

## Modelando o monte de areia

Martin Roberts deixou três perguntas intrigantes no final de seu excelente artigo sobre modelagem (Rapport 43, página 24).

A primeira era, ‘Se eu tivesse um monte de areia e eu tirasse um grão do monte, e depois outro e mais outro, e assim por diante, em que ponto o monte de areia deixaria de ser um monte?’

A segunda pergunta seguiu a primeira, ‘Quando o monte deixar de ser um monte, então o que ele se tornará?’

Finalmente, ele perguntou como poderia o Metamodelo ajudar a resolver esses problemas.

Esta é a quarta pergunta: qual é a relação destas perguntas com a modelagem? Existe uma relação muito grande, mas antes de usar a metáfora do monte de areia para dar algum tipo de resposta a essas perguntas, vale a pena examinar mais de perto palavras escorregadias como ‘modelo’ e ‘modelagem’ porque elas assumem um número confuso de significados. Um modelo no sentido da PNL é uma cópia suprimida, distorcida e generalizada de um original. Diz-se frequentemente que a PNL modela a excelência, mas você não pode modelar uma nominalização. A PNL modela o comportamento. Alguém faz algo bem e você deseja também fazer da mesma maneira (e, talvez, ensinar aos outros também). Um modelo não é verdadeiro. Assim, não existe uma coisa que seja ‘modelo completo’, que seria um oxímoro. Sempre há algo faltando ou alterado a partir do original. Mas, somente porque um modelo não é verdadeiro não significa que ele não seja útil. O único sentido em elaborar um modelo é ver se ele funciona na prática – ele deverá reproduzir o mesmo tipo de resultados que o original. (documentos da PNL, às vezes confundem a questão, referindo-se ao original como o ‘modelo’ assim como a cópia).

A modelagem é o processo de criar um modelo, e como metodologia, permanece de pé ou não se puder dar resultado na prática. A modelagem de PNL tem feito algumas reivindicações irrealistas e improváveis durante anos que têm sido sugeridas mais por esperança e otimismo do que por rigor e testes. A modelagem de PNL parece trabalhar melhor com as habilidades cognitivas e/ou lingüísticas individuais. O Modelo Milton e o Metamodelo são exemplos definitivos. Entretanto, o Modelo Milton não é um modelo de Milton Erickson, é um modelo de uma pequena parte de suas habilidades lingüísticas. Ele não captura a essência do homem, e o fato de você dominar o Modelo Milton não permitirá que você faça terapia da forma como Milton fez, embora discutivelmente você será um melhor terapeuta por ter aprendido o modelo. A arte, a ‘excelência’, está em como as peças são encaixadas. Os melhores documentos sobre a modelagem ainda são os injustamente desprezados *Emprint Method* (1985) e *Applications of NLP* (1983), e o exemplo mais claro de um modelo de PNL ainda é a estratégia de ortografia.

A modelagem de PNL não parece ter vivido para cumprir suas promessas e acho que há três motivos principais.

O primeiro motivo é a confusão entre um modelo e uma descrição.

Um modelo não lhe diz o que fazer, ele diz como fazer, ele é dinâmico. Os níveis neurológicos podem ser uma maneira útil de ver o mundo, (ele próprio também não é um modelo) e muitos pretensos modelos são simplesmente descrições em termos de níveis neurológicos. Estes podem ser interessantes e esclarecedores, mas não são modelos.

O segundo motivo é que freqüentemente confundimos o processo com o resultado.

Tentamos muitas vezes modelar o final do resultado quando deveríamos estar modelando o processo de aprendizagem que produzirá o resultado final. Martin descreve o exemplo de pilotar um avião. Tocar violão e ambos são esportes de corpo inteiro, você tem que se dedicar a eles para poder fazê-los. Você não pode modelá-los a partir do resultado final, porque o resultado final consome tempo e esforço e um tipo de atenção aos tipos de distinções especiais com o passar do tempo. Vejo propagandas do tipo 'Toque violão em uma semana' e fico curioso para saber o que o verbo 'tocar' significa para o redator da propaganda. Uma descrição completa de meu estado em termos de níveis neurológicos enquanto estou tocando o violão não ajudará ninguém a aprender a tocar violão, ou mesmo se tornar um violonista melhor.

Acho que essas duas armadilhas são produtos da metáfora de programar computadores na PNL e sua preocupação com a velocidade. Os comportamentos e as capacidades não são como programas de software que podem ser transferidos e serem executados da mesma forma para obter os mesmos resultados em computadores diferentes, porque as pessoas não são computadores. Os cérebros não funcionam de uma maneira lógica e restrita às regras. Eles se alteram para aprender mais em nível neural.

Terceiro, a modelagem de PNL freqüentemente assume pedaços muito grandes e não tem distinções para lidar. O comportamento é complexo demais, a CARGA é grande demais, o ponto de saída é claro, mas o início é vago. A modelagem de PNL é somente tão boa quanto o modelador e as ferramentas que ele usa. Nesta metáfora, as ferramentas são modelos e distinções de PNL existentes – o Metamodelo, o Modelo Milton, as submodalidades, metaprogramas, etc. Às vezes, estas distinções são simplesmente inadequadas aplicadas ao processo que você deseja modelar – por exemplo, processos de grupos.

Um modelo é realmente uma co-criação do modelador e a pessoa que está fornecendo o modelo, o modelador não pode deixar de influenciar o sistema. *Assim um modelo nunca obterá exatamente os mesmos resultados que o original.* Entretanto, ainda poderá ser útil, e ajudar as pessoas a pensarem de diferentes maneiras e fazerem diferentes distinções que não estavam fazendo antes e, portanto, elas melhorarão em seus próprios termos.

Como Bandler e Grinder modelaram Erickson e Satir? Eles não tinham o Modelo Milton e o Metamodelo. O Modelo Milton e o Metamodelo foram os resultados da modelagem. Atualmente, em vez de usar nossas habilidades de modelagem para criar novos modelos, parece que estamos modelando e codificando usando velhos modelos. Estes são ainda úteis, mas estamos perdendo a vantagem, a criatividade da PNL. Na pior das hipóteses, usamos velhos modelos para produzir novas descrições.

Para ficar mais próximo da resposta às perguntas sobre o monte de areia de Martin, existem dois tipos de modelagem que não são geralmente distinguidos. Existe a modelagem de primeira ordem – quando o modelador entra no sistema e estipula seu próprio propósito. O segundo tipo de modelagem é quando o modelador entra no sistema e estipula o propósito do sistema. Esta é a modelagem de segunda ordem. Neste caso, o modelador deverá também estar ciente de seu próprio propósito e da relação entre os dois tipos de modelagem. A modelagem de primeira ordem não produzirá itens gerativos porque ela aplica distinções já existentes. Não estou afirmando que deveríamos rejeitá-

los, estes modelos poderão ser incrivelmente úteis, e poderão pressionar as pessoas para rearranjar seus pensamentos, alterar os sistemas representacionais, re-examinar suas crenças e valores, e serem mais flexíveis em suas fisiologias.

A modelagem de segunda ordem é quando você não tenta codificar o que você vê com as distinções existentes, mas tenta descobrir as distinções da pessoa que está sendo modelada. Se você deseja compreender algo, Bateson costumava dizer, você terá que 'pensar como a coisa pensa'. Então, você obterá novas distinções; a modelagem se torna uma aventura, se você estiver modelando um piloto, um guitarrista ou um executivo de empresa. Existem muitos modelos de primeira ordem mascarados como modelos de segunda ordem.

Concordo com Martin que você necessita ter algum conhecimento do que você está modelando para obter os melhores resultados. Entretanto, não acho que todos os modelos sejam limitados pelo conhecimento que o modelador tenha da aplicação que está modelando. Um modelador necessita de um equilíbrio de conhecimento. Conhecimento suficiente do que estiver modelando, mas não demais que possa cegar suas distinções da pessoa modelada. O propósito de modelar geralmente é que o alvo é melhor do que o normal, portanto, seu conhecimento anterior do campo não é suficiente, do contrário, você seria tão bom quanto o modelo é. Sem o conhecimento suficiente do que você está modelando, você corre o risco de perder as distinções básicas na aplicação que você estiver modelando, e caindo na superstição – pegando algo trivial como sendo a 'diferença que faz a diferença' (e gostaria de poder declarar uma moratória de dez anos para esta frase).

Entretanto, o modelador também necessita ter uma mente aberta e sentidos abertos para ir além de seu conhecimento existente, para deixar de lado ao menos alguns de seus filtros perceptuais. Assim, um bom modelo está limitado não somente pelas distinções que você já tem, mas também pelas distinções que você poderá fazer em virtude de manter canais sensoriais limpos.

Então, quando o monte de areia deixará de ser um monte? Se você estiver fazendo uma modelagem de primeira ordem, então ele deixará de ser um monte sempre que você decidir que ele seja um monte. Você decide. Não existe uma resposta 'correta'. Se você estiver fazendo a modelagem de segunda ordem, então 'amontoadado' pode não ser uma distinção relevante absolutamente. Se for uma distinção relevante, então a pilha deixará de ser um monte no mesmo ponto que se tornou um monte em primeiro lugar. Ele se tornará o que quer que você decida na modelagem de primeira ordem e o que quer que fosse na modelagem de segunda ordem (caso se torne algo diferente). E o Metamodelo, neste caso, não ajudará você nem um pouco.

A metáfora do monte de areia é muito interessante. O físico dinamarquês Per Bak usa a mesma metáfora para explorar sistemas complexos, e os seres humanos são, certamente, sistemas complexos. Imagine a areia caindo sobre um monte até que não possa ficar mais alto. Ele estará em uma condição crítica. Você poderá obter o mesmo resultado tirando grãos até que o monte fique exatamente equilibrado. O que acontecerá quando um outro grão atingir o monte? Talvez nada. Talvez uma pequena ou grande avalanche. É imprevisível visto de fora. Existem leis estatísticas, mas elas não podem ajudá-lo com este monte de areia específico. Entender uma situação não ajudará você a prever o que acontecerá. O proveito que poderíamos tirar desta metáfora é que você não pode chegar a um modelo preditivo de um sistema complexo construindo peça por peça.

Você não pode modelar um comportamento complexo construindo peça por peça a partir de comportamentos menores. Eles atingirão um ponto crítico e depois cairão em cascata. Talvez para a excelência. Ou talvez para a mediocridade. Como o ditado Sufi diz, “Você pensa porque você entende ‘um’, você deve entender ‘dois’, porque um mais um é dois. Mas, você também deverá entender ‘mais’.” A mágica está nas conexões. Para a modelagem de PNL avançar ela necessita de algumas ferramentas de complexidade e de modelos de sistemas, especialmente para modelar habilidades complexas ou dinâmicas de grupo. Estabelecer fronteiras é uma ferramenta. Como Robert Dilts diz, conheça as fronteiras do padrão, mas também conheça as fronteiras das distinções que você está usando.

© Joseph O’Connor 1999

### *Referências*

- Bak, Per e Kan, Chen, *Self Organised Criticality*, Scientific American, January 1991 pp46-53
- Cameron-Bandler, Leslie, Gordon, David e Lebeau, Michael *The Emprint Method Real* Pessoas Press 1985
- Dilts, Robert, *Applications of PNL*, Meta Publications 1983
- O’Connor, Joseph, *Shoddy Epistemology*, Anchor Point, Setembro 1997