos aprendentes) (9). Mas isso vale para qualquer aprendizagem. A imitação não deve ser apenas tolerada senão estimulada (e se os chamados educadores soubessem disso incentivariam a cola nas suas provas ao invés de montar sistemas para vigiar e punir os transgressores: *argh!*).

Quando tentamos orientar as pessoas sobre o quê – e como, e quando, e onde – elas devem aprender, nós é que estamos, na verdade, tentando

replicar, reproduzir *borgs*: queremos seres que repetem. Quando deixamos as pessoas imitarem umas as outras, não replicamos; pelo contrário, ensejamos a formação de *gholas* sociais. Como seres humanos – frutos de *cloning* – somos seres imitadores.

Nada a ver com conteúdo. Nos mundos altamente conectados o *cloning* tende a auto-organizar boa parte das coisas que nos esforçamos por organizar inventando complicados processos e métodos de gestão. Mesmo porque tudo isso vira lixo na medida em que os mundos começam a se contrair sob efeito de *crunching*.

Crunching

Deixando os mundos se contraírem

A QUARTA GRANDE DESCOBERTA: *small is powerful*. Essa talvez seja a mais surpreendente descoberta-fluzz de todos os tempos. Em outras palavras, isso quer dizer que *o social reinventa o poder*. No lugar do poder de mandar nos outros, surge o poder de encorajá-los (e encorajar-se): *empowerment!*

Sim, fluzz é *empowerfulness*. Quando aumenta a interatividade é porque os graus de conectividade e distribuição da rede social aumentaram; ou, dizendo de outro modo, é porque os graus de separação diminuíram: o mundo social se contraiu (*crunch*). Steven Strogatz observou em 2008 que os graus de separação não estavam apenas diminuindo: eles estavam despencando (10). De uma perspectiva-fluzz, podemos afirmar que – sob o efeito desse amassamento (*Small-World Phenomenon*) – somos nós que *estamos despencando... no abismo!*

Nada a ver com conteúdo. Tudo que interage tende a se emaranhar mais e a se aproximar, diminuindo o tamanho social do mundo. Quanto menores os graus de separação do emaranhado em você vive como pessoa, mais empoderado por ele (por esse emaranhado) você será. Mais alternativas

de futuro terá à sua disposição. Mais parcerias e simbioses poderá fazer para realizar qualquer coisa. Mais rico (de conexões) e mais poderoso (de empoderamento) você será, porque terá mais recursos (meios) e mais capacidade (potencialidade) de alterar disposições no espaço-tempo dos fluxos.

É o caso de dizer: bem, isso muda tudo.

Nos *Highly Connected Worlds* a contração (*crunching*) é acelerada. Em pouco tempo sua *timeline* fica tão caudalosa que você é arrastado pela correnteza. Não adianta mais erigir muros para tentar se proteger da interação: como se sabe, a enxurrada, quando vem, leva tudo. Então você vai ter que aprender a viver em fluxo. Isso muda tudo porque muda a natureza do que chamávamos de normas e instituições, processos e rotinas, planos e agendas e, inclusive, propriedades (incluindo propriedades imobiliárias, como nossas casas – nossos refúgios contra as intempéries e nosso espaço privado, separado dos outros e protegido da interação com o outro-imprevisível). Uma vida em fluxo é uma vida nômade.

No passado temia-se que isso nos colocasse na dependência de dispositivos interativos móveis – *e-readers* e *tablets* – mochilas e naves. *Quá!* Tudo isso já é passado. Os dispositivos separados do corpo vão sendo substituídos por implantes conectores, as máquinas de ler livros e os computadores-comprimidos vão virando objetos tão jurássicos como aqueles velhos computadores-armários que rodavam fitas magnéticas e liam cartões perfurados. As mochilas vão ficando cada vez menores na

medida em que não há muito para carregar (e carregar para onde?). As naves, entretanto, permanecem, mas são outra coisa.

Em um mundo contraído você precisa mesmo é da nuvem. Não de se conectar à alguma nuvem (criada por algum *mainframe*) para armazenar e acessar seus arquivos (quer dizer, o passado). Agora você é a nuvem. Agora você é a nave: como nas velhas catedrais góticas (pelo menos nas intenções dos pedreiros-livres que as construíram), você viaja sem sair do lugar (porque o lugar também passa a ser outra coisa). A nuvem é o emaranhado que viaja pelos *interworlds* junto com você. E esse emaranhado é o seu lugar. O seu lugar não é você (arrumando um jeito de ficar prevenido) contra o outro: o seu lugar é o outro.

Deixe os mundos se contraírem para ver só o que acontece.

Conversando com a rede-mãe

Você só precisa construir interfaces

A QUINTA GRANDE DESCOBERTA: *é possível conversar com a rede-mãe e é possível programá-la*.

Se você é um *netweaver*, seu papel não é construir conteúdos, mas interfaces para conversar com a rede-mãe. É ser um nômade, um viajante dos *interworlds*. As interfaces são os *interworlds*.

Interworlds são os meios pelos quais o que foi separado pode se reconectar. Todas as *coisas sociais* (esses emaranhados que chamamos de pessoas) se reconectam quando são devolvidas à rede-mãe. Quando são livres para fazer isso: *amagi*. Para tanto, porém, é necessário remover o que está impedindo essa volta, não fazer discursos. Você não precisa convencer os outros dessas coisas (o que é sempre sinal de que você não está realmente convencido). Não precisa fazer proselitismo de uma nova visão de mundo, de uma nova ideologia, de uma nova filosofia, de uma nova religião. As pessoas já querem se comunicar com a rede-mãe, não é necessário induzi-las, compeli-las, conduzi-las.

Dançar, brincar e jogar foram as formas de tentar conversar com a rede-mãe que conseguiram sobreviver sob a civilização hierárquica.

Quando, por exemplo, você vê uma jovem querendo ser dançarina, cantora, é fluzz que está ali naqueles desejos muitas vezes inexplicáveis. Ela não quer fazer sucesso, se destacar dos semelhantes. Isso pode vir depois, quando for capturada por uma organização ou por uma cultura hierárquica. No início ela quer apenas vibrar no mesmo ritmo da intermitente criação, acompanhar a vida nômade das coisas, respirar com elas, reconhecer e ser reconhecida por outras pessoas capazes de se deixar empatizar...

A dança, a música... são movimentos-fluzz de sintonização. Depois vem alguma fraternidade disciplinando tudo, ensinando você a ser dervixe. Em algum lugar perdido da Ásia Central, entre o Cazaquistão, o Uzbequistão, o Turcomenistão, o Arzebaijão, sabe-se lá, eles vão treiná-lo até que você repita exatamente os mesmos movimentos sincronizados, execute as mesmas evoluções com perfeição. Não é que não haja conhecimento ali (deve haver, e muito). No entanto, não é mais de conhecimento que se trata. Os pássaros e os peixes fazem isso, apenas aglomerando, enxameando, imitando (clonando), enfim, interagindo com os semelhantes em seus mundos pequenos (amassados). E a forma como eles expressam suas interações – por *flocking* ou *shoaling* – revela o metabolismo do simbionte natural: apenas deixando acontecer. Trata-se agora de fazer alguma coisa correspondente em relação à segunda criação do mundo: o simbionte social. Como? Não se sabe. Você vai ter que

perguntar à rede-mãe. Para conversar com ela, *você só precisa construir interfaces*. Ou melhor: você – a nuvem – só precisa ser interface.

A brincadeira e o jogo vão adquirindo outro *status* nos mundos altamente conectados. Tudo vai virando jogo. Com a abolição do trabalho (repetitivo) a atividade produtiva (inovadora) vai se exercendo como *creative game* e vai materializando aquele sonho de Bob Black (1985) quando disse: "*O que eu gostaria realmente de ver acontecer é a transformação do trabalho em jogo*". *Social games* vão substituindo os programas ditos sociais ou de desenvolvimento. Ao contrário do que se pensou, *social games* não são *games* virtuais coletivos – que pressupõem colaboração entre pessoas – para serem jogados no mundo virtual, por meio de computadores ou outros dispositivos interativos digitais. *Social games* são jogos instalados na rede social, que "rodam" na própria rede social e que permitem programá-la (ainda que possam ter um espelhamento no mundo virtual e ser operados, em parte, por meio de computadores ou outros dispositivos interativos digitais).

Sim, se você está disposto a ser um *netweaver*, você pode agora programar na rede-mãe através da interface que construiu.

Pulando no abismo

Não existe o escolhido. Todos nós somos escolhidos quando colhidos por fluzz

ESTE É UM TEXTO PARA *NETWEAVERS*. Ele contém uma espécie de "linguagem de máquina". Se você aprender essa linguagem poderá programar na própria rede-mãe. Mas... atenção: nessa plataforma você só pode programar com sua vida.

Para tanto, é justo o contrário do que lhe disseram na sociedade hierárquica. Do que se trata é de perder sua vida, não de preservá-la, de administrá-la, de programá-la, pré-traçando um caminho e monitorando seu progresso nesse caminho rumo ao sucesso. É claro que você, se quiser, pode fazer isso. Mas depois não reclame que não conseguiu perder-se: e perder-se é o único modo de encontrar-se, aquele poético "*perder-se também é caminho*" de Clarice Lispector é o caminho-fluzz, quer dizer, o caminho-não-caminho (11). Ou na síntese tão perfeita de Manoel de Barros (2010): "*Livre, livre é quem não tem rumo*" (12). E depois não reclame que não acontece nada de interessante em sua vida: o interessante é sempre o inesperado, não o programado (e, como dizia Heráclito, "*espere o inesperado ou você não o encontrará*") (13).

Ter essa atitude-fluzz é algo assim como usar aquele “Pó de Flu” – da série Harry Potter de J. K. Rowling (1997-2007) – para se transportar para todos os lugares que estiverem ligados à *Floo Network*; ou seja: ligar a imaginação que voa. Para se *comprometer com aves*, como escreveu um daqueles poetas que sabem tudo de redes (sim, fluzz se revela aos poetas): “*Os adejos mais raros se escondem nos emaranhos*” (14).

Nos emaranhos, como diz um bom lema (recentemente capturado pelos publicitários), *você é o que você compartilha*, ao se deixar varrer pelo sopro, ao ser permeável ao fluxo.

Se você está esperando algum momento especial para que isso aconteça na sua vida, fique sabendo que tal momento não existe. Você não precisa aguardar a abertura de uma janela de oportunidade. Você não precisa se preparar. Você não precisa galgar os degraus de um processo iniciático, percorrer uma trilha oculta, aguardando pacientemente que alguma burocracia espiritual lhe reconheça ou lhe escolha. Se lhe oferecerem esta via, agradeça penhorado, mas diga que você está ocupado no momento com uma coisa mais importante: ser uma pessoa comum.

Ao contrário do que Morpheus diz para Neo (15) em *The Matrix* (1999) não há uma última chance. Enquanto você respirar, a chance estará presente. E não existe *o* escolhido. *Todos nós somos escolhidos quando colhidos por fluzz*. Independe do que você acredita ou queira acreditar.

Tanto faz. Não acredite em Morpheus, não acredite em nada – nem mesmo no que você leu neste texto –, mas cante como Lennon & McCartney *Let it be* e… pule no abismo. Seja um Meher Baba, assobie com

Bobby McFerrin *Don't worry, be happy* e... salte na correnteza. Fale como Yoda: *Não tente, faça* e... entregue-se ao nada (sim, ouça agora Morihei Ueshiba, fundador do Aikido: *"Aqueles que são possuídos pelo nada possuem tudo"*). Ou, como disse algures o Bhagwan Shree Rajneesh (mais conhecido como Osho), "*deixe de lado todas as ideologias, todas as filosofias, todas as religiões, todos os sistemas de pensamento e penetre no vazio*".

E agora? Você vai tomar a pílula azul ou a vermelha? Ora, talvez você não precise escolher nenhuma das duas. Já não se trata bem de fazer escolhas. Você pode se atirar no rio e... simplesmente deixar.

Mas como? – *Depois de ler isso tudo ainda não sei bem o que é fluzz*. Pois é... Você ainda não entendeu que tem que *pular no abismo*?

Ah!... Os poetas, essas pessoas-fluzz

Quer gozemos, quer não gozemos, passamos como o rio. Mais vale saber passar silenciosamente... Fernando Pessoa (como Ricardo Reis, em 12/06/1914).

Você, o indivíduo, é a massa, o resultado da massa. Em nós, como você descobrirá se entrar nisso profundamente, estão os muitos e o particular. É como uma correnteza que está constantemente fluindo, deixando pequenos rodamoinhos e esses rodamoinhos chamamos de individualidade, mas eles são resultado deste constante fluxo de água. Jiddu Krishnamurti em Ojai 1st Public Talk (1944).

Ser como o rio que deflui silencioso dentro da noite. Manoel Bandeira no poema Rio, em Belo Belo (1948).

Não passamos de remoinhos num rio de água sempre a correr. Norbert Wiener em Cibernética e sociedade (1950).

Somos o rio e também aquele grego que se olha no rio. Jorge Luis Borges em São os rios, Os Conjurados (1985).

Deixe-me ser o que sou, o que sempre fui, um rio que vai fluindo. Mario Quintana em Água: os últimos textos (2001).

Eu me atirei num rio... [e] *simplesmente deixei.* Mojud, personagem da história sufi (s/d) “O homem cuja história era inexplicável”.

Notas e referências

(*) 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-mãe Fluzz: vida humana e convivência social nos novos mundos altamente conectados do terceiro milênio (2011) e passou a não ter muito a ver com o programa malsucedido 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".

(**) Este texto foi originalmente escrito e publicado em 2011 *no livro Fluzz: vida humana e convivência social nos novos mundos altamente conectados do terceiro milênio. São Paulo: Escola de Redes, 2011.*

(1) HERBERT, Frank (1976). Os Filhos de Duna. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

(2) Como o Kinect, um dos maiores lançamentos da Microsoft em 2010.

(3) A psilocibina é um alcalóide encontrado em alguns cogumelos, de estrutura molecular análoga à serotonina, e merece continuar sendo estudada (assim como várias outras substâncias que alteram de alguma forma a percepção ou aquilo que se chama de consciência, como as que são misturadas para o preparo do chá ayahuasca). Cf. McKENNA, Terence (1992). O alimento dos deuses. São Paulo: Nova Era, 1996.

(4) Os "*midi-chlorians*", organismos microscópicos existentes nas células dos seres vivos que facilitam a interação com a Força, introduzidos tardiamente na série de George Lucas, no Episódio 1 (1999): "A Ameaça Fantasma" (cf. BROOKS, Terry (1999). Star Wars – Episódio I: A Ameaça Fantasma. São Paulo: Meia Sete Editora, 1999) talvez sejam uma evocação conceitualmente menos adequada. Pois fluzz não é a força (Te). Fluzz é o curso (Tao).

(5) JOHNSON, Steven (2001). Emergência: a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

(6) ARQUILLA, John e RONSFELD, David (2000). *Swarming and the Future of Conflict*. USA: Rand Corporation, Office of the Secretary of Defense, 2000.

(7) O *paper* de John Arquilla e David Ronsfeld sobre *swarming* entre humanos, infelizmente, estava mais voltado para a análise das suas implicações na guerra. Quatro anos depois, em *11M: Redes para ganar uma guerra*, analisando a reação da sociedade espanhola aos atentados terroristas cometidos pela Al-Qaida em 11 de Março de 2004, David de Ugarte (2004) aventou a possibilidade de um *swarming civil*, mas ainda nos marcos de um conflito (a *netwar*). Cf. UGARTE, David (2004). 11M. *Redes para ganar uma guerra*. Barcelona: Icaria, 2006. Três anos depois, em O Poder das Redes (2007), ele iria definir o *swarming* como "*um novo tipo de conflito multi-agente e multicanal, onde as relações entre os atores parecem descrever a topologia de uma rede distribuída. O swarming é a forma específica do conflito na sociedade-rede: distintos grupos e tendências, não coordenados explicitamente entre si e apenas centralizados um pouco além de uma mínima doutrina comum dentro das fileiras de cada um deles, vão aumentando o alcance e a virulência de suas ações, até isolar e encurralar as posições contrárias sem deixar-lhes possibilidade real de resposta*".

(8) UGARTE, David (2007). O poder das redes. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2008.

(9) Cf. *Sugatra Mitra: "The child-driven education"* no TED Global 2010 no link abaixo:

<http://www.ted.com/talks/lang/eng/sugata_mitra_the_child_driven_education.html>

(10) Cf. depoimento de Steven Strogatz no filme *Connected: the Power of Six Degrees*, dirigido por Annamaria Talas. BBC – TV ABC / Discovery Science Channel, 2008. Disponível – com legendas em português – no link:

<http://escoladeredes.ning.com/video/o-poder-dos-seis-graus-1>

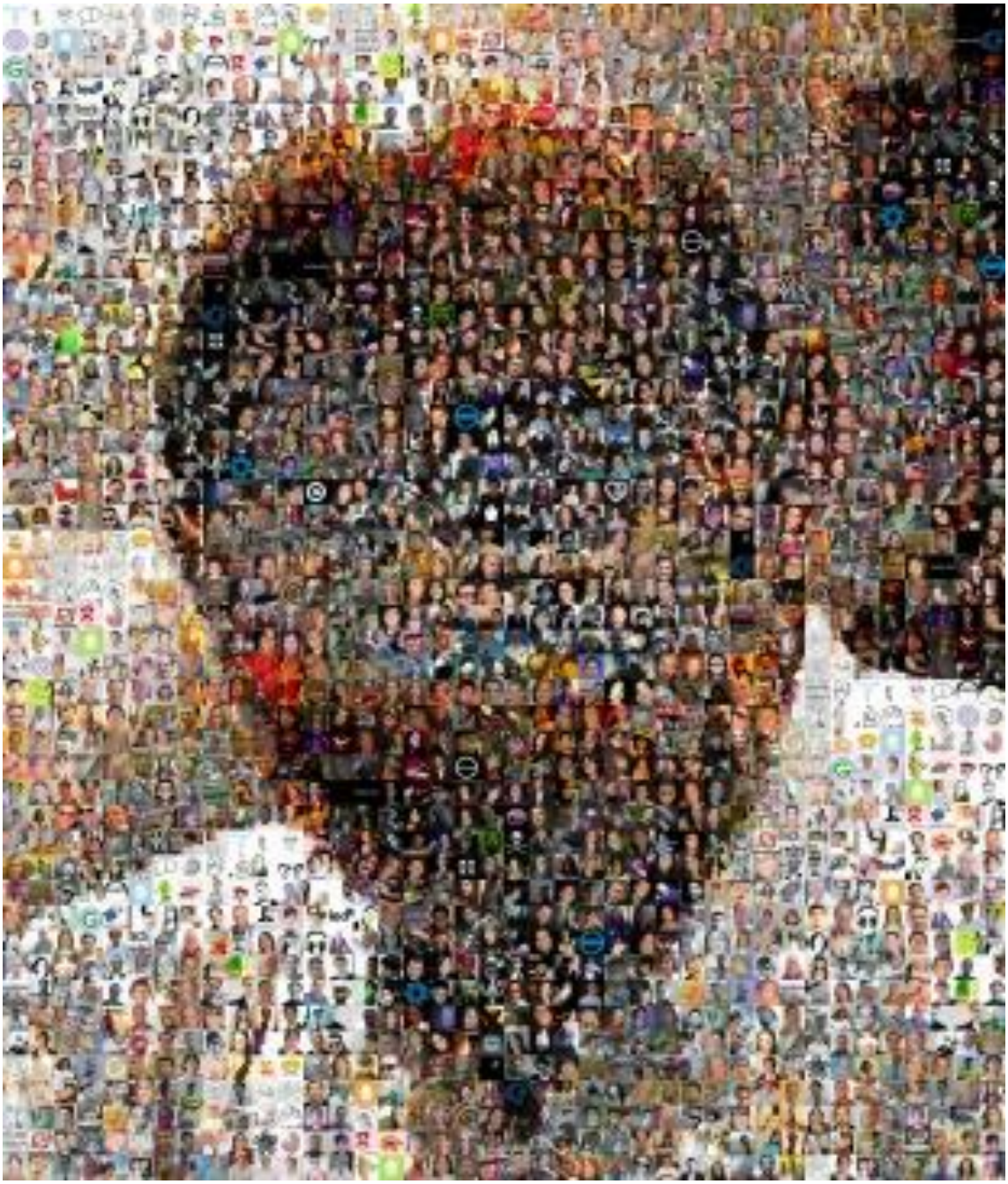
(11) LISPECTOR, Clarice (1969): *Op. cit*.

(12) BARROS, Manoel (2010). "Caderno de Aprendiz" in Menino do Mato: Poesia Completa. São Paulo: Leya, 2010.

(13) Cf. von OECH, Roger (2001). Espere o inesperado ou você não o encontrará. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

(14) BARROS, Manoel (2010). Poesia Completa: *Ed. cit.*

(15) Morpheus *in The Matrix* (1999): "*This is your last chance* [Neo]. *After this, there is no turning back. You take the blue pill - the story ends, you wake up in your bed and believe whatever you want to believe. You take the red pill - you stay in Wonderland and I show you how deep the rabbit-hole goes".*



Augusto de Franco é escritor, palestrante e consultor. É o criador e um dos *netweavers* da Escola-de-Redes – uma rede de pessoas dedicadas à investigação sobre redes sociais e à criação e transferência de tecnologias de *netweaving*. É autor de mais de duas dezenas de livros sobre desenvolvimento local, capital social, democracia e redes sociais.