



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA**  
**FACULDADE DE DANÇA**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DANÇA**

**ALANA SAMPAIO FALCÃO**

**ENSAIOS PARA DESAPARECER**  
**Acontecimento, registro e instantaneidade nas massas**  
**coreográficas dos *flashmobs***

**Salvador**  
**2020**

**ALANA SAMPAIO FALCÃO**

**ENSAIOS PARA DESAPARECER**

**Acontecimento, registro e instantaneidade nas massas  
coreográficas dos *flashmobs***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Dança, da Faculdade de Dança, da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Dança.  
Orientadora: Profa. Dra. Maíra Spanghero Ferreira

**Salvador  
2020**

Falcão, Alana Sampaio.

Ensaio para desaparecer: acontecimento, registro e instantaneidade nas massas coreográficas dos flashmobs / Alana Sampaio Falcão. - 2020.

101 f.: il.

Orientadora: Profa. Dra. Máira Spanghero Ferreira.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Escola de Dança, Salvador, 2020.

1. Dança 2. Performance (Arte.) 3. Arte e sociedade 4. Arte interativa 5. Arte e tecnologia I. Ferreira, Máira Spanghero II. Universidade Federal da Bahia. Escola de Dança III. Título

CDD - 793.3  
CDU - 793.3



Ministério da Educação  
Universidade Federal da Bahia  
Programa de Pós-Graduação em  
Dança



## ATA DE EXAME DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO - MODO REMOTO

### ALANA SAMPAIO FALCÃO

Aos quatorze dias do mês de agosto de dois mil e vinte, às 17 horas, realizou-se **em modo virtual** – [conferenciaweb.rnp.br](http://conferenciaweb.rnp.br), a sessão pública da defesa da Dissertação: **“ENSAIOS PARA DESAPARECER: ACONTECIMENTO, REGISTRO E AS MASSAS COREOGRÁFICAS DOS FLASHMOBS”**, apresentada por **ALANA SAMPAIO FALCÃO** que concluiu os créditos exigidos para obter o título de Mestre em Dança. A abertura da sessão foi realizada pela Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Adriana Bittencourt Machado (PPGDança/UFBA), na condição de presidente da Banca representando a orientadora da mestranda, a Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Maíra Spanghero Ferreira. A Banca foi composta pela Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Fabiana Dultra Britto (PPGDANÇA/UFBA), Participante Interna, e Prof. Dr. Rogério da Costa (PUC/SP), Participante Externo com a presença da orientadora, a Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Maíra Spanghero Ferreira. Após a apresentação do trabalho, a Banca Examinadora passou a arguição pública. Encerrada a arguição, os examinadores deram o parecer final sobre a Dissertação, tendo sido o mesmo **aprovado**, lavrando-se a presente ata, à qual devem ser anexados os pareceres da Banca Examinadora. Esta ata vai assinada pela coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Dança-UFBA, Profa. Dra. Lenira Peral Rengel, representando os membros da Banca Examinadora e a mestranda. Em 14 de agosto de 2020.

Para Theo  
que me ensinou o verdadeiro sentido de entusiasmo *en +*  
*thous/theos + mos/ enthousiasmós;*  
inspiração, possessão;  
arrebatamento, forte alegria *ter*  
*o deus dentro de si*

A multidão é seu universo, como o ar é o dos pássaros, como a água, o dos peixes. Sua paixão e profissão é desposar a multidão. Para o perfeito *flaneur*, para o observador apaixonado, é um imenso júbilo fixar residência no numeroso, no ondulante, no movimento, no fugidio e no infinito. Estar fora de casa, e contudo sentir-se em casa onde quer que se encontre; ver o mundo, estar no centro do mundo e permanecer oculto ao mundo, eis alguns dos pequenos prazeres desses espíritos independentes, apaixonados, imparciais que a linguagem não pode definir senão toscamente.

— Charles Baudelaire, ["O pintor do mundo moderno", originalmente publicado em *Le Figaro*, in 1863.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a todas as forças visíveis e invisíveis que deram forma a este caminho. A tudo em que acredito e que não acredito porque *yo no creo em las brujas pero que las hay, las hay*.

Agradeço a todas as mudanças radicais, todas as rupturas, acidentes, vendavais de alegria, tristeza, movimentos, sortes, azares e oportunidades vividos neste intervalo de anos desta jornada. Um brinde aos obstáculos, portanto, com os quais o gosto da vitória fica especialmente mais saboroso.

Agradeço e honro à minha mãe pelo sopro e manutenção da minha existência desde que eu era uma rãzinha frágil e prematura; agradeço-lhe principalmente por demonstrar dia-a-dia que atributos como coragem, independência, rebeldia, boemia, generosidade, inteligência, capacidade de decisão, análise e reinvenção são atributos femininos. Tudo isso criou em mim muito antes que eu conhecesse a palavra 'feminismo', o desejo incontestado pela exuberância da vida, o amor ao conhecimento e à arte e a fome de realização para além de qualquer mecanismo coercitivo ou de poder. Agradeço aos meus pais – a Falcão, pela vida e por todas as semelhanças maravilhosas e terríveis; a Gilberto por me mostrar que eu era um pássaro002C e a Osvaldo por todo o apoio no processo.

Agradeço a todos os meus antepassados, e a todas as contingências do destino que me puseram no mundo.

Agradeço ao meu filho Theo e à toda capacidade de reinvenção que a vida dele me ensinou e como o mundo que ele vem criando consigo atualizam meus modos de estar viva.

Agradeço à Rose por todas as horas de terapia gratuita que seu amor de irmã pôde, generosamente, me oferecer.

Agradeço aos colegas mestrandos, companheiros de trajeto, de copo e de cruz: só nós sabemos o que é passar por essa. Admiro demasiado aqueles que atravessaram com leveza e que nas agruras se fortaleceram mutuamente; a rede de solidariedade, afeto e a torcida mútua pelo sucesso particular dos colegas é um dos grandes trunfos do negócio; cada defesa me trouxe um tanto de satisfação pessoal que ampliam em muito a minha experiência.

Agradeço à Fernanda pelos vinte anos de amizade, pela fé inabalável nas nossas vidas cruzadas, no *porque eu pude você também poderá* e pela revisão final deste trabalho.

Agradeço a Larissa, Márcio, Thiago e Nagel por tudo que aprendi que era capaz de aprender e por todas as coisas invisíveis e lindas que trouxeram para minha vida, coisas que nem sempre posso ver, mas se fazem sentir todo o tempo.

Agradeço a Antônio Marcos Pereira, amigo e colaborador generoso por toda a co-orientação direta e indireta.

Agradeço a Tadeu pela chegada meteórica e pela revisão carinhosa, decisivas para a reta final deste processo.

Agradeço a Hugo por plantar a semente do mestrado quando isto sequer era um horizonte para mim.

Agradeço ao Nii colaboratório, em especial a Melissa e Neemias pela amizade, descobertas, aprendizado e vínculo que a experiência de criar juntos proporciona.

Agradeço a Leo pelas doses cavaleares de incentivo, carinho e amor e por todas as lições de bravura e resistência que sua vida e obra me inspiram.

Agradeço ao PPGDANÇA-UFBA por fomentar, insistir e defender o ambiente da pesquisa em dança contra todas as adversidades a despeito de qualquer desvairio de poder e aniquilação da classe artística.

Agradeço aos meus alunos, alunas, ex-alunos e ex-alunas da rede pública municipal pelos ensinamentos diários sobre o que realmente importa.

Agradeço à minha orientadora Maíra Spanghero pela coragem, incentivo, parceria, infinita paciência com minhas travas e crises e pelo acompanhamento quando eu achei que nada mais fazia sentido, enquanto ela insistia na relevância desta pesquisa e no cumprimento desta etapa.

Agradeço a colaboração preciosa dos professores convidados Fabiana Britto e Rogério da Costa para compor a banca deste trabalho.

Agradeço à Joana pela jornada terapêutica de autoconhecimento sem a qual esta pesquisa não poderia ser concretizada.

Agradeço à mandala de mulheres pelo aprendizado, força e estímulo.

Agradeço à dança e à arte e à todas e todos que fazem dela um modo de vida, pensamento e afirmação. **Agradeço.**

FALCÃO, Alana. **Ensaio para desaparecer**: acontecimento, registro e instantaneidade nas massas coreográficas dos *flashmobs*. 100 f. II. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020.

## RESUMO

O presente estudo se propõe a descrever e analisar os flashmobs enquanto coreografia social em seus aspectos estéticos e políticos. A partir da produção de definições e análises a respeito deste fenômeno, esta dissertação conecta os resultados às problemáticas do campo da dança, sob a égide do desaparecimento e suas múltiplas relações com os conceitos de virtualidade, acontecimento e registro, numa escrita ensaística. A pergunta de partida foi, inicialmente, se o fenômeno *flashmob* estaria em vias de desaparecimento, mas concluiu que longe disso, o que está em desaparecimento são as produções intelectuais e/ou acadêmicas a respeito do fenômeno. A metodologia incluiu revisão bibliográfica; análise descritivo-crítica de materiais audiovisuais alocados na plataforma Youtube; produção ensaística; e análise exploratória de dados na forma de gráficos e tabelas.

**Palavras-chave:** Dança. *Flashmobs*. Registro. Acontecimento. Desaparecimento.

FALCÃO, Alana. **Essays to disappear**: evenement, record and instantaneity in the choreographic masses of flashmobs. 100 pp. ill. Master Dissertation – Programa de Pós-Graduação em Dança. Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

## **ABSTRACT**

The present study aims to describe and analyze flashmobs while social choreography in its aesthetic and political aspects. Based on the production of definitions and analyzes regarding this phenomenon, this dissertation connects the results to the problems of the dance field, under the aegis of disappearance and its multiple relations with the concepts of virtuality, event and recording, in an essay writing. The starting question was, initially, whether the flashmob phenomenon was on the verge of disappearing, but concluded that far from it, what is disappearing are the intellectual and / or academic productions about the phenomenon. The methodology included bibliographic review; descriptive-critical analysis of audiovisual materials allocated on the Youtube platform; essay production; and exploratory data analysis in the form of graphs and tables.

**Keywords:** Dance. Flashmobs. Record. Event. Disappearance.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Email convite para o primeiro <i>flashmob</i> .....	25
<b>Figura 2:</b> <i>Macy's</i> , Midtown Manhattan. Palco do primeiro <i>flashmob</i> em 19 de junho de 2003.....	29
<b>Figura 3:</b> O segundo primeiro <i>flashmob</i> , MOB #2 ou o “tapete do amor”.....	30
<b>Figura 4:</b> Mapa dos oito flashmobs de Bill Wasik.....	31
<b>Figura 5:</b> Outro ângulo do MOB#3.....	33
<b>Figura 6:</b> Átrio do Grand Hyatt Hotel praticamente vazio, MOB#4.....	34
<b>Figura 7:</b> Mobbers “louvando” uma réplica de brinquedo Tiranossauro Rex.....	37
<b>Figura 8:</b> OGILVY & MATHER PARIS. Tic Tac flashmob. 2012, Rouen.....	44
<b>Figura 9:</b> Michael Jackson Dance Tribute – Estocolmo.....	46
<b>Figura 10:</b> “13 597 people dancing Thriller in Mexico”.....	47
<b>Figura 11:</b> Black eyed peas – I gotta feeling (live with Oprah).....	48
<b>Figura 12:</b> Deus acima de todos (coreografia)   Aprenda a dança pró-Bolsonaro! 2018.....	52
<b>Figura 13:</b> One billion raising, flashmob-denúncia contra o feminicídio.....	55
<b>Figura 14:</b> Descrição do flashmob “A grande Dança Brasil” .....	60
<b>Figura 15:</b> “praga da dança”, Gravura de Henricus Hondius (1573 – 1610).....	63

## LISTA DE TABELAS E GRÁFICOS

<b>Tabela 1</b>	Distribuição do número de resultados para “ <i>Flashmob</i> ” na ferramenta de busca Google entre os anos de 2003 a 2019.....	87
<b>Gráfico 1</b>	Exprime a quantidade de resultados em vídeo para <i>flashmobs</i> de 2003 a 2019.....	89
<b>Gráfico 2</b>	Distribuição do número aproximado de resultados de vídeos e menções em livros para “ <i>Flashmob</i> ” na ferramenta de busca Google entre os anos de 2003 a 2019.....	90

## SUMÁRIO

<b>1. INSTRUÇÕES .....</b>	<b>13</b>
<b>2. COMPAREÇA: das coisas que aparecem desaparecendo.....</b>	<b>19</b>
2.1.    FLASHMOBÍLIA.....	25
2.1.1 A coleção de oito peças do pseudo-anônimo .....	31
2.1.2 <i>Flashmobs</i> Publicitários.....	42
2.1.3. Flashmobs de Homenagem .....	45
2.1.4. <i>Ativismo e flashmobs</i> .....	51
<b>3. DIVIRTA-SE: DAS MOBÍLIAS ANTERIORES.....</b>	<b>56</b>
3.1.    MOBÍLIAS DO MESMO CÔMODO: AS SMART MOBS .....	56
3.1.1. <i>Non Sense</i> e gratuidade nos <i>Flashmobs</i> .....	57
3.2.    FLASHES DE “MULTIDÕES INEXPLICÁVEIS” NAS RUAS .....	63
3.2.1. Sobre o dançar nas ruas .....	63
3.3.    MOBÍLIAS SIMILARES: <i>HAPPENINGS</i> .....	66
3.4.    OUTRO CÔMODO: EXERCÍCIOS PSICOGEOGRÁFICOS.....	68
<b>4. DISPERSE: Ensaios para desaparecer .....</b>	<b>71</b>
4.1.    O NERD DANÇARINO.....	71
4.2.    REGISTRO E DESAPARECIMENTO.....	73
4.3.    DESAPARECIMENTO, VIRTUALIDADE, DANÇA E ACONTECIMENTO.....	79
4.4. DAS COISAS QUE PARECEM DESAPARECER.....	85
<b>5. O QUE VEM DEPOIS QUE AS COISAS DESAPARECEM .....</b>	<b>92</b>
<b>6. REFERÊNCIAS .....</b>	<b>95</b>

## 1. INSTRUÇÕES

O epíteto *Compareça*, divirta-se e disperse presente em grande parte dos e-mails anônimos de convocação para *flashmobs*<sup>1</sup> compõem a estrutura deste texto. Penso nas três ações contidas aí: comparecer, divertir e dispersar. Estes verbos convidam a ações que podem servir para sintetizá-los em alguma medida. Tal qual um *flashmob*, esta introdução informa as instruções do andamento da performance aqui no papel.

Esta dissertação pretende definir *flashmobs* enquanto fenômeno que diz respeito ao campo das artes, em especial da dança. Todo trabalho parte desse pressuposto, que não é óbvio. Parte do primeiro capítulo se ocupa em afirmar que se trata de algo que pode ser pensado em termos cênicos/perfomáticos e até mesmo em termos de “obra”, quando ele tem sido pensado enquanto aglomeração gratuita, sem a intencionalidade (ou autoria) própria que as atividades cênicas endereçam. Não há consenso no campo da dança de que os *flashmobs* pertencem-lhe. Ao passo que os campos da comunicação, antropologia, sociologia, urbanismo e tecnologia observaram-nos e denominando-os, genericamente, de “um tipo de performance”, sem qualquer aprofundamento mais maciço nas teorias da dança ou estudos da performance. Para esses campos, por sua vez, os *flashmobs* seriam algo despropositado enquanto arte, cabendo mais àqueles campos se interessar por ele. Para provar a razoabilidade dessa filiação, aproximo-o de uma certa genealogia dentro das artes performáticas, para enfim desdobrar em problemáticas que o objeto parece me sugerir nessa aproximação, e que são próprias do campo da dança (registro, virtualidade, desaparecimento, autoria etc.).

Na primeira seção *Compareça – das coisas que aparecem desaparecendo*, convido a leitora, o leitor, a conhecer, a aproximar-se do objeto da discussão, seus hábitos – o desaparecimento como um valor – e seu *locus*. Discuto, conceituando e situando o que são estas práticas a partir de discussões de autores e autoras dos estudos da Performance e da Dança (ALBACAN, 2014; HEWITT, 1998; 2005;

---

<sup>1</sup> Não há acordo a respeito da grafia correta para o vocábulo “*flashmobs*”. Encontrei quatro nos textos acadêmicos em português: as *flash mobs*, os *flash mobs*, as *flashmobs*, os *flashmobs*. Optei pela última (no masculino, aglutinando as duas palavras numa só), por ser a mais corrente nos mecanismos de buscas *online* que detectam os vídeos que serão analisados nos capítulos mais à frente. Ainda assim, em algumas das citações que uso ao longo do texto, a palavra pode aparecer com outras grafias.

BENCH, 2014), da Comunicação e das Letras (PEREIRA; RIBEIRO, 2004; LOPES, 2006; TRINDADE, 2012; 2014), da filosofia da tecnologia (LEVY, 1996; 1999; RHEINGOLD, 2003) e da Antropologia (AUGÉ, 1994; SZAFRAN, 2012; EHRENREICH, 2006). Na subseção denominada *Flashmobília*, apresento e descrevo brevemente, a partir de relatos comentados de Walker (2011) as oito performances orquestradas anonimamente por Bill Wasik – crítico e editor sênior dos semanários culturais como Harper’s magazine – quando aquelas ganharam a alcunha de *flashmob*. Para tanto, utilizo como chave interpretativa Andrew Hewitt (2005) e seu conceito de “coreografia social” associando-o às discussões a respeito dos não-lugares de Marc Augé (1994), para pensar as relações entre espaço, anonimato e performance coletiva, como colocadas pela estudiosa da dança e das performances em meio digital, Harmony Bench (2014).

Outros móveis performáticos fazem parte desta mesma mobília conceitual, aqui descritos e nomeados – para fins didáticos – como outros subtipos de *flashmobs*, a saber: aqueles com finalidade publicitária; os que prestam homenagem; além daqueles com endereçamentos ativistas ou políticos; e, por fim, os assim chamados *non-sense* ou gratuitos. Cabe ressaltar que a terminologia “Flashmobília”, bem como todo o léxico relativo a ideia de “cômodo”, “mobília”, “móveis performáticos” não se tratam de mero jogo estilístico. Parti do termo *flashmob* para pensar um plural inventado “flashmobília” a fim de acentuar seu caráter móvel. Mobília diz respeito tanto ao conjunto de coisas que se movem, quanto aos objetos que cabem num cômodo. Ao chamar algo que se move de móvel e forçar uma aproximação para “mobília” é estratégia proposital a fim de acentuar que o que se move se move em algum lugar e pertence a algum lugar. Trata-se de ressaltar que o centro da discussão aqui engendrada orbita em torno da categoria “espaço”. O trabalho de análise dos *flashmobs*, por exemplo, tem sua chave no conceito de coreografia social, uma vez que levar em consideração o espaço, para além da temporalidade própria do fenômeno, é fundamental.

Na segunda parte, a seção *Divirta-se*, compartilhando da noção de diversão não só como entretenimento, articulo-a com seu sentido etimológico original, do latim *diverto*, aquilo que distrai, no sentido de provocar deslocamento. Aquilo que parte noutra direção. Neste outro cômodo, refaço teoricamente operação similar à do artista brasileiro Flávio de Carvalho (1899-1973), ao acompanhar uma procissão de *Corpus Christi* em sentido contrário, acontecimento que propôs como obra e chamou de

Experiências n. 2. A partir daquele desvio, introduziu a “desordem” no acontecimento objetivo daquela multidão, divertindo-a<sup>2</sup>, no sentido original da palavra. O artista como “agente social” e produtor de mudanças introduz sua experiência subjetiva, declarando-a enquanto experiência estética como operação de arte.

Ainda nesta seção, aproximo dessas descrições iniciais outros cômodos teóricos com suas mobílias, a meu ver, assemelhadas às dos *flashmobs*, o que chamo aqui de *Outras mobílias*: tanto as completamente *off-line* (*happenings*, exercícios psicogeográficos, saturnálias e carnavais), quanto aquelas pertencentes ao mundo conectado, próprios da Era da conexão e da ubiquidade, as *smart mobs*, a partir de Howard Rheingold (2003). Ainda que a proposta de uma genealogia histórica para arte digital, virtual ou cibernética – aqui situada no caso dos *flashmobs* – não seja compatível com a abordagem conceitual que pratico, alguma abordagem histórica é indispensável. Busquei amparo na ideia de que os fenômenos emergentes da era virtual não são novos, no sentido de que não foram plenamente inaugurados com o advento das novas máquinas tecnossociais de comunicação instantânea. É possível esboçar sua história, em muitos casos, remontando a períodos muito anteriores à invenção do computador. No caso em questão ao identificá-lo como uma atualização de outras formas de expressão, quantas convergências são observáveis sem incorrer no problema da pseudomorfose apontado pelo historiador da arte, Panofsky<sup>3</sup>?

Nas tentativas de análise do *flashmob* em seus eixos compositivos, históricos, estéticos e políticos, o objeto permite especular: sobre a natureza e a dinâmica dos processos da arte produzida na rede, sobretudo a dança; sobre a indissociabilidade entre o ciberespaço e a cidades contemporâneas visto que subverte o uso utilitário do espaço público e fazendo-nos retornar a celebrações em massa antigas, assemelhadas ao carnaval, às saturnálias, etc.; sobre os limites teóricos na história da arte para tratar de agenciamentos coletivos que são artísticos, embora muitas vezes articulados por não-artistas, no sentido de não-profissionais da arte, amparadas

---

<sup>2</sup> A propósito, o resultado da experiência n. 2 no locus da procissão não foi “divertido” para a massa religiosa daquele *Corpus Christi*, visto que a multidão quase o linchou e o episódio terminou na delegacia de polícia. Documentando o deslocamento de seu acontecimento estético, o artista estilhou sua obra experiencial em obra de publicação, descrevendo tudo o que aconteceu.

<sup>3</sup> O termo *pseudomorfose* foi cunhado pelo historiador da arte Erwin Panofsky na obra “Tomb Sculpture” de 1964. A pseudomorfose, a grande armadilha para abordagens estritamente formalistas da história da arte, constitui na situação em que a iconografia (forma) de certas obras coincidem, mas a iconologia (sentido) delas não são coincidentes. Ou seja, refere-se a quando uma forma A é análoga, ou mesmo idêntica, em termos formais a uma forma B mas não mantém relação alguma do ponto de vista genético uma com a outra. (LISZT VIANNA NETO, 2011).

na noção de experiências-obra, tal qual Flávio de Carvalho; sobre um fenômeno que acata a contradição porque apropriado simultaneamente tanto pelo ciberativismo artístico quanto pela ação de *branding* das grandes corporações (e por isso se prolifera e se populariza).

*Em Disperse*, os temas da dispersão e do desaparecimento, bem como do seu espelho, o registro, são discutidas. A dispersão é o final do gesto do divertido, nele, ainda acompanho essas procissões urbanas ao contrário e, em acordo com Flávio de Carvalho, considero todos os estilhaçamentos e registros acontecimentais também eles em acontecimentos de arte. Proponho uma discussão a respeito do tema “registro” para a dança, cotejando a história da arte como uma história dos registros de arte até os descolamentos da noção de obra para acontecimentos. Para tanto, utilizo François Dosse (2013) e seu conceito de événement para pensar o regime de acontecimentalidade como mais adequado aos *flashmobs* e à dança do que a noção de obra como registro. O estilhaçamento de tal categoria, para além de notação ou recurso de captura de um acontecimento, permite considerar todos esses rastros no caso de um *flashmob* – ainda na esteira das provocações de Flávio de Carvalho – como obra. Em *Das coisas que parecem desaparecer*, promovo uma nota de quase delírio estatístico para cogitar se os desaparecimentos como operação estética dos *flashmobs* também seriam um desaparecimento destas performances.

Por fim, em *O que vem depois que as coisas desaparecem* convido os leitores e leitoras a repensar brevemente às questões suscitadas neste trabalho acerca das confluências entre multidão, tecnologia, registro, dança, desaparecimento e o espaço urbano. Destaco a especificidade do pensamento em dança para pensar os *flashmobs*, e por conseguinte, a própria dança. Os trabalhos de cunho antropológico, por exemplo, se debruçam no tema centrando exclusivamente nos vínculos sociais e identitários inaugurados em ambiente virtual, estudando etnograficamente o comportamento de comunidades intencionais *online*<sup>4</sup>. Particularmente, não acredito que para afirmar um escopo de pensamento em dança, seja preciso afastar o objeto das contribuições de outras áreas. Neste texto a contaminação é bem-vinda.

---

<sup>4</sup> Por comunidades intencionais, também conhecidas por associativismo voluntário, compreende-se uma prática voluntária, considerada por alguns como uma forma de ativismo que visa criar espaços e comunidades autônomas, cujo grande propósito seria exprimir a possibilidade do anarquismo enquanto *modus vivendi* (SZAFRAN, 2012).

\*\*\*

Esta dissertação foi redigida quase fora da expectativa do cânone normativo acadêmico. As articulações propostas aqui não possuem fins de homogeneidade, neutralidade ou linearidade. Não porque eu creia que aquele tipo de texto é completamente ultrapassado, sem valor e deva ser descartado pela atualidade. De modo algum. Sou bastante devota e reverente ao chamado “rigor” do texto tradicional: a tentativa de produzir de acordo com aquelas propriedades obviamente produziu frutos para a cultura e para a ciência. Contudo, tal via de produção de conhecimento também agenciou processos colonizadores e violentos, e nessa medida também gerou efeitos perversos, equivocados, etnocêntricos é certo – e, ficou evidente para a pesquisa em artes, no geral, e para esta pesquisa, em particular, que tal formato não funcionaria.

Mas eu ainda não sabia disso na carne até passar muito tempo tentando fazê-lo. O modo como sugeri tratar o conhecimento não era compatível com as tradições mais duras da pesquisa, precisando, portanto, inventar um dispositivo textual cuja disposição fosse mais honesta com a singularidade do percurso. Era necessário destacar os equívocos e dúvidas não só das minhas próprias asserções como também do imperativo de assertividade dos manuais de metodologia científica, sem varrer as arestas e com os remendos à mostra uma dança ainda sem nome que se coreografa aqui como dissertação. Era necessário acolher o ruído de multidão que tanto me intrigou nos *flashmobs* dentro das sentenças e parágrafos produzidos ao longo dos anos de trabalho dessa investigação e conseguir, ao fim, admirar as ações coordenadas que numerosos agentes são capazes de co-criar quando em colaboração. O conhecimento aqui é encarado como uma ação colaborativa entre diversos atores: pesquisadora, orientadora, interlocutores, livros, danças, vídeos de Internet, registros-obra que não se pretendem registros e muitas vezes não se sabem obras, manifestações que desmancham rapidamente, dentre outras.

Entretanto, não posso me furtar de admitir a dupla preocupação nomeadamente “artística”, responsável pela forma adotada na escritura deste trabalho. A primeira vinculada à necessidade de legitimar as especificidades (e as liberdades) do discurso que a produção do pensamento em dança<sup>5</sup> é capaz de

---

<sup>5</sup> Ao grafar “dança” - no singular e com “d” em minúscula - não elejo e nem corroboro, de maneira alguma, com o entendimento de que exista alguma coisa unívoca que se possa chamar “A dança”. Tal

oferecer ao mundo científico-acadêmico sem que esse desvio seja lido sob o signo da falta, da perda ou da inferioridade de método. Para tanto, chamo este trabalho de “Ensaio para...” pois o verbo ensaiar é ato frequente e verbo cotidiano a nós da dança, ao mesmo tempo que a forma textual “ensaio” é mais aberta e permite mais liberdade e arejamento. Com isso, gostaria de poder soar como um elogio à dança e à impermanência de que é feita ela e os labores do saber. Se a filosofia, a sociologia, a antropologia, entre os demais campos do conhecimento podem se permitir observar os fenômenos do mundo (e frequentemente também observam a dança) por que a dança e seus dispositivos teóricos também não podem ser modelos adotados para pensar fenômenos do mundo? Por que a nós cabe o particular, enquanto outras áreas gozam dos domínios do “geral”? A quem coube o título de “pensadores” ou intelectuais – estudosas e estudiosos cujos pensamentos são chamados a repercutir a vida pública? A quem pode caber este título?

A segunda preocupação é dada pelo desejo de coerência em adequar a forma do texto ao conteúdo por ele engendrado. Como um texto poderia ser um flashmob, evocar um flashmob? Poderia mesmo um texto ser um flashmob? Como discursos de naturezas tão distintas poderiam operar de modo a evidenciar as semelhanças das problemáticas aqui levantadas? Como operar por flashmob aqui nesta página de papel, sem pirotecnia digital alguma? De que performance o texto no papel é capaz? Não sei se dei cabo de meu intento, mas procurei em termos formais perseguir a pulverização como um valor; um polvilhado de vozes e problematizações acerca das noções de acontecimento e instantaneidade, registro e desaparecimento, centrais para pensar os problemas do campo da dança na relação com a Internet que me aparecem ao cotejá-las no tipo recente de performance aqui tratado, criando algum elo entre as presenças ubíquas que a Era da conexão permitem pensar.

---

grafia denota tão somente a ideia de que existe um campo de conhecimento e produção de saberes consoante ao fato de haver um grande espectro de danças.

## 2. COMPAREÇA: das coisas que aparecem desaparecendo

### *Cena 1 – cidade de São Paulo, Brasil:*

Na Avenida Paulista às 15 horas, sob o telão ao lado do prédio da TV Gazeta, dezenas de pessoas sentadas na calçada sacam controles remotos de seus bolsos e, esticando os braços na direção do telão, tentam, por cerca de um minuto, zapear canais imaginários. Depois se levantam e, batendo palmas, dispersam-se.

### *Cena 2 – cidade de Nova York, EUA:*

Cerca de 300 pessoas invadem uma loja de brinquedos da Times Square, para olhar e reverenciar um dinossauro de brinquedo gigante. Inicialmente, parecem estar hipnotizadas pela figura, mas, logo depois, lançam-se ao chão, gritando e agitando os braços. Enquanto os funcionários chamam a segurança, o grupo se dispersa com a mesma rapidez com que se reuniu.

### *Cena 3 – cidade de São Paulo, Brasil:*

Às 12h40, umas 80 pessoas cruzam a avenida Paulista, na região próxima à rua Augusta, carregando papéis com a mensagem "Contra burguês, baixe MP3". Em seguida, tiram os sapatos e os batem, enfaticamente, diversas vezes contra o chão. O ato dura o tempo do semáforo abrir e fechar<sup>1</sup>.

### *Cena 4 – cidade de Salvador, Brasil:*

No horário de *rush* (13 horas), várias pessoas se encontram na passarela que liga a rodoviária municipal ao Shopping Iguatemi e sentam-se na área de trânsito dos pedestres durante quatro minutos. Chamam a atenção dos seguranças locais que tentam em vão dissuadir a aglomeração (PEREIRA e RIBEIRO, 2004, p.1).

O fenômeno dos *flashmobs* surge em 2003 e caracteriza um tipo bastante específico, e relativamente recente – ao menos com esse nome – de mobilizações artísticas urbanas (*Mob*) de curtíssima duração (*Flash*), cujas articulação e organização se dão de modo coletivo e descentralizado em ambiente *online*. Mesmo tratando-se de um arranjo estético recente, emergido por volta de 2003, desenvolveu diversas formas desde então (BENCH, 2014). Produziu-se, entre 2014 e 2015, um *boom* de estudos acadêmicos ocorrido de forma simultânea nas mais diversas áreas do conhecimento. Enquanto objeto relativo à pesquisa em dança ou às artes da presença, sua prevalência se deu de modo mais tímido. A insuficiência de estudos produzidos sobre o fenômeno correlacionando-o às teorias do campo da performance denota a carência de frentes epistemológicas. Além disso, as narrativas das culturas digitais por si, já sofrem frequentemente de escassez de abordagens históricas (BENCH, 2014).

Mas, afinal, o que é um *flashmob*? O que este fenômeno diz sobre as relações entre dança, internet e a vida urbana? O que as relações implícitas nele dizem sobre o mundo contemporâneo? Para tanto acompanho as definições de Albacan (2014) do *flashmob* como performance. Para a autora, os *flashmobs* podem ser definidos como:

uma forma inovadora de performance que estimula o reaparecimento – ainda que passageiro e evanescente – de comunidades criativas, ao passo que respondem a uma gama de tópicos de relevância social, sendo eles políticos, culturais, artísticos, cotidianos e assim por diante. Os *flashmobs* tornam-se visíveis dentro da esfera pública por intermédio de atos performativos breves e chamativos, percebidos como lúdicos e libertadores. Em termos de processo, os *flashmobs* como performances pertencem a uma economia cultural neoliberal globalizada. Eles hibridizam convenções e práticas das mídias ao vivo, on-line e móveis de maneiras inovadoras e inéditas (ALBACAN, 2014, p.8).

Ou seja, vida e a *web* não estão alienadas. Essas instâncias estão mais do que relacionadas, e para usar um termo oportuno: elas estão intimamente conectadas, expressam-se e se afetam reciprocamente. Se as ruas e a internet fazem parte da mesma trama, pode-se considerar o espaço físico das cidades e o ciberespaço como contínuos, como coextensivos. Este é o tipo de percepção que se deixa entrever no horizonte efêmero de algumas manifestações da vida contemporânea. Destas manifestações, destaco o *flashmob*. Decerto, as relações possíveis entre a Internet e o campo da dança são vastas. Derivamos disso o pressuposto deste trabalho: *flashmobs* são artefatos culturais de caráter performático, muitas vezes coreográfico e de uma espetacularidade particular que evidenciam a cidade enquanto palco, inclusive das grandes corporações em suas ações publicitárias. Portanto, aqui eles serão considerados eventos pertinentes à dança.

Se o fenômeno se apresenta como um desafio em termos de análise, pois recorrer a categorias parece levá-lo a empobrecimentos, há que se reinventar os recursos de amparo teórico. É a necessidade de abordar e compreender o objeto sem constrangê-lo, respeitando a complexidade que rege suas aparentes contradições internas, e só então, mesmo modestamente, criar iluminuras para enxergar aspectos da vida contemporânea cujas manifestações superam em larga escala, com uma frequência cada vez maior, os modelos nos quais fomos treinados (PEREIRA; RIBEIRO, 2004).

A denominação '*flashmobs*' abriga algumas manifestações bastante diversas entre si. Tamanha diversidade se traduz nas diversas formas como este tem sido

tratado enquanto objeto acadêmico. Independente do caráter assistemático desta expressão, trata-se, em todas as instâncias, de eventos marcados pelo exercício de coordenação coletiva e por sua efemeridade e volatilidade (PEREIRA; RIBEIRO, 2004).

Seu acontecimento ficou marcado pela ocorrência em circuitos urbanos, mais freqüentemente nas grandes metrópoles em horários de pico e representam a ponta final, a culminância de um processo de articulação e organização que tem início no ambiente *online*. Através da Internet, principalmente em:

blogs, listas de discussão, canais de chat, instant messengers ou mensagens SMS trocadas via telefones celulares - e das facilidades proporcionadas pelas novas formas de comunicação sem fio (comunicação descentralizada, multiplicação da capacidade de circulação de informações em curtos espaços de tempo, rapidez nas rearticulações necessárias, etc.), os interessados em participar de uma flash mob encontram-se, deliberam, encaminham os procedimentos necessários à consecução do evento. Considerando esse aspecto, é que podemos pensar no fenômeno das flash mobs como uma construção processual, na qual o ato manifesto é apenas o elo final de uma cadeia de procedimentos previamente estimulada e articulada por alguns de seus participantes, os mobsters (organizadores dos eventos). Após sua consecução 'real', o evento torna a alimentar o lugar de onde viera, a internet, em registros de Youtube e em caixas de comentários de blogs ou redes sociais (PEREIRA; RIBEIRO, 2004, p.1).

Esses acontecimentos de *flashmobs* têm um tipo de organização compositiva que dá pistas sobre o mundo contemporâneo, uma vez que são caracterizados por: simultaneidade; cooperação rápida e descentralizada entre diversos agentes; não-unicidade acontecimental da obra (que se estilhaça em registros ao voltar para a internet, o verdadeiro palco dessas ações); velocidade na circulação e adaptação das informações em tempo real; virtualização prevalente em todos os processos compositivos. É nesse sentido que:

A percepção da realidade sob o domínio constante da imagem, onde a velocidade, o videoclipe e a informática determinam soluções visuais ininterruptas, de fato traduz o surgimento de uma nova forma de pensar, de uma segunda natureza humana. A quase obrigação de lidar com essa realidade virtual ambivalente nos faz desenvolver a necessidade de tecer muitas redes de conexões extremamente dinâmicas e constantemente mutáveis. A velocidade da imagem por si mesma consegue atingir resoluções que nem as estruturas de pensamento ou linguagem são capazes de acompanhar. [...]

A unicidade visual e narrativa, característica principal da arte pré-moderna quando o público tinha uma atitude apenas contemplativa, foi abandonada pelo movimento moderno através da fragmentação da imagem e explorada ao extremo na arte pós-moderna. O espectador passivo de antes é agora sacudido e instigado a olhar a obra de arte participando dela, tomando

decisões, selecionando o foco, tentando completar sua forma através de suas próprias conexões.

No pós-modernismo abole-se a ordem de importância entre sujeito e objeto, entre processo e produto artístico, entre representação e realidade. A ambivalência pós-moderna instala-se a partir de sua multiplicidade, da fragmentação e justaposição de imagens [...] (SILVA, 2005, p. 60-62).

Para além da orquestração dos processos que levam à consecução de um flashmob já ser, por si, sintomática daquilo que chamei de pistas a respeito do mundo contemporâneo, sobretudo a velocidade de imagens e informação, é possível arriscar dizer que ele, do ponto de vista estético, partilha noções e procedimentos de arte contemporânea, como trazidas na citação acima, sobretudo no que tange à quebra da unidade em detrimento da fragmentação narrativa, como pode ser observada na ação do assim chamado, espectador, que já não simplesmente especta ou assiste nada, cabendo a ele participar ativamente, seja tomando decisões ao filmar e selecionar o foco dos registros que irão devolver o acontecimento ao seu ambiente de finalidade (internet), inserindo a si mesmo e a sua perspectiva à obra; seja interrompendo a cena e participando como uma espécie de *performer* acidental.

Assim, num *flashmob* o que está em jogo e o que o configura como tal não são os códigos de movimentos empregados ou o vocabulário gestual específico assumido. Se vemos uma ópera ou uma coreografia de dança moderna, isto é uma questão irrelevante, posto que não é a definição de uma linguagem artística específica que o determina enquanto tal. A noção de código puro, como concebido nos parâmetros modernos, é impróprio na operação aqui empregada, porque esta não diz respeito ao código, mas, ao procedimento, compreensão corrente em arte contemporânea. Sabe-se que o movimento sincrônico ainda é parte quase indiscutível na ontologia da dança, sendo ainda um dos aspectos mais canônicos no reconhecimento de algum acontecimento enquanto dança. Sabe-se também que é uma definição restrita para a variedade de configurações que as danças podem assumir. Sobre a denominação *flashmob*, por sua vez, sabemos que também abriga configurações radicalmente diferentes entre si. E que, no seu caso, as ações sincrônicas, no sentido de tarefas simultaneamente executadas são comuns, como também são comuns aqueles em que há ações ocorrendo em uníssono ou movimentos idênticos ao mesmo tempo. Embora pudesse aproximá-los (a dança e os *flashmobs*) nesta chave fácil não é por aí que insisto em afirmar tal filiação, senão por um outro lado, muito mais substantivo, trazido pela definição expandida de

coreografia pelo conceito de “coreografia social”, desenvolvido por Andrew Hewitt (2005), para quem a dança não somente traduziria uma ordem social – apresentando uma realidade de modo estético - mas sobretudo algo que age na sociedade, modificando-a a partir dos modelos que cria e dissemina.

Há muitos autores (PEREIRA; RIBEIRO, 2004; WALKER, 2011; SZAFRAN 2012; ALBACAN, 2014) que associam as performances dos *flashmobs* à parte da vanguarda europeia do início e meados do século XX, tais como os happenings, a Performance Art, Mail Art<sup>6</sup> (ou *Correspondence Art*), Arte Autodestrutiva<sup>7</sup>, os experimentos dadaístas<sup>8</sup>, a Internacional Letrista e seus jogos e exercícios psicogeográficos, as Zonas Autônomas Temporárias (ZAT's) etc. Mas acredito que carrega ainda uma familiaridade fundamental com formas de expressão predecessoras nas estéticas de multidão: o carnaval e mobilizações de protesto, por exemplo. Poderíamos associar os movimentos de multidões visíveis aos *flashmobs* como consequência direta ao advento da Internet se aderíssemos à noção de que revoluções no paradigma técnico-científico antecedem e permitem revoluções no paradigma estético. Porém, parece-me mais adequado adotar a postura que inverte essa equação. Rancière (2015, p. 46), por exemplo, faz isto ao reconfigurar a questão da técnica e da validação artística enfatizando o duplo individualidade/ anonimato:

---

<sup>6</sup> *Mail Art* ou “arte de correio” consistia basicamente de cartas acompanhadas de rabiscos e mensagens carimbadas, a ideia era usar o sistema postal para fins estéticos. “O exemplo mais conhecido disso é um cartão postal de Vautier, intitulado ‘A Escolha do carteiro’ (1965): era impresso de forma idêntica dos dois lados, com linhas que acomodavam dois endereços diferentes e dois espaços para o selo. A decisão de escolher para qual dos dois possíveis endereços o cartão seria enviado ficava com o acaso e as autoridades postais” (HOME, 2004, p.110).

<sup>7</sup> Termo criado pelo alemão Gustav Metzger em 1959, para designar uma arte cujas obras fossem concebidas para se decompor. Metzger incluía o tempo do processo de desintegração como parte de sua obra. Seu objetivo era denunciar e implodir com o sistema do mercado das artes plásticas. Nunca outro artista aderiu aos seus Manifestos (HOME, 2004). Paralelo a este exemplo, coloco o último desfile concebido pelo estilista Jum Nakao, “a costura do invisível”. Em 17 de junho, no São Paulo Fashion Week, as peças de roupa confeccionadas em papel brocado como obras de arte foram rasgadas e completamente destruídas na frente de uma plateia de 1200 pessoas. Nakao relatou que seu trabalho era uma resposta ao consumismo do mundo atual.

<sup>8</sup> O dadaísmo, cunhado em 1916, foi um movimento da vanguarda artística europeia. Seus experimentos são marcados pelo non-sense, pela falta de sentido que pode ter a linguagem (como na fala de um bebê). Para reforçar esta ideia, estabeleceu-se o mito de que o nome foi escolhido aleatoriamente, abrindo-se uma página de um dicionário e inserindo um estilete sobre ela, de forma a simbolizar o caráter antirracional do movimento, contrariando os padrões de arte vigentes na Europa até a Primeira Guerra Mundial. Assim como houve um Manifesto Dadaísta para as ações dos dadaístas do início do século XX, houve um Manifesto Espontâneo – documento redigido em tom assertivo sobre as cláusulas dos flashmobs e postado na internet mas esta pesquisa não conseguiu rastreá-lo além das menções que faziam a ele.

Para que as artes mecânicas possam dar visibilidade às massas ou, antes, ao indivíduo anônimo, precisam primeiro ser reconhecidas como artes. Isto é, devem primeiro ser praticadas e reconhecidas como outra coisa, e não como técnicas de reprodução e difusão. O mesmo princípio, portanto, confere visibilidade a qualquer um e faz com que a fotografia e o cinema possam ser artes. Pode-se até inverter a fórmula: porque o anônimo tornou-se um tema artístico, sua gravação pode ser uma arte. Que o anônimo seja não só capaz de tornar-se arte, mas também depositário de uma beleza específica, é algo que caracteriza propriamente o regime estético das artes. Este não só começou bem antes das artes da reprodução mecânica, como foi ele que, com sua nova maneira de pensar a arte e seus temas, tornou-as possível.

Contudo, no horizonte da Comunicação, a maioria dos autores e autoras a que tive acesso prioriza a sociabilidade surgida pelas novas tecnologias comunicacionais, centrando a abordagem no modo como a técnica funda novas formas de vida e por conseguinte, novas estéticas (LEVY, 1999). “As artes mecânicas induziriam, enquanto mecânicas, uma modificação do paradigma artístico e uma nova relação das artes com seus temas” (RANCIÈRE, 2015, p.45). Ao contrário dessa perspectiva, aproximo-me mais da suspeita de Rancière, a de que a revolução estética antecede e é responsável pelas revoluções nos paradigmas técnicos. É ela quem cria as condições para que os avanços técnicos produzidos possam inclusive ser chamados de arte. Desse modo, penso que flashmob pode ser encarado como arte, não porque o avanço técnico “internet” permitiu, mas porque foi impulsionado pela tensão individualidade/anonimato, já que este fenômeno experimenta complexificar o jogo social em espaços marcados pelo exercício do “anônimo”, os assim chamados não-lugares (supermercado, shopping centers, aeroportos etc.), o que podemos observar nesta descrição do primeiro *flashmob*:

O primeiro flashmob é hoje uma lenda, embora não incontestada. Aconteceu em Manhattan, Nova York, entre 19h27min e 19h37min do dia 17 junho de 2003. Convocada por torpedos, e-mails e conversas em blogs, uma multidão de aproximadamente cem pessoas reuniu-se na seção de decoração de interiores da loja de departamentos Macy's. A multidão circundou um tapete de dez mil dólares. Os participantes, que logo foram chamados de 'flash mobbers', tinham sido previamente instruídos por 'moberators' para dizer aos vendedores que todos eles viviam juntos em uma comunidade de amor livre e que queriam comprar um 'tapete do amor' (Bedell, 2003; Cotroneo, 2003; Shmueli, 2003; Van Rijn, 2003). De acordo com vários relatos, a multidão se dispersou rapidamente depois de debater sobre o tapete entre si e com os vendedores (NICHOLSON, 2005, s.p. *apud* ALBACAN, 2014, p. 11)

Logo após aquela primeira experiência, outros *flashmobs* aconteceram em

vários lugares do globo:

No Japão, um grupo simulou uma das cenas do filme *Matrix Reloaded*. Em Roma, os participantes ocuparam uma livraria e ficaram fazendo perguntas aos balconistas sobre um livro inexistente. Em Londres, um grupo entrou numa loja de tapetes com telefones celulares em punho elogiando as tapeçarias expostas no local. Em Berlim, as pessoas foram convocadas para comer uma banana em uma loja de departamentos (LOPES, 2006, p. 12).

## 2.1. FLASHMOBÍLIA

Figura 1: Email convite para o primeiro *flashmob*.



**Fonte:** publicado no L.A. WEEKLY em 05 de agosto de 2004 anexado à entrevista com o mentor do movimento, Bill Wasik.

Por “*Flashmobília*”, quero me referir ao conjunto de *flashmobs* aqui selecionados para ilustrar e descrever o que viriam a ser estas performances, para olhá-las como objetos de arte produzidas por agentes anônimos<sup>9</sup> e não apenas um fenômeno da cultura no qual o engajamento de atores sociais produzem uma determinada experiência. Ao chamar essa coleção de “mobília”, do latim *mobilia* – “coisas que se movem” – enfatizo o corpo objetual dos registros destas práticas artísticas, sem esquecer que se movem, e se movem rápido – entre o espaço urbano e o ciberespaço. Essa mobília virtual é a um só tempo onde moram os *flashmobs*,

<sup>9</sup> Na segunda parte deste trabalho, em “divirta-se”, discuto anonimato vinculado ao problema da autoria em Dança e do papel do coreógrafo.

suas casas, e, em última instância, parte de seu corpus.

*Mobbers* ou *mobsters* é o termo utilizado para designar participantes contumazes de *flashmobs*; curiosamente, o termo *mobsters* em inglês significa também “membro de grupo de criminosos”, ou ainda mafioso, gângster. Não tenho certeza se a apropriação do termo é proposital pois assume o sentido de referir-se a um código de honra partilhado apenas internamente por iniciados em um grupo de foras da lei. Essa identificação relaciona-se a certa subversão das posturas socialmente aceitas em espaço público praticada tanto por bandidos, quanto por participantes de *flashmobs*.

O idealizador anônimo dos *flashmobs* - discutiremos este adjetivo logo mais - um nova-iorquino identificado simplesmente pelo prenome Bill<sup>10</sup>, relatara<sup>11</sup> que a ideia principal da organização daqueles eventos consistia em dois gestos:

1. na distribuição de convites pessoais para 40 ou 50 amigos através do e-mail [themobproject@yahoo.com](mailto:themobproject@yahoo.com), criado exclusivamente para esta finalidade, de modo que não desconfiassem qual autoria da invulgar convocatória;
2. na entrega de um roteiro de ações em tiras de papel minutos antes da ocorrência do evento, noutro lugar que não o da própria performance, mas que deveria ser nas redondezas do espaço de sua ocorrência, cuja duração não poderia ultrapassar 10 minutos;

O estabelecimento do limite de duração como regra já nos permite entrever um dos eixos centrais desta análise: a consideração da temporalidade enquanto categoria necessária na legibilidade desta mobilização. É pensando a duração como elemento estetizador do fenômeno, portanto, que parte fundamental de sua forma se torna visível à qualidade “relâmpago” da multidão, na medida em que o par ordem/desordem (PEREIRA; RIBEIRO, 2004) se mostra nos movimentos do corpo coletivo, deslocando-se da concentração à dispersão.

---

<sup>10</sup> Bill Wasik, como todos vieram a saber mais tarde, é editor adjunto da The New York Times Magazine. À época dos primeiros *flashmobs*, ele era editor sênior da Wired Magazine, e antes disso, foi editor da Harper's Magazine. Ele também contribuiu para a McSweeney's e atuou como editor da The Weekly Week. Publicou alguns livros, dentre eles o premiado *And then there's this: How stories live and die in viral culture?* Ademais, o patronímico “Wasik” só ficou publicamente conhecido anos mais tarde. A entrevista concedida um ano após o primeiro flashmob ainda não contava com seu sobrenome e o trata por “flash mob's mysterious founder, a New Yorker named Bill”. Fonte: <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>>. Acesso: 15 abr. 2014.

<sup>11</sup> Disponível em <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>>. Acesso: 15 abr. 2014.

A recusa da assinatura de um empreendimento bem-sucedido parece não fazer sentido se considerarmos a reverência ao personalismo, próprio da cultura de celebridades na qual estamos imersos. As abordagens descritivas referentes à sua pessoa carregavam nas tintas a respeito do suposto caráter excêntrico do seu mentor. Na entrevista concedida a L.A. Weekly, em 5 de agosto de 2004, um ano após o MOB#1, Bill é tratado por “mysterious founder”<sup>12</sup> e suas declarações tomadas por “few enigmatic quotes”<sup>13</sup>. A escolha pelo anonimato não era apenas uma questão de “proteger” sua identidade, embora não fosse um detalhe desprezível, visto que se tratava de alguém empregado na indústria cultural<sup>14</sup> e sua notoriedade poderia ofuscar o intento desindividualizante que esse tipo de performance exigiria. O mentor dos *flashmobs* tinha em mente que assumir a autoria seria uma atitude nociva ao projeto, pois comprometeria os procedimentos necessários ao desenvolvimento do seu plano:

“O motivo do anonimato é mais filosófico. Eu realmente não quero que haja uma pessoa identificável, que tenha a cara ou que seja o líder do mob. Minha participação é muito pequena, eu escrevo os e-mails e envio. Quem cria as mobs são as pessoas que remetem os e-mails para os amigos e que vêm no projeto algo que eles próprios querem levar adiante. Eu penso que essas pessoas estão criando mobs muito mais do que eu.”<sup>15</sup>

Às custas de sua invisibilidade se possibilitava a visibilidade do projeto. Noutra declaração, endossa seus interesses: “que as próprias pessoas se tornassem o show e que, apenas respondendo a este *e-mail* aleatório, elas criassem algo em uma mobilização anônima e sem liderança”<sup>16</sup>. Nesse sentido, Bill seria um disparador, um promotor, um agitador, um programador, não um autor propriamente, segundo seus próprios termos. Ultrapassada qualquer instância personalizante da declaração particular, o sentido final de suas afirmações coaduna-se com a noção de anonimato, discutida por Augé (1994) e concebida como um valor da supermodernidade (e que é importante na discussão a respeito de autoria e dança na segunda parte deste trabalho).

<sup>12</sup> Nomenclatura traduzida livremente para “misterioso fundador”. Ver: <<http://www.laweekly.com/my-name-is-bill/>>. Último acesso em 20 de dezembro de 2020.

<sup>13</sup> Em tradução livre, o contexto da frase fica “[ele, o Bill] deu poucas e enigmáticas declarações”. Disponível em <<http://www.laweekly.com/news/my-name-is-bill-2138628>> Acessado em 15 de abril de 2014.

<sup>14</sup> *Idem*.

<sup>15</sup> Disponível em: <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>>. Acesso: 10 nov. 2014.

<sup>16</sup> HEANEY, Francis. “The Short Life of Flash Mobs”, StayFree! Magazine. <http://www.stayfreemagazine.org/archives/24/flash-mobs-history.html> (acessado em 02-06-2015).

Enquanto a identidade de uns e outros é que constituía o “lugar antropológico”, por meio das conviências da linguagem, dos sinais da paisagem, das regras não-formuladas do bem-viver, é o não lugar que cria a identidade partilhada dos passageiros, da clientela ou dos motoristas “domingueiros”. Sem dúvida, mesmo o relativo anonimato que diz respeito a cada identidade provisória pode ser sentido como uma libertação por aqueles que, por um tempo, não têm mais que manter seu nível, ficar no seu lugar, cuidar da aparência. Duty-free: apenas declinada sua identidade pessoal (a do passaporte ou da carteira de identidade), o passageiro de um voo próximo se atira no espaço ‘livre de taxas’, liberado ele mesmo do peso das bagagens e das cargas do cotidiano, menos para comprar por um preço melhor, talvez, que para sentir a realidade de sua disponibilidade do momento, sua irrecusável qualidade de passageiro em instância de partida [...] O passageiro só conquista, então, seu anonimato após ter fornecido a prova de sua identidade, de certo modo, assinado o contrato. (AUGÉ, 1994, p. 93-94)

Bill queria simplesmente ser partícipe do experimento tal e qual qualquer outro *mobber*. E desejava usufruir do prazer do anonimato conferido pela multidão sem face característica do experimento que estava a testar. Para tanto, era necessário declinar de sua identidade, como os passageiros dos aeroportos descritos por Augé (1994).

O *e-mail* intitulado “MOB #1” trazia solicitações simples – embora seu mentor imaginasse que “MOB #2” fosse um assunto mais atraente porque as pessoas estariam mais propensas a participar de uma proposta se acreditassem aderir a um projeto já em andamento<sup>17</sup>. As solicitações eram as seguintes: que reenviassem o *e-mail* para outras pessoas interessantes e disponíveis para a ideia, criando assim um efeito de alcance em cascata; que se dirigissem às proximidades da *Astor Place Store* no dia 3 (três) de junho; e que comparecessem à frente da joalheria *Claire’s Accessories* para realizar uma performance “secreta”. Demais informações acerca da natureza da empreitada, bem como as instruções do que precisamente viria a ser feito, seriam esclarecidas *in loco*. Uma das orientações fornecidas no lugar era sincronizar o horário dos relógios de pulso com os relógios públicos, caso portassem um.

Embora temesse uma baixa adesão à proposta, Bill surpreendeu-se com o resultado do seu alcance: o *e-mail* fora disparado por tantas pessoas que a loja acabou avisada antes da consecução do combinado e acionou as autoridades. O script da ação chegou a ser entregue aos *mobbers*, mas a presença maciça de policiais na fachada do lugar desencorajara qualquer pessoa a permanecer por lá, frustrando os planos da primeira tentativa de *mob*<sup>18</sup>.

<sup>17</sup> Disponível em <<http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php>>. Acesso: 15 abr. 2014.

<sup>18</sup> Goldstein, Lauren. «The Mob Rules». Disponível em: <<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,474547,00.html>>. Acesso em: 14 mar. 2017.

O mentor das mobilizações relâmpago resolveu tentar uma segunda vez. Para evitar as razões que arruinaram a primeira tentativa, taticamente, Bill contactou as pessoas que se disponibilizaram na investida anterior e as incumbiu de distribuir filipetas para transeuntes aleatórios, cujo conteúdo indicava quatro bares em Manhattan onde os interessados receberam instruções adicionais sobre o caráter e o lugar do evento, minutos antes do seu início<sup>19</sup>. “Nunca usamos telefone celular”<sup>20</sup>, afirmou. Trocou as coordenadas de tempo e espaço do destino final: nono andar de uma tradicional loja de departamentos. E eis que 17/06/2003, plena terça-feira nova iorquina, na área de maior concentração de arranha céus da cidade - a região de Midtown Manhattan - às exatas 19h27 no horário local, ao redor de um tapete no valor de dez mil dólares, um grupo de aproximadamente 150 pessoas performou o que ficou conhecido como primeiro flashmob da história (ALBACAN, 2014). São duvidosas as sentenças que corroborem com a ideia de uma primeira ocorrência original, algum evento fundador ou mitos de fundação a respeito de alguma prática ou fenômeno. Neste trabalho, limito-me a aceitar a opinião corrente das autoras e autores aqui trabalhados como sendo o primeiro evento sob esta alcunha.

**Figura 2:** Macy's, Midtown Manhattan. Palco do primeiro flashmob em 19 de junho de 2003.



Consultado em 14 de março de 2015.

<sup>19</sup> Wasik, Bill (março 2006). «My Crowd, or, Phase 5: A report from the inventor of the flash mob» Acessado em 14/07/2014.

<sup>20</sup> Disponível em <http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php> . Acesso: 15 abr. 2014.

Os participantes entraram na Macy's empunhando seus celulares, exclamando elogios aos tapetes expostos no local (LOPES, 2006). Até que se concentraram em volta da luxuosa peça de tapeçaria estilo persa, onde foram orientados a dizer que estavam procurando por um "tapete do amor"<sup>21</sup>. Como resposta à abordagem de vendedores, diziam viver juntos num depósito comunal em Long Island City, explicando também que "todos faziam suas decisões de compra em grupo" (LOPES, 2006). Às 19h37 do horário local, a multidão dispersou-se, cada um tomando um rumo diferente<sup>22</sup>. Segundo a entrevista concedida por Bill ao veículo onde fora extraída a imagem que introduz esta seção, ao final do evento "Completamente desconcertado, um vendedor gordinho do departamento, em um terno bege, massageava seu queixo, perguntando: What the hell was that?"<sup>23</sup> Os funcionários, sem saber o que fazer quando a multidão chegou, acionaram a polícia. Obviamente, esta ação – alertar as autoridades – não se deu porque algo realmente criminoso estivesse ocorrendo – afinal de contas, aquelas pessoas estavam apenas comprando - mas porque estavam comprando em massa, e esta ação não corresponde nem ao gestual nem ao comportamento consumidor habitual.

**Figura 3:** O segundo primeiro flashmob, MOB #2 ou o "tapete do amor"



<sup>21</sup> Disponível em <http://www.laweekly.com/ink/04/37/features-bemis.php> Acessado em 15 abr. 2014

<sup>22</sup> *idem*

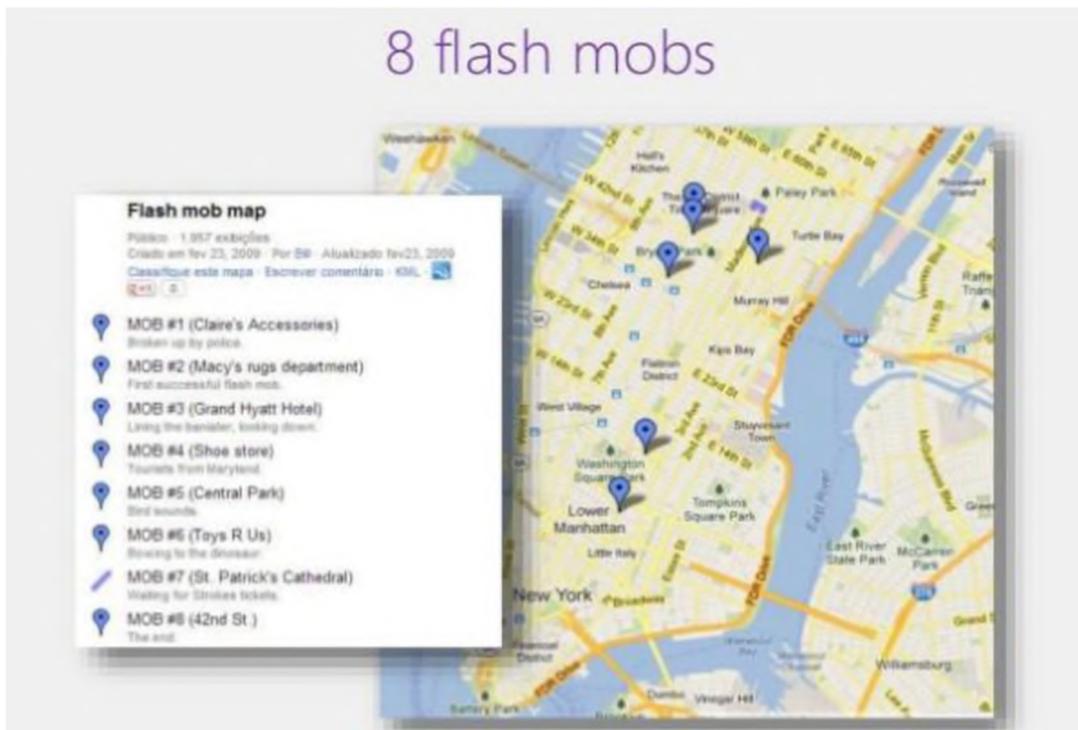
<sup>23</sup> Do original "Completely flummoxed, the department's chubby salesman in an off-the-rack beige suit stood there, massaging his jowls and wondering: What the hell was that?" extraído de . Acessado em 15 abr. 2014.

### 2.1.1. A coleção de oito peças do pseudo-anônimo

Logo após esse evento, acontecimentos similares foram reportados pelos noticiários das mais variadas metrópoles do globo:

De acordo com Savage, entre os dias 17 de junho e 10 de setembro de 2003, muitos outros flashmobs aconteceram em Manhattan e ao redor do mundo. Dois dias mais tarde, por exemplo, surgiu o relato a respeito de um Matrix mob no Japão, no qual centenas de clones do personagem Agent Smith se dirigiram para Osaka e Tóquio logo após a estreia do filme Matrix Reloaded. Em Roma, um mês depois, mais de trezentos flash-mobbers invadiram uma loja de música e livros, na qual permaneceram por um longo tempo, perguntando aos funcionários por livros que não existiam para logo em seguida baterem palmas e se dispersarem (SAVAGE, 2003, s.p *apud* ALBACAN, 2014, p. 11)

Figura 4: Mapa dos oito *flashmobs* de Bill Wasik.



Fonte: Mônica Chaves; disponível em: <<https://www.slideshare.net/mchavesrj/cultura-digital-aula-12-mobilizao>>.

A semente fora lançada. No entanto, o próprio Bill Wasik coordenou apenas oito flashmobs no total. Toda a sequência foi fartamente documentada à época em

blogs, dos quais destaco *Cheesebikini*<sup>24</sup>, embora, infelizmente, seus rastros em vídeo não estejam mais disponíveis na Internet, ao menos não são encontradas desde o período que esta pesquisa foi iniciada. Logo, a discussão mais abaixo a respeito da tensão entre performance e registro não se aplica diretamente ao caso dos flashmobs de Wasik. Proponho enfatizar a forma como o espaço das cenas deste primeiro ciclo de eventos é importante para o que se segue nelas: torna sobressalente o jogo performativo entre as cenas e o lugar onde ocorrem como parte de seus procedimentos e definidores de suas intencionalidades. Nesta seção, defendo que o que temos de coreográfico são as relações entre 1) *mobbers* e o espaço público ou *mobbers* e a instituição onde ocorre o evento; 2) entre os *mobbers* e sua audiência acidental; 3) no continuum entre ciberespaço e os espaços físicos das cidades.

Nos acontecimentos flash mobs, a relação entre espaço e lugar ganha centralidade, na medida em que a cidade, no exato momento dessas experiências fugazes, constitui-se em “lugar” atravessado por dois tipos de espaço: os espaços físicos e os ciberespaços. No entanto, há um lugar físico que se constitui como palco de ações das chamadas “multidões instantâneas”. O lugar, pois, “pode ser entendido como um espaço cultural, palco para as interações sociais” (ALZAMORA; ALENCAR, 2009 *apud* SILVA, 2005, p. 4).

De seus 8 (oito) *mobs*, quatro se dão em espaços corporativos. Destes, 3 (três) grandes lojas e um hotel, a saber: Claire’s Acessories (loja de jóias, MOB#1), Macy’s (imensa e icônica loja de departamento, MOB#2), Toys R Us (loja de brinquedos, MOB#6), Otto Tootsi Plohound (loja de sapatos caros, MOB#4) e Hotel Grand Hyatt (Hotel 4 estrelas, MOB#3). Os demais se deram em espaços públicos: Central Park (MOB#5); calçada em frente à Catedral de Saint Patrick (MOB#7) e o último numa alcova situada na 42nd Street, na Times Square.

Uma das máximas da consecução dessas cenas era referente à sua temporalidade. Não poderiam (e não o fizeram) ultrapassar 10 minutos de realização. Em parte, porque a duração é o que a define como flash, e todo o estranhamento necessário depende de sua aparição súbita e inexplicável, a duração deve ser curta e há a dispersão, como se nada houvera. Em parte, porque logo à primeira tentativa de realização a polícia foi acionada, portanto, os eventos deveriam ocorrer antes da chegada de qualquer autoridade que pudesse interrompê-la ou criar problemas para

---

<sup>24</sup> <http://www.cheesebikini.com/>

aqueles que a performariam.

Observemos abaixo, as cenas engendradas pelo seguinte *flashmob*:

**Figura 5:** Outro ângulo do MOB#3.



Fonte: WALKER, 2012.

**MOB#3:** Dois de julho de 2003, quarta-feira, Grand Hyatt Hotel (de frente à rua 42 e adjacente à Grand Central Station). A instrução era que os *mobbers* adentrassem o saguão do hotel por volta das 7h02 da tarde, fingindo ser turistas. Após cinco minutos da entrada de todos, dividiram-se entre subir escadas e tomar elevadores, dirigindo-se ao primeiro andar. Então, tentando cobrir o máximo possível do corrimão que dava vista para o vestíbulo de entrada do hotel, ficaram parados por cerca de cinco minutos mantendo o olhar baixo, como que observando algo que estivesse se passando na recepção do lugar. Quando perguntados a razão de estarem ali parados olhando para o andar térreo, foram orientados por mensagem a responder apontando para baixo ao hipotético interlocutor com “look!” (WALKER, 2011). Passados cinco minutos, todos aplaudiram entusiasmadamente por 15 segundos, mantendo os olhares fixos no átrio praticamente vazio que encaravam. Em seguida, dispersaram juntos, ordenadamente e em silêncio.

**Figura 6:** Átrio do Grand Hyatt Hotel praticamente vazio, MOB#4.



Fonte: WALKER, 2012.

**O MOB#4:** 16 de julho de 2003, quarta-feira. Loja de calçados Otto Tootsi Plohound, na Lafayette Street. Esse foi um dos maiores *flashmobs* de Wasik, em termos de adesão. Mais de 200 participantes deram vida às instruções recebidas mais cedo, no mesmo dia. Assim como o *mob* anterior, aquelas consignas delineavam uma dramaturgia particular. Os participantes deveriam chegar à luxuosa loja de sapatos com um estado de presença específico, entre um tanto “excitados, mas também um pouco confusos” (WALKER, 2011, p. 24), pactuando ficcionalmente que teriam vindo todos juntos de Maryland, em um ônibus. Depois de olhar e calçar os sapatos, os componentes da multidão conversaram entre si referindo-se aos pares de calçados nas vitrines da loja como relíquias de outro universo. O simples fato de uma multidão tão pouco convencional – se levamos em consideração o conteúdo do que era dito por aqueles indivíduos - entrar num espaço tão pequeno, assustou os funcionários e irritou a clientela verdadeira, de modo que comunicar a polícia foi o passo seguinte (assim como fora feito no primeiro e frustrado *mob*), embora não estivessem cometendo nenhum delito. Essa cena tende a apontar, mais uma vez, para algum tipo de problemática levantada nessas performances, que coloca o lugar como categoria, e em questionar, ainda que indiretamente, o direito de se reunir e elaborar a

experiência na cidade criativamente em espaços públicos ou corporativos.

Augé (1994) ao pensar sobre os não-lugares faz distinções entre “lugar” e “espaço”. O primeiro é necessariamente histórico, relacional e identitário. O segundo é o lugar quando “praticado” pelos passantes. Os não-lugares seriam os ambientes proliferados na pós-modernidade que não chegam a se constituir como lugar, no sentido etnológico. São os templos de consumo, shoppings e aeroportos, para ficar em três exemplos. Espaços homogêneos em termos arquitetônicos, sempre parecidos em todos lugares do globo, e não por acaso, são os lugares alvo de todos os *flashmobs* (ou quase todos) analisados aqui. Parece-me que seria um desejo de ativar o jogo social nesses espaços.

Uma das características do espaço urbano contemporâneo é a velocidade de circulação. O aumento dessa velocidade transformou os espaços urbanos – antes locais de interações sociais – em lugares de processos, ou “não-lugares” (AUGÉ, 1994), onde as interações sociais cedem espaço ao fluxo contínuo de pessoas.

[...] os não lugares são tanto as instalações necessárias à circulação acelerada das pessoas e bens (vias expressas, trevos rodoviários, aeroportos) quanto os próprios meios de transporte ou os grandes centros comerciais, ou ainda os campos de trânsito prolongado onde são alojados os refugiados do planeta” (AUGÉ, 1994, p.36).

O conceito de não-lugar estabelece-se por definição negativa à noção de lugar antropológico, cujo uso na etnologia se relaciona a uma cultura localizada no tempo e no espaço (AUGÉ, 1994). Novamente, a diferença entre este e aquele só se concretiza se a noção de espaço for chamada ao debate: é o que anima e efetiva o lugar. Ora, se a espacialidade é o que se dá no confronto do uso sobre os fins, se é na efetivação onde as finalidades de lugar são ultrapassadas, então os *flashmobs* parecem se inscrever como um dos objetos coreográficos dos não-lugares – objeto no sentido empregado por Pierre Levy (1996) – pois os efetiva na reinvenção, evidenciando suas dimensões fugidias de identidade e relação. Objeto considerado aqui como aquilo que faz o trabalho de seta, portanto, de evidenciação das relações de um complexo problemático maior; como a bola está para jogo de futebol: ente que torna as equipes visíveis, operadora de socialização, competição, relações de dominância ou predação, circunscrição de território, etc.; os computadores em relação ao ciberespaço, os aviões em relação ao meio aéreo etc. Assim, os *flashmobs* podem ser compreendidos como objetos coreográficos dos não-lugares, pois ao propor uma

espacialidade, o que implica em trazer o jogo social, aos lugares que a repelem, evidenciam as propriedades de “não-lugar” destes ambientes, ou seja, sua pretensão de ahistoricidade e de não-identidade.

Outro item a ser levado em consideração é a necessidade de contar com uma audiência necessariamente desavisada como parte do seu pacto dramático, visto que possivelmente as forças coercitivas da segurança fossem chamadas, muito em parte porque os clientes reais não estariam se divertindo, é como estivessem se sentindo ameaçados. O tipo de estranhamento causado por essas cenas ressoam na definição de Walker (2011) de *flashmobs* como “truques coreografados” ou “piadas comunitárias”. Para a autora, se criados como piadas comunitárias complexas ou uma forma moderna de crítica cultural performada, pouco importa investigar. O que temos são multidões que agem na forma de brincadeiras elaboradas realizadas no âmbito quase público do capitalismo, expondo seus métodos de operação, apenas possível de serem flagrados nesse tipo de expressão estética. Tais procedimentos, tanto da parcela do capitalismo visível nas grandes cidades, quanto da multidão instantânea, são parte da equação performativa.

**MOB#5:** 23 de julho de 2003, quinta-feira. Central Park West – próximo à 81st e Central Park West. Este *mob* foi marcado para começar às 7h18 da tarde e durar exatamente oito minutos. Como em todas as cenas desta seção, o *mob* começa em verdade com a distribuição das informações aos participantes, que em primeira instância se dá no ciberespaço. O convite preliminar foi distribuído por *e-mail* apontando para a necessidade da disseminação por parte de quem os recebeu. O destinatário deveria enviar livremente para quaisquer pessoas que porventura pudessem se interessar pelo convite. O *e-mail* convocatório aponta para quatro destinos em que as instruções posteriores seriam fornecidas às 6h55 e que, portanto, os participantes deveriam chegar antes do referido horário. Nestes sítios, quatro bares, nos arredores onde o *mob* aconteceu logo em seguida, os *performers* receberam cartões contendo as instruções designando os seguintes atos a serem coordenados: os *performers* têm como espaço da ação a frente do Museu de História Natural no Central Park. O primeiro comando estava em ficar parado olhando para o horizonte, todos na mesma direção, fazendo o mínimo de barulho possível nos primeiros três minutos. Os participantes, que pudessem, deveriam realizar uma ligação telefônica dentro desse pequeno intervalo. À altura das 7h21 todos poderiam imitar gritos de pássaros, de modo realista ou não e se manter assim até às 7h26.

Entretanto, a partir das 7h23, o participante que assim desejasse, deveria murmurar a expressão “ruído de pássaro” enquanto a maioria seguiria emulando piados. Se algum transeunte, na condição de espectador acidental, se dirigisse ao acontecimento performático a partir de 7h25, os *performers* deveriam exclamar para esta hipotética audiência, o seguinte: “Natureza aqui! Venha pegar um pouco de natureza!”. Às 7h26, todos cantarolaram livremente a palavra Nature por 20 segundos. E após essa sequência de atos, dispersaram completamente, abandonando o local.

**Figura 7:** *Mobbers* “louvando” uma réplica de brinquedo Tiranossauro Rex.



**MOB#6:** Sete de agosto de 2003, quinta-feira. Loja de brinquedos Toys R Us, Broadway. A descrição da cena 3 presente na abertura da seção “Das coisas que aparecem desaparecendo” refere-se a esta performance. A duração prevista de toda a cena era de 6 (seis minutos). Iniciou-se às 7h18 da tarde, e de modo preliminar, todos os participantes deveriam estar posicionados no segundo andar da loja, precisamente na seção vinculada à franquia Jurassic Park e se dirigir a um determinado brinquedo como se diante de um terrível Deus. À hora marcada, os *mobbers* estavam ao redor de uma réplica de brinquedo do Tiranossauro Rex e olhavam-no fixamente como que hipnotizados. Às 7h20, todos caem de joelhos, mantendo o olhar fixo na criatura animada. Quando o dinossauro eletrônico começa a rugir, as pessoas gemem e levantam as mãos executando gestos análogos a um culto de adoração ou transe ritual. Às 7h24, todos dispersam, saindo completamente

do estabelecimento.

**MOB#7:** 26 de agosto de 2003, terça-feira. Lado norte da Catedral de Saint Patrick, ao longo da 51ª rua. Um dos mobs mais simples, no sentido da orquestração das ações: os participantes formaram uma única fila ao longo da calçada lateral da Catedral de São Patrick. A linha formada pela fila rapidamente circundou todo o perímetro da catedral. Caso alguma interpelação de transeunte houvesse, os participantes foram instruídos a dizer que “ouviram falar que os ingressos para show da banda The Strokes estavam à venda”. A regra fundamental deste mob era não permitir de modo algum que a linha fosse atravessada ou se quebrasse. Assim, a linha humana durou por exatos cinco minutos e depois dispersou. “A linha desapareceu tão rápido quanto apareceu, deixando muitos confusos, outros, deleitados. Mas nenhuma alma com um ingresso do Strokes nas mãos” (WALKER, 2011, p. 10, tradução livre)<sup>25</sup>.

**MOB#8:** Alcova da rua 42, na Times Square. A última peça na coleção de Wasik organizou-se de modo completamente diferente. As pessoas receberam *e-mails* que indicavam uma certa alcova numa rua da Times na qual os participantes deveriam aguardar as instruções de um “artista”, não de filipetas distribuídas em balcões de bares. “O artista” era na verdade um rádio portátil, do tipo “boom box” e a partir da hora determinada iniciou o anúncio das instruções no alto falante. Entretanto, a multidão era enorme e estava tão entusiasmada que não pôde compreender nem as palavras que saíam do rádio, tampouco que eram as regras do jogo. Havia um *performer* de rua, conhecido pelo nome Bemis, responsável por levantar uma placa de neon com os dizeres “Café Thou Art”. A idéia inicial de Bill era criar uma festa de rua, contudo, com a chegada de Bemis carregando o letreiro luminoso, todos acharam que ele era o “artista”, ao que ele correspondeu fazendo um número dois com os dedos. O equívoco foi interpretado como sendo “as instruções”, ao que a multidão devolveu gritos de “Peace!” por poucos minutos e, então, dispersou.

Por ora, observemos apenas os *mobs* de Wasik – o editor nova-iorquino – que só deu a conhecer sua identidade em 2006 - visto que têm uma coerência tipológica interna que os conecta dentre os demais *flashmobs* aqui analisados. São exemplares para discutir o conceito de “coreografia social” do pesquisador Andrew Hewitt (2005). Definido por “uma tentativa de se pensar a estética como algo que opera na base da experiência social” (HEWITT, 2005, p. 14, tradução livre). O autor postula a ideia de

---

<sup>25</sup> “[...]the line vanished as rapidly as it had appeared, leaving many confused, a few delighted, and not a soul with a ticket to see The Strokes.” (*ibidem. loc. cit.*).

que as formas da experiência cotidiana podem ser observadas e examinadas como uma coreografia. Olhar para os *flashmobs* de Wasik a partir dessa chave nos possibilita vê-los de novas formas, pois o procedimento básico daquelas composições está na quebra de acordos entre os *mobbbers* e o espaço onde elas acontecem, e tal operação funciona como seta, flagrando as propriedades e relações daquele ambiente. Por espaço, temos ambientes públicos e privados, e não obstante são praticamente todos enquadrados naquilo que Marc Augé (1994) chamou de não-lugares. Compreendamos que, nos casos de Wasik, a instituição onde cada *flashmob* acontece atua na compreensão daquele evento em particular. São propostas de uma súbita habitação temporária do espaço que explicitam o caráter coreográfico das relações sociais daquele espaço, justamente por subvertê-las.

Explico: ao entrar numa loja de departamentos ou num supermercado, por exemplo, existe a expectativa tácita de que determinados perfis de corpos consumidores circulem olhando os objetos dispostos nas vitrines ou prateleiras; escolham os objetos de consumo, pondo-os em carrinhos ou sacolas e dirijam-se aos caixas, nessa ordem. Enquanto esperam que se aproxime o momento de efetivar a compra, concordam em se manter organizados aguardando em fila, sem que ninguém precise dar instruções para isso. Essa é a coreografia social básica de uma compra em supermercado. Todos os espaços sociais instauram possibilidades gestuais e comportamentais próprias, e estar atento à regulação e o desvio desses códigos é fundamental para que tais espaços funcionem determinando quais corpos podem habitar ou não aquele pacto coreográfico. Estas relações coreográficas espaciais explicitam implicações políticas que são de conhecimento de todos, mas nunca é demais lembrar aquilo que não queremos fazer desaparecer: aqueles que subvertem ou são constrangidos pelo pacto coreográfico normativo a determinado ambiente, seja por serem marginalizados (por exemplo, pedintes entrando num shopping) ou por provocarem intencionalmente comportamentos desviantes, certamente, estarão expostos a sofrer constrangimento policial.

Parece-nos exemplar a comparação entre os rolezinhos - um fenômeno que ocorreu no contexto brasileiro, em várias capitais do país, por volta do ano de 2014 - e os *flashmobs* dentro da discussão de coreografia social. Isso porque os espaços em questão requerem não apenas coreografias próprias, mas também um perfil de corpo supostamente adequado para performá-las. Nos rolezinhos, jovens da periferia por falta de espaços públicos adequados e seguros capazes de absorvê-los nas horas de

lazer, começaram a marcar via redes sociais encontros em massa nos shopping centers – lugar no Brasil, supostamente aberto a sociabilização de todos. No entanto, o estranhamento provocado pela presença maciça de adolescentes negros que queriam passear e flertar gerou pânico e tornou-se caso de polícia, tomando proporções de notícia nacional<sup>26</sup>. Contudo, diferentemente do contexto norte-americano, e de outros países, os perfis dos corpos que participavam das ações nos *flashmobs* descritos acima refletiam o padrão esperado de quem poderia habitar tais espaços e, por isso, chamavam atenção somente pelos seus comportamentos surpreendentes, mas não tensionavam ou ameaçavam o perfil de consumidor esperado ali. Constrangidos pela polícia, aqueles milhares de jovens brasileiros em suas aparições maciças ao shopping não desconheciam as exigências coreográficas daquele ambiente. Sua simples presença já deflagrava a violência implícita a determinados corpos que aquele espaço ensaiava desaparecer.

É nesse sentido que observa-se que há motivações semelhantes com o objeto de estudo aqui discutido - o desejo de experimentar o espaço público de outro modo, por exemplo, mesmo com diferentes objetivos éticos e estéticos, como nos rolezinhos. Caberiam distinções entre espaços de convivência privados e espaços públicos, cruciais para o sentido coreográfico que cada um deles apresenta. Curiosamente, a palavra “*flashmob*” para além de designar as performances aqui investigadas, também passou a designar um sinônimo para roubos súbitos orquestrados coletivamente.

Como no sentido exposto anteriormente, o desacordo entre as coreografias sociais esperadas e as executadas foi crucial para que acionassem a polícia no caso dos *flashmobs*, mesmo sem haver crime ou violação de qualquer lei. Sobre isso Walker (2011) arremata:

A polícia impediu, com sucesso, o primeiro mob de Wasik depois de receber uma dica de um convidado sobre sua ocorrência. Os participantes chegaram à cena, uma loja da Claire Accessorie’s, para encontrar policiais barricando a porta. O mob nº 3 terminou no momento em que as viaturas policiais paravam nas portas do Grand Hyatt Hotel. Na multidão do Toys R Us, a polícia chegou ao local a tempo de escoltar a multidão de participantes fora do prédio. Em cada multidão, os participantes não estavam violando nenhuma lei ou regras - estavam completamente vestidos, não roubavam ou danificavam mercadorias, também não assediaram outros clientes. Em vez disso, eles apareceram em massa e realizaram algumas ações totalmente fora do comum, o que aparentemente os tornou indivíduos extremamente perigosos. Multidões de qualquer tipo assustam os governantes de uma sociedade de controle. Não se pode explicar o comportamento individual ou controlar a

---

<sup>26</sup> Referência audiovisual: <[https://www.youtube.com/watch?v=rkcqOo-\\_V8](https://www.youtube.com/watch?v=rkcqOo-_V8)>.

vontade e os desejos cooperativos de um mob, fato que Bill Wasik descobriu durante o Mob # 8. Essa falta de controle sobre o comportamento da multidão, no entanto, proporciona ao flashmob sua força única e particular (Walker (2011, P. 126, tradução livre).<sup>27</sup>

Diz-se que grande parte dos *e-mails* anônimos de convocação para *flashmobs* costuma encerrar a comunicação com a sentença “compareça, divirta-se e disperse”. Ao considerar a ligação dos imperativos “compareça” e “disperse” pelo vocábulo “divirta-se”, dadas as circunstâncias descritas acima, diversão parece ser um tópico potencialmente perigoso.

No caso do MOB#1, o *flashmob* que não vingou, a polícia foi acionada não porque algum crime estava acontecendo, mas porque o que estava acontecendo era inusual o bastante para provocar preocupação (WALKER, 2011). O suficiente para que o estranhamento proposto naquele tipo de *flashmobs* funcione (bem como a maior parte dos *Flashmobs* do *Improve Everywhere*<sup>28</sup>).

O MOB#6 consistia em entrar em massa numa loja de brinquedos e ao invés de seguir o script gestual desses ambientes de consumo, os *mobbers* ajoelhavam-se diante de tiranossauros de brinquedo mimetizando algum tipo de culto de adoração. O estranhamento provocado só acontece porque de certo modo, todos dominam e partilham a gramática dessas coreografias sociais, o que nos permite reconhecer, por exemplo, que ajoelhar diante de um objeto significa adorá-lo, idolatrá-lo e que esse comportamento seria permitido ou até comum em cerimônias religiosas, não num piso de loja. Do mesmo modo, o estranhamento causado pelos aplausos no hotel, quando não havia nada de inusual ocorrendo no saguão, senão a própria performance do andar de cima. Aplausos não provocam estranhamento diante de um gesto heróico ou ao final de um espetáculo, bem como filas quilométricas saindo de balcões para compras de ingresso. As coreografias sociais convencionadas para cada um dos

---

<sup>27</sup> “Police successfully shut down Wasik’s first mob after receiving a tip from an invitee regarding its occurrence. Participants arrived at the scene, a Claire’s Boutique accessory store, to find police barricading the door. Mob #3 ended just as police cruisers were pulling up to the doors of the Grand Hyatt Hotel. In Wasik’s Toys R Us mob, police arrived at the scene in time to escort mob participants out of the building. In each mob, participants were not breaking any legal rules – they were fully clothed, they did not steal or damage merchandise, or even harass other customers. Instead, they showed up en masse and performed some action entirely out of the ordinary, which apparently made them extremely dangerous individuals. Mobs of any sort frighten the rulers of a control society. (*ibidem. loc. cit.*).

<sup>28</sup> *Improve Everywhere* é um grupo que coordena ações performáticas muito parecidas, senão idênticas às que descrevo aqui como *flashmobs*, muito embora não se identifiquem com esta classificação. O coletivo se declara “sem razões políticas” e seus procedimentos reclamam sim, uma autoria e uma organização presencial de grupos que respondem instruções de um autor/diretor.

espaços haviam sido subvertidas, re-territorializadas. Há uma certa relação de parentesco desse primeiro mob com os chamados *freeze mobs*<sup>29</sup>, nos quais as pessoas cronometram seus relógios para ficarem paradas em ambientes de consumo – supermercados ou shoppings – ou em estações de metrô e praças, para evidenciar alguma relação com aqueles espaços. Esses não lugares se comportam sempre como espaços para se estar na condição transitória de ser permanentemente de passagem. Não deixa de ser irônica toda a encenação do MOB#6 se passar dentro de um estabelecimento cuja tradução literal significa “Os brinquedos somos nós” e o comportamento ficcional dos *mobbers* praticar um louvor aos objetos de plástico. Se há algum deus implícito no rito ao tiranossauro barulhento cujo valor supera uma centena de dólares, esse deus seria o próprio dinheiro. Os *mobbers*, apontam para si e a audiência acidental é levada a fazer o mesmo, podendo se indagar se todos ali não seriam eles mesmos os brinquedos da indústria do consumo. Embora os *mobbers* que apontem para a ironia, na situação descrita, nada comprem. Mais irônico ainda é que agora, retroativamente falando, ao observar aqueles que criticavam a indústria do consumo (os *mobbers* de modo particular e os *flashmobs*, em geral) foram completamente absorvidos pela mesmíssima indústria - visto que, no contexto atual, praticamente inexistem fora das investidas publicitárias.

Na seção seguinte, parto para as mobílias de outros *flashmobs*, fora da primeira coleção de Bill Wasik. São eles: *flashmobs* publicitários, de homenagem (ou *cover*), ativistas, políticos, e por último, os chamados lúdicos ou *non-sense* (*harlem shake* e *frozenmob*).

### 2.1.2. *Flashmobs* Publicitários

O modo que escolhi dispor no papel as descrições da coleção de oito *flashmobs* de Wasik (abrindo a seção de cada *mob* com data, lugar e horário) é também o formato mais comum dos registros-obras dos vídeos de outros tipos de *flashmob*. Nesta seção, analiso um *flashmob* de orientação publicitária, diferente dos forjados por comunidades intencionais *online*.

É um clichê do gênero iniciar com um plano aberto, muitas vezes com

---

<sup>29</sup> Referência audiovisual:

<[https://www.youtube.com/watch?v=X4GMXavfKPY&ab\\_channel=tomcuz84](https://www.youtube.com/watch?v=X4GMXavfKPY&ab_channel=tomcuz84)>.

tomadas do alto, carros manobrando e transeuntes apressados de passagem usando seus celulares, sem nunca parar no lugar como que para instaurar a cotidianidade daquele espaço. Em instantes, veremos as funções habituais transfiguradas e, o que pareciam ser transeuntes, pouco a pouco se revelam como *performers*. No vídeo promocional da empresa de drops mentolados Tic Tac, coordenado e idealizado pela Ogilvy, corporação vinculada ao grupo WPP – maior empresa de comunicação do mundo – vemos logo nos primeiros 5” onde se dará a performance. Neste primeiro *take*, o não-lugar é rapidamente apresentado, e no canto esquerdo da tela aparecem legendas informando locação e data, ambientando a audiência do vídeo com o lugar da performance e antecedendo o por vir.

O ambiente em questão é uma praça. Vemos um monumento e imponentes prédios arquitetônicos seculares, o que o definiria como lugar, mas a coreografia social dos passantes o destitui de qualquer jogo para além de ser um espaço de passagem, e por isso chamo-o “não-lugar”. A referida rapidez característica dos grandes centros urbanos, também recorrente nos vídeos do gênero, um corpo urbano modelado pelos fluxos socioeconômicos e funções do interagir cotidiano das cidades (PARRAS, 2012) tem sobreposta no canto esquerdo da tela uma legenda “Rouen, France, 21/02/2012”. O horário da performance não é informado.

A normalidade é quebrada quando um homem se dirigia a um outro, “a vítima”, solicitando-lhe informações sobre como chegar a determinado local. Ao que “a vítima” começa a responder, indicando a direção do trajeto questionado, o homem cai simulando um desmaio e este é o sinal para que todos que estão na praça repitam o gesto. No primeiro momento, a reação das pessoas que estão informando é de susto. Toda a praça está desmaiada e “a vítima” se vê diante de um telão, em que imagens das ruas próximas ao perímetro da praça exibem pessoas que vão desmaiando uma a uma, numa estética que eu chamo de *contágio*, também característica de muitos flashmobs. Após exibição do telão, as vítimas descobrem que estão fazendo parte de uma ação publicitária. Eis que alguém começa a gritar por “Tic Tac”, “a vítima” finalmente se vê projetada na imagem, e então coloca o *drops* na boca, todos levantam e começam a aplaudir. A ação “*Tic Tac France - Worst Breath in the World*” foi gravada no dia 21 de março de 2012 e exibida em abril do mesmo ano.

A sequência de escolhas *tomada do local - grande centro urbano - ação disparadora - contágio e surpresa da vítima* (o espectador acidental) são como descrito acima, recorrências do gênero *flashmob* em seus vídeos. A grande diferença

do que vemos aqui é que se trata de uma experimentação nas práticas sociais pelo viés da publicidade e propaganda, tornando o fenômeno como *marketing* viral e publicidade de guerrilha<sup>30</sup>. Nesse, como nos inúmeros exemplos de *flashmobs* utilizados como estratégia publicitária, a relação com o espaço urbano não é uma proposição de devolutiva de jogo e de senso de *communitas* àquele lugar. Trata-se de uma expansão da ação de publicidade, comum a propagandas de TV, anúncios de internet à vida pública e física do transeunte, que se vê dentro de uma propaganda viva. Se o campo da experiência é integrado nos usos rotineiros das máquinas e da arte eletrônica e, nas variadas formas de representação e exploração que vinculam o virtual ao físico, o efeito de propaganda reitera tal espetacularização.

**Figura 8:** OGILVY & MATHER PARIS. Tic Tac flashmob. 2012, Rouen.



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=EekdQzxX18k>>

Segundo Parras (2012), a respeito das tensões envolvidas entre arte e publicidade, a “ação sobre a experiência também define as características ideológicas com que a arte responde aos efeitos sociais do uso do *branding* sobre a realidade, desde Guy Debord e o situacionismo”. O que o *flashmob* publicitário citado acima

---

<sup>30</sup> Publicidade de guerrilha é uma tática publicitária. Segundo Dorrian e Lucas (2006, p.18): “Comunicar de modo diferente, captando a atenção do público de maneira pouco comum, porém com meios surpreendentemente adequados ao produto ou serviço anunciado.”

opera no espaço é uma transformação do sujeito da cidade em objeto “na algorítmica da imagética”. Nesta articulação entre arte, publicidade e cidade chama-me atenção para a urgente problemática “da invasão dos espaços sociais pelo branding” (PARRAS, 2012, p. 26): quando os *flashmobs* são utilizados como multiplicadores de grandes marcas, seus acionamentos coreográficos deixam de ser pensados como deslocamentos provocadores de múltiplos sentidos, ganhando um objetivo específico e declarado para todo tipo de venda, até mesmo de candidaturas políticas como abordarei mais à frente no texto.

A constante utilização dos flashmobs como ações promocionais das agências de publicidade tornaram este fenômeno altamente identificado ao marketing, predominando este uso sobre as múltiplas potencialidades artísticas que fazem parte do seu histórico. Cabe anotar que nas abordagens publicitárias dos flashmobs, o efeito final é tornar a cidade física uma extensão de propaganda televisiva ou um *pop-up*, um anúncio indesejado de internet. Nestes *outdoors* animados por pessoas reais, cuja adesão é muitas vezes surpreendentemente voluntária, a vida urbana é invadida de tal forma que não há a possibilidade sequer de troca de canal.

Os elementos prevalentes no que se tornou a “fórmula *flashmob*”, a saber: a estética de contágio; a presença voluntária na casa das centenas ou mesmo milhares de pessoas a troco de alguma projeção; a escolha de locações com alto alcance de “espectadores acidentais” - especialmente em horários de alto tráfego de pessoas e carros; além da força de visibilidade que a sobrevida de tais eventos têm na *web*, recontecendo a cada visualização no Youtube. Tudo isto, colaborou para que o fenômeno fosse muito sedutor para a indústria da propaganda e da política.

### **2.1.3. Flashmobs de Homenagem**

Para os *flashmobs* de homenagem, ou *flashmobs cover*, destaco três como exemplares: o *Michael Jackson Tribute* em Estocolmo, o “13.597 people dancing *Thriller in Mexico*”, e o “*Black Eyed Peas – I gotta feeling*” (*live in Oprah*).

**Figura 9:** Michael Jackson Dance Tribute – Estocolmo.



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=IVJVRywgmYM>>

Assim como o vídeo da marca *Tic Tac* que apresento acima, o tributo a Michael Jackson em Estocolmo/Suécia também se inicia com a clássica tomada do espaço urbano legendado com data, lugar e nesse caso, também o horário (Sergel Tols, 8 de julho, 5h21 da tarde). Acompanhamos uma visão da praça sueca, cheia de pessoas, circulando indistintas e de passagem pelo ambiente. Assim como no tributo, aquele que ficou conhecido como Oprah\*Feelin (fig. 11) é exemplar no quesito “estética da contaminação”. Em ambos, a coreografia se inicia com uma única pessoa, causando certo estranhamento geral (muitas vezes simulado por outros *performers* que logo mais entrarão na cena, revelando-se parte do acontecimento); à medida que a música de acompanhamento avança, forma-se primeiro um pequeno grupo, que gradativamente se avoluma até que a música eclode e uma imensa multidão está em unísono coreográfico.

O vídeo da homenagem de fãs à banda Black Eyed Peas, em evento vinculado ao vivo ao talk show da apresentadora Oprah Winfrey, começa com uma grande tomada mostrando o que deveria ser apenas uma massa de milhares de fãs. À altura de 1min56s vemos braços de uma garota se agitando frente ao palco, enquanto o restante das centenas de milhares de pessoas parece relativamente parada. Quando o hit “I got a feeling” alcança o seu refrão, nós, os espectadores

acidentais da audiência em Youtube, bem como a audiência que acompanhava ao vivo, damos-nos conta de que toda a praça está tomada de pessoas que conhecem as instruções coreográficas e sabem precisamente a que altura da música entrar e o que fazer. Nesse sentido, na cena deste *flashmob*, todas as pessoas presentes no show estão cientes do que irá ocorrer. Aqueles que acompanham pela internet o evento serão surpreendidos pela animação coordenada massiva do show, o que corrobora com a anotação a respeito dos limites borrados entre espaço físico das cidades e ciberespaço. Podemos pensar que as cidades, nessa confluência, são cibercidades (LEMOS, 2004).

**Figura 10:** “13 597 people dancing Thriller in Mexico”



**Fonte:** <<https://www.youtube.com/watch?v=f7z8ZiRcQ9Q>>.

A quantidade de pessoas envolvidas nessas cenas só é capaz de se coordenar, graças às máquinas tecnossociais de mensagem instantânea e acompanhando individualmente tutoriais fornecidos pelos promotores do evento, visto que ensaios coletivos seriam impossíveis, tanto no caso do flashmob performando Thriller no México (Figura 10), quanto naquele televisionado pelo programa da Oprah (Figura 11), porque a quantidade extraordinária de pessoas em ambos tornaria inviável a vida comunal da própria cidade na tentativa dessa operação.

**Figura 11:** Black eyed peas – I gotta feeling (live with Oprah).



**Fonte:** <<https://www.youtube.com/watch?v=oX6oSs7FHs0>>.

Essa magnitude quantitativa de pessoas faz sentido dentro da economia globalizada vinculada à indústria pop e só é páreo para as manifestações de *flashmobs*, notadamente religiosos de natureza gospel<sup>31</sup>, na qual o anonimato confere uma satisfação particular, mais no sentido de multidão homogênea diluída num propósito “de louvor” do que com quaisquer outros endereçamentos.

O registro do *flashmob* em tributo a Michael Jackson (Figura 10) na Cidade do México, em 29 de agosto de 2009, é uma gravação amadora, sem as legendas tradicionais contando com dia e lugar antecedendo às imagens. Este mob levou mais de treze mil pessoas às ruas da capital mexicana, semanas após a morte do ícone pop, caracterizadas como o próprio cantor, personagens de horror e zumbis. Reencenando em massa seu videoclipe mais célebre, o *Thriller* (1982). Neste, zumbis e criaturas em putrefação saíam de suas tumbas dançando pela madrugada, cidade afora. O *flashmob* em questão não apresenta a estética de contaminação mencionada nos dois outros exemplos, o que é relativamente raro no gênero. Este quebrou recorde no Guinness Book pela maior reencenação de thriller da história, considerando a quantidade de pessoas (foram contabilizadas 13.597).

<sup>31</sup> Ver flashmob da Jomada da Juventude: <<https://www.youtube.com/watch?v=UN-FEibS5AE>>.

Harmony Bench (2014), professora assistente de História e Teoria no Departamento de dança da Universidade de Ohio, perguntou-se sobre o sucesso de séries como *Walking Deads*, *Zombie Walking*, etc. e sobre a crescente cultura dos zumbis e mortos vivos para se questionar a respeito da reencenação exaustiva de Thriller em flashmobs mundo afora. Que interpretação caberia a esse dado? E o que ele ecoa? Qual crítica cultural estaria criptografada sob a atual fascinação da cultura pop ocidental com esses seres redivivos? A autora, então, observa que o zumbi, o cadáver que se arrasta sem morrer completamente, está em nós, viventes do mundo “pós-apocalíptico”. Basta que consideremos as performances do terrorismo, a ameaça nuclear na era pós onze de setembro, o colapso econômico, a promessa de cataclisma ambiental, entre outras catástrofes. Bench (2014) sugere que A monstruosidade vive em nós e o zumbi somos nós ao refletir sobre a inexaustiva repetição do single da carreira do popstar. A necessidade de reencenar, remontar e refazer coletivamente o monstro seria também a necessidade de considerarmos todo o tempo “como é vivermos juntos após o apocalipse”. A identidade individual é declinada diante da vestimenta do personagem e diluída na experiência monstruosa encenada pela multidão. Cabe ressaltar que o desaparecimento individual para evidenciar a multidão anônima é uma propriedade do flashmob, e, na encruzilhada real versus virtual, oferece resposta àqueles que apontavam nas virtualidades um vetor de desrealização, uma desincorporação generalizada.

Na esteira da filosofia da tecnologia e particularmente com as obras do pós-fenomenologista Don Ihde “*Embodied Technics*” (2010) e “*Bodies in Technology*” (2001), há uma reflexão sobre a natureza da experiência e a percepção humanas na relação com a tecnologia. A ideia de que a tecnologia desencarna a experiência humana ao virtualizá-la é refutada a partir do argumento que atualizamos nossa experiência, estendendo-as, encarnando-as no uso destes artefatos.

Ainda sobre virtualidades, retorno brevemente às problemáticas relativas à natureza do virtual. A internet tem figurado em discursos apocalípticos como um simulacro da realidade, uma via de desaparecimento e desrealização geral, como se a realidade engendrada, por sua natureza virtual, fosse uma realidade menor, falsa, tanto ilusória quanto inócua em relação aos fatos e problemas do “mundo real” (BAUDRILLARD, 1999). Decerto que a virtualização, frequentemente acusada de fria e incorpórea, possui faces sombrias, entretanto há que se deixar ver a ambivalência inerente a tudo que existe. Também há faces solares e possibilidades salvíficas. A

tecnologia opera, a um só tempo, toda possibilidade de apreensão e vigilância e toda possibilidade de escapar desse mesmo cerco. Cabendo a ela, tanto a produção das estratégias de domínio, quanto a de reinvenção do real.

A meu ver, ambas se expressam e se transformam de modo recíproco, como as descrições e análises de flashmobs aqui colocadas pontuam e não univocamente como a fábula da Matrix leva a inferir. A internet não é um mundo à parte, ela reflete na mesma medida que interfere e afeta o mundo. Tampouco é um enorme universo completamente randômico dirigido e construído apenas pela mera interação dos sujeitos: também há interesses diversos e jogos de força a priori, mercados e corporações animando as dinâmicas das redes, seja no modo como notícias são disseminadas ou como anúncios do Google são ranqueados; seja como um algoritmo leva pessoas a se conhecer a partir de interesses ou amigos em comum; ou oferecer anúncios a partir de dados extraídos dos comportamentos na rede. Em todos os exemplos citados, a internet conhece os perfis de seus usuários. Os dados da navegabilidade, rastros dos hábitos de seus utilizadores, provocam, induzem e reiteram determinados comportamentos.

Porém, em que implica tanta disposição voluntária de corpo, de doar sua presença para tais performances gratuitamente? De onde viria o “corpo voluntário” mencionado por Bench (2014)? Por que aqueles corpos, aquelas pessoas, sem que recebam nada em troca, se disponibilizam para ocasiões de visibilidade online? Nos exemplos de *flashmobs* colocados nesta seção, foi possível ver na ocupação massiva das ruas também o poder da indústria do entretenimento, mas cabem considerações. O trabalho de Szafran (2012), “Flashmobs as an Expression of Ritual, Play and Performance” supera o argumento da espetacularização da cidade – no sentido debordiano – ao afirmar que não se deve ignorar o rito moderno expresso nesta mobilização massiva e os símbolos que gera ou repete. Em primeira instância, ocupar as ruas em multidões instantâneas e anônimas já parece se opor à cultura personalista de celebridades (ironicamente, também instantâneas) da sociedade do espetáculo, porque expressa que muito além da necessidade de reconhecimento de alguma autoria ou personalidade, há premente a necessidade do êxtase coletivo que dançar nas ruas possibilita. Por isso, também a autora coloca o Carnaval como um dos “predecessores *offlines*” do fenômeno. Guardadas as devidas intensidades e implicações históricas, há tanto no carnaval quanto nos *flashmobs* estas mesmas pulsões. Fica claro também, o desejo de ocupar o espaço público reencenando-o a

partir de suas funções meramente utilitárias, evidenciando as coreografias sociais fixas simplesmente por performar outras fora da expectativa habitual.

Não parece coincidente que com toda a diversidade de manifestações abrigadas pelo nome “*flashmob*”, figure uma persistência de duas imagens simbolicamente opostas: a propagação da “felicidade” e “alegria” coletivas (muito presentes naqueles conhecidos como “*musicals in real life*”<sup>32</sup>, ou no fenômeno do carnaval como descrito acima, por um lado, e a do zumbi pós-apocalíptico do Thriller, por outro. Não cabe aqui especular se as emoções encenadas coletivamente nos flashmobs são genuínas ou não, se sugerem um retorno ao dançar e ocupar as ruas ou não, mas observá-los sobretudo como expressões de coreografias sociais.

#### **2.1.4. Ativismo e *flashmobs***

Como os *flashmobs* foram, no geral, artefatos bem-sucedidos em surpreender o público das cidades e gerar mídia, foi bem apropriado pela propaganda corporativa, como também pela propaganda política. Durante a disputa eleitoral de 2018, no Brasil, houve *flashmobs* em apoio à candidatura do deputado Jair Bolsonaro. A equipe de suas campanhas se valeu dos procedimentos dos flashmob, lançando tutoriais coreográficos nas redes para se utilizar dos efeitos de multiplicidade, ativando a ação em diferentes cidades brasileiras do nordeste. Contando também com a aderência de um público mais jovem, de perfil mais conectado às redes sociais, que pudessem agenciar manifestações espontâneas e voluntárias para o seu candidato, sem que fosse preciso gastar orçamentos com isto (além daqueles necessários para a realização de um vídeo “promocional”), cujos planos permitem ver a utilização, por exemplo, de câmeras do tipo drones.

O vídeo abaixo não é um flashmob, ele é um tutorial – manual de instruções passo a passo de como realizar uma coreografia, procedimento comum a quase todo *flashmob* coreográfico- com trechos segmentados vinculando seções da música com sequências coreográficas. Há uma legenda no canto superior direito da página para a locação (Fortaleza/Ceará). O *jingle* apela para um gênero musical popular, o axé, com

---

<sup>32</sup> Tipo de *flashmobs* - não analisados nesta ocasião dissertativa – que reencena musicais e óperas em espaços públicos e/ou corporativos a fim de recriar experiências espontâneas de filmes célebres do gênero fora de seus espaços convencionais de exibição. Para melhor visualizar, ver: <<https://www.youtube.com/watch?v=WnY59mDJ1gg>>.

fins de atingir uma determinada parcela da juventude. Chama a atenção a utilização do *flashmob* como estratégia, porque de fato, seguiram-se flashmobs em apoio ao seu candidato, após as exibições e acessos a estes vídeos. Foi tático situar dentro do público jovem do nordeste, visto que era a região de mais baixa adesão. É importante notar que muitas manifestações de massa jogam com o senso de *communitas* (EHRENREICH, 2006) suscitado entre seus partícipes. No vídeo, as cores da bandeira nacional, desde o *layout* da filmagem, passando pelas roupas e pinturas nos rostos dos *mobbers* apontam para uma certa construção de patriotismo, bem como uma invenção particular da ideia de nordeste ou de jovem nordestino. Trata-se de mais um exemplo de publicidade de guerrilha, como mencionado acima, e se a subscrevo é para apontar os tipos de apropriação perigosa que a convocação ao *communitas* pode produzir.

**Figura 12:** Deus acima de todos (coreografia) | Aprenda a dança pró-Bolsonaro! 2018.



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=SdBto3ib3Sw>>.

No capítulo “espetáculos fascistas”, do livro “Dançando nas ruas – uma história do êxtase coletivo”, Ehrenreich (2006, p.219) aponta para uma estética similar nos congressos de Nuremberg, “onde centenas e milhares de fiéis partidários se reuniram para uma experiência muito qualificada por observadores como ‘extática”.

Na opinião da autora, tal qualidade de experiência era parte das razões para o sucesso de Hitler. As ponderações da autora recolocam a opinião deste trabalho nos efeitos potencialmente perigosos presentes em situações análogas às dos *flashmobs*, quando a experiência de envolver os corpos dos participantes como voluntários dos regimes publicitários.

Em um espetáculo de massa, os objetos de atenção [...] são apenas parte da atração. Crucial à experiência é o conhecimento de que centenas de milhares de outras pessoas estão assistindo ao mesmo espetáculo – assim como na era da televisão, o apresentador pode nos lembrar que um bilhão de pessoas ou mais estão ligadas no mesmo jogo de futebol ou premiação cinematográfica. No caso de Nuremberg, temos um registro dos procedimentos graças a um documentário de Leni Riefenstahl, *O triunfo da vontade*, que testemunha uma experiência claramente não festiva [...] Os espetáculos fascistas visavam encorajar um senso de solidariedade ou pertencimento, mas, do modo como foram realizados, e pelo fato de serem atuados, reduziram nações inteiras ao status de público espectador (EHRENREICH, 2006, p.225-227).

Ao justapor as imagens acima com as diversas apropriações e usos dos *flashmobs* cabe a observação de que manifestações em massa se propõem a ser – e muitas vezes podem remontar a um medo subscrito no imaginário do século XX, que diante das imagens dos comícios nazistas, sua estética apolínea, suas reuniões excitadas com grandes grupos coreografados combinadas com os registros de horror dos judeus descarnados em valas “ficou tão traumatizado com os rumos que os movimentos de massa tomaram na idade contemporânea, que passou a ver a excitação coletiva como ‘sinônimo de mal” (EHRENREICH, 2006, p.221). A questão da diluição das individualidades no anonimato e de uma autoria difusa, pulverizada (no caso de Nuremberg arquitetada para parecer um espontâneo engajamento em massa) sempre pode ser capitaneada para abusos de poder e outros fins assustadores.

Ehrenreich (2006) pergunta-se se os comícios nazistas e fascistas no início do século XX poderiam ser lidos como manifestações semelhantes aos carnavais e aos demais ritos extáticos de inversão, isto é, as saturnálias (como frequentemente é denominado o carnaval, na europa medieval) são caracterizadas por práticas de inversão, nas quais as hierarquias e ordem sociais são propositadamente trocadas, ridicularizadas, portanto, invertidas. Sobre a distinção entre ambos, Ehrenreich (2006, p. 225) arremata: “Comecemos com uma distinção importante: os massivos comícios fascistas não eram rituais extáticos, e sim espetáculos programados por um pequeno

número de líderes”. No que posso acrescentar, o anonimato é sempre dúbio, se por um lado mostram possibilidades democráticas e horizontais de participação, também podem conter implicitamente autorias que as orquestram e que fazem questão de parecer autogeradas ou espontâneas. Ranciére (2014, p.25) coloca:

Pensemos ainda nos destinos contraditórios do modelo coreográfico. Trabalhos recentes relembram os avatares da escrita do movimento elaborada por Laban num contexto de liberação dos corpos, transformadas em modelos de grandes demonstrações nazistas, antes de reencontrar, no contexto contestatório da arte performática, uma nova virgindade subversiva. A explicação benjaminiana pela estetização fatal na ‘era das massas’ esquece-se talvez da ligação muito antiga do unanimismo cidadão e a exaltação do livre movimento dos corpos.

Laban, ao propor as *labanotations*, em 1928, apontava para um certo “livre movimento dos corpos”. É digno de nota observar que, ao pensar no movimento dos corpos como uma cartografia do espaço, seu trabalho considerava tal categoria sempre “neutra”. As contribuições de Laban aproximaram o corpo de uma ideia geral, não singularizada. O espaço do corpo, constantemente pensado como “a cinesfera” (ou o “raio de alcance” do movimento individual) abordava o corpo como matéria de ordem meramente funcional-anatômica e o espaço por ele habitado, desprezível (ao contrário de toda a teoria de coreografia social aqui proposta). Ainda que esses não fossem seus intuitos, em primeiro plano, a ideia de um corpo apolíneo cujas ações são inscritas apenas geometricamente, desconsidera assim as subjetividades, como também quaisquer relações sociais. Portanto, suas danças coletivas (as danças corais), dissolveram as individualidades na coletividade e puderam ser apropriadas como corpo coletivo homogêneo, ideal às propagandas nazistas.

Observam-se outros tipos de usos políticos dos *flashmobs*, como, por exemplo, em *One billion Rising*. Organizado em torno de causas feministas que objetivava tornar visível a denúncia contra o feminicídio e discutir diversas violências contra a mulher. Ocorrido em San Francisco, EUA, postado em rede social a 11 de fevereiro de 2013, não quebra o pacto da aparição em *flash*, mas quebrou o da instantaneidade, visto que a ocupação na cidade tem longa duração. No primeiro plano do vídeo abaixo, vemos muitas pessoas no que parece ser uma praça pública e logo mais uma série de danças e proposições cênicas estetizando o protesto que motivava esta mobilização.

Figura 13: One billion raising, flashmob-denúncia contra o feminicídio



Assim, em geral, as comunidades intencionais online que esse tipo de mobs revelam são ativistas interessados em dar visibilidade às suas causas, valendo-se da multiplicidade que os registros-obras ganham nas redes sociais e sobretudo porque chama os espectadores acidentais, transeuntes apressados para perto dos seus panfletos.

Mas, o que há na forma flashmob que o torna interessante para as mais diversas expressões políticas? A eclosão de uma suposta “vontade coletiva” exprime-se, “espontaneamente” são, na forma de um corpo coletivo o que justificaria o uso do flashmob como argumento inequívoco de que haveria ali uma adesão maciça à determinada ideia, panfleto ou ideologia. Mais uma vez, a noção de anonimato insiste em não desaparecer: os temas do “anônimo” e da autoria carecem, frequentemente, de revisão, tanto na arte, quanto na ação política. Isto porque essa “vontade coletiva” parece declarar como algo inquestionável, o que muitas vezes podem ser apenas situações manipuladas, cujos efeitos persuasivos, da aparente espontaneidade, como a história confirma, eventualmente, podem ser deletérios.

### 3. DIVIRTA-SE: DAS MOBÍLIAS ANTERIORES

Até aqui, acompanhamos a direção que os *flashmobs* apontavam. Retomemos a observação feita na introdução, e esqueçamos um pouco do significado imediato para a palavra “divertir” como vinculado a “entreter” e “distrair”, para adotá-la na radicalidade do latim *diverto*: divergir, desviar, ser diferente, ir noutra direção. Façamos um experimento de pensamento com a teoria, numa operação similar à do artista brasileiro Flávio de Carvalho, que após acompanhar uma procissão em sentido contrário nomeou seu acontecimento de *Experiências n. 2*. Andemos de encontro à procissão, andemos de encontro ao *flashmob*. A partir deste desvio original, a “desordem” no acontecimento objetivo da multidão, *divertindo-a* para observar as consequências disso.

Ao introduzir a experiência subjetiva na procissão, Flávio, por sua vez, vivencia uma experiência estética significativa. O artista como “agente social” e produtor de mudanças reclama este gesto como operação de arte. Flávio também vê uma possível arte do anônimo nestas experiências como depositária de uma beleza particular (RANCIÈRE, 2015). A indicação desta seção é no sentido de prosseguir num fluxo contrário dos *flashmobs* do presente. Tal inversão é o que torna possível imprimir um *diverto* que contraria o sentido de entretenimento comumente atribuído a este termo (e aos *flashmobs*).

#### 3.1. MOBÍLIAS DO MESMO CÔMODO: AS SMART MOBS

[...] a multidão, de repente, tornou-se visível, e instalou-se nos lugares preferentes da sociedade. Antes, se existia, passava inadvertida, ocupava o fundo do cenário social; agora adiantou-se até às gambiarras, ela é o personagem principal. Já não há protagonistas: só há cômico” (ORTEGA y GASSET, 1962, p. 62).

Para Rheingold (2003, p. 12), *smart mobs*, multidões inteligentes ou multidões de smartphones “consistem em pessoas que são capazes de agir conjuntamente mesmo sem se conhecerem [...] posto que portam dispositivos que têm simultaneamente as capacidades de comunicação e computação”. Os dispositivos em questão são os aparelhos de tecnologia móvel, os celulares. A comunicação pervasiva

(entre aparelhos em ambientes sem fio), mesmo antes da popularização da comunicação via Internet, era uma das formas mais eficazes de estabelecer contato e trocar informações, principalmente via SMS (mensagens de texto).

Em 2001, crescia a “geração do polegar” (*thumb tribes*) imersa na tecnologia digital, cercada por *smartphones*, redes sociais e *touchscreen* (RHEINGOLD, 2003). Enquanto tal geração começou a privilegiar a comunicação via *chats* de conversas privadas ao invés de efetuarem ligações telefônicas, na ilha filipina de Manila, a população local atribuía um potencial mais radical aos dispositivos de telefonia móvel. Mais de um milhão de pessoas reuniram-se no espaço público para protestar contra o regime do presidente Joseph Estrada. Cooperando por meio de mensagens de texto, os cidadãos convocaram-se a comparecer em um ponto específico da cidade, vestidos de preto. Dezenas de milhares de filipinos convergiram na Avenida Epifania de los Santos, conhecida como “Edsa”, dentro de uma hora após a primeira mensagem de celular anunciar: “Go 2EDSA, Wear black” (*Vá para Edsa, vista preto*). Durante quatro dias, mais de um milhão de cidadãos vestidos com roupas pretas apareceram no local. O presidente Estrada foi deposto, surgindo, então, a lenda da “Generation Txt” (RHEINGOLD, 2003, p. 158). Sobre este episódio Lemos (2004, p.122) observa que “Embora não possamos atribuir as consequências políticas apenas à mobilização por tecnologias móveis, parece ser evidente que estas constituem-se como ferramentas importantes de mobilização”.

### 3.1.1. *Non Sense e gratuidade nos Flashmobs*

Lopes (2006) define os *flashmobs* como atos estéticos porque [são] imbuídos de uma intencionalidade estética, ainda que chamem atenção, sobretudo, por um aparente despropósito completo. Tal despropósito levaria análises a apontar para estas manifestações supostamente apolíticas, restringindo-as ao domínio do estético, à alguma instância meramente estética. Trindade (2014, p.31) define que essas:

multidões instantâneas ou multidões inexplicáveis [...] Ainda que não exista nestes acontecimentos propostas artísticas ou políticas explícitas, consideramos esta experiência, proporcionada pela Internet, uma afirmação da rede em sua potência de criar comunidades encenando o poder da multidão.

Lemos (2004, p. 122), acompanha, definindo-os como:

de caráter hedonista, são as flash mobs, mobilizações instantâneas com objetivo de enxamear (swarm) para um lugar e rapidamente se dispersar, criando efeito de estupefação no público. As segundas, ativistas, têm por objetivo mobilizar multidões com fins de protesto político em praça pública.

Para o autor de “Cibercidades: as cidades na cibercultura”, por *flashmobs*, deveríamos compreender apenas as práticas que ele chama “gratuitas”, ou sem intencionalidade alguma. Ou seja, para Lemos (2004), os *flashmobs* estariam subscritos como um tipo menor das *smart mobs*, essas sim, de formato mais notadamente político visto que estariam na esfera “útil”. Assim, ambas não poderiam ser abrigadas pelo mesmo nome. Parece-me que existem muitos exemplos nesta dissertação do contrário, de que não há objetos estritamente políticos ou estritamente estéticos. Por “inutilidade”, falemos da dificuldade mesma de analisar fenômenos da ordem do estético nas encruzilhadas com a vida social e política, como se 1) por político, tivéssemos eventos destituídos de regimes estéticos; 2) por estético, devamos depreender aquilo que é decorativo, não intencional e destituído de agência, matéria exclusiva do político.

Em primeiro lugar, o estético e o político compartilham relações indissociáveis, dentre elas destaco os regimes ou formas de visibilidade (RANCIÈRE, 2015). Do político podemos dizer que é a esfera ocupada “do que se vê e do que se pode dizer que é visto, de quem tem competência para ver e qualidade para dizer” (RANCIÈRE, 2015, p. 17), é aquilo ou quem determina “um comum partilhado e partes exclusivas” (RANCIÈRE, 2015, p.15). É nesse sentido, que cidadão é “quem toma parte no fato de governar e ser governado. Mas uma outra forma de partilha precede esse tomar parte: aquela que determina os que tomam parte” (ARISTÓTELES *apud* RANCIÈRE, 2015, p.15).

Em segundo lugar, a confusão entre o político e causas políticas, a mim, parece decorrer da subtração das forças políticas indiretas, coercitivas e das implicações políticas que emanam, inclusive, das supostas práticas “apolíticas”.

À medida que a dança se estabelece enquanto área, no sentido de profissionalização, e os dançarinos e profissionais da dança passam a ter uma determinada reserva de mercado específica, como pensar o dançarino anônimo e voluntário das *flashmobs*? Ao ver desta pesquisa, considerá-lo como propositor de

arte, capaz de agenciamentos artísticos coletivos fora do âmbito da profissionalização, não fere algum “mercado” de arte. A discussão de fundo quando se considera quem é ou não artista (o que no caso dos *flashmobs* é uma posição circunstancial) parece ser, sobretudo, uma defesa de reserva de mercado. Defendo que, para além da discussão a respeito de reserva de mercado, neste caso, observemos a partir de um prisma maior, aquilo que Rancière (2015) chama “partilha do comum, pensando nos usos criativos dos espaços comuns. Para que todos tomem parte, como há de ser essa divisão? Rancière, em *A Partilha do Sensível* (2015), coloca-nos na urgência de aproximar as discussões em arte das discussões em política, e não se trata de obrigar a arte a ser engajada ou de definir endereçamentos políticos. Mas de entender que, oras, temos de tomar parte.

Em se tratando de tomar parte, cito o *flashmob* institucional, o “Grande dança Brasil”, que me parece o empreendimento exemplar para discutir as relações entre arte, política e entretenimento. Ao legislar sobre a dignidade que certos temas teriam e outros não, perdemos a chance de discutir certas partilhas do comum e perdemos a batalha em certas pautas. “Grande Dança Brasil” foi organizado pelo Estado para exibição de uma suposta grande Dança nacional, na Copa do Mundo de 2014, sediada no Brasil. O projeto, capitaneado pelo coreógrafo Carlinhos de Jesus, captou 1,5 milhão de reais no Ministério da Cultura para realizar *flashmobs* nas cidades-sede brasileiras a fim de mostrar “a alegria e a variedade de culturas do povo brasileiro”, e foi planejado para ser exibido na referida copa do mundo. À época quase não teve repercussão, e, ao analisar os vídeos postados, em todos eles, vemos uma quantidade de *mobbbers* bastante reduzida, nos quais sequer chega a se constituir efeitos de multidão. O público, que deveria ser surpreendido acidentalmente pelas performances, também quase não está nos lugares que deveriam ser de grande circulação. Mantendo a análise com a qual venho me detendo, cabe dizer: nenhuma coreografia social foi estrangida, o jogo dos espaços sociais, sobretudo nos espaços das relações de poder, continuaram consistentemente intactos. Parece-me exemplar para pensar que a dignidade ou indignidade de certos assuntos para as pautas intelectuais de nossos tempos impedem que tomemos parte do comum – que ao ver desta pesquisa, é o objetivo dos *flashmobs* coordenados por uma coletividade engajada em seus “aparentes despropósitos”. Isto porque o regime estético está na base de nossa experiência social e política (RANCIÈRE, 2015) de modo que é necessário sempre lançar luzes diferentes sobre os idiomas dos lugares para flagrar

aqueles que, por acaso, possam nos subordinar.

Algumas das hipóteses para o *flashmob* institucional ter sido um fiasco<sup>33</sup> foi por não ter sido uma ação coordenada coletivamente, cuja consecução dependeria de uma organização cooperada entre todos e também por não dizer respeito à nenhuma comunidade intencional online. Isto é, os partícipes são corpos voluntários que não estão engajados por um senso de *communitas* como visto noutros exemplos de *flashmobs*. É quase um contrassenso a ideia de um *flashmob* como um programa publicitário institucional. Os intentos bastante duvidosos – com investimento financeiro cifrado na casa do milhão<sup>34</sup>, enquanto os profissionais da dança estão migalhando por mais investimentos na área da Cultura. Desconsiderar que a dimensão política de um exemplo como esse, como se essa manifestação estética fosse apolítica, por exemplo, é desconsiderar que o regime estético está na base de toda política (RANCIÈRE, 2015).

**Figura 14:** Descrição do flashmob “A grande Dança Brasil”

**A Grande Dança Brasil – MinC / FUNARTE**

**Descrição**

A Grande Dança: quatro *flash mobs* por Cidade-sede, totalizando 48 apresentações realizadas que contaram com a participação do público. O objetivo da iniciativa é produzir um grande movimento de dança, com a cara do Brasil, envolvendo o público de diversas localidades, faixas etárias, aptidões e segmentos sociais, através das apresentações coletivas; e mostrar a diversidade da cultura brasileira.

**Benefícios**

Envolvimento de uma grande massa da população de diferentes localidades, faixas etárias, aptidões e condições sociais do público nacional e internacional, bem como, a divulgação da cultura brasileira por meio da dança.

Ministério da Cultura apresenta  
**GRANDE DANÇA BRASIL 2014**

funarte  
Ministério da Cultura  
BRASIL  
ALTA BOLA E PAIXÃO SEM FURTELA

**Fonte:** <[http://arquivo.esporte.gov.br/arquivos/assessoriaEspecialFutebol/copa2014/6\\_Balanco\\_Copa\\_dez\\_2014.pdf](http://arquivo.esporte.gov.br/arquivos/assessoriaEspecialFutebol/copa2014/6_Balanco_Copa_dez_2014.pdf)>.

Não se trata aqui de uma defesa dos *flashmobs* como um ato explicitamente

<sup>33</sup> Ver: <<https://www.otempo.com.br/diversao/flash-mob-para-ingles-ver-1.870419>>.

<sup>34</sup> Ver: <<https://m.folha.uol.com.br/ilustrada/2014/06/1472060-governo-poe-r-1-milhao-em-acao-danca-na-copa-do-mundo.shtml>>.

político, visto que comento desde o início suas versões remodeladas pela publicidade e pela indústria do entretenimento e, com isso, seus efeitos sobre o espaço urbano. Aponto em especial para o emprego por parte da propaganda política, logo não é uma questão de adesão ao fenômeno. Por outro lado, também há bastante implicação política direta em muitos *flashmobs*, e indireta, no entender desta pesquisa, em absolutamente todos eles. Pereira e Ribeiro (2003, p.1) a respeito disso, já coloca de outro modo:

A configuração das *flash mobs* como fenômenos fronteirizos – performances que têm algo da esfera artística, cuja consecução depende de certos arranjos sociológicos bastante específicos e atrelados ao uso e domínio de novas tecnologias informacionais e que parecem apontar para uma mensagem política – permite observá-las como heterotopias. (PEREIRA E RIBEIRO, 2004, p. 1, grifos meus).

Para Walker (2013), ao analisar exclusivamente os *flashmobs* de Wasik, reflete sobre efeitos políticos que estas performances enquanto experiências podem significar:

Em vez de refazer um objeto, os oito flash mobs originais de Wasik remodelaram tanto os espaços do capitalismo quanto suas estruturas, mesmo que apenas por momento. O flash mob revela as relações de poder às vezes ocultas inerentes ao modelo capitalista, através de suas aquisições táticas e reformas do pseudo-espço público. Eu argumento que os flash mobs são um tipo de resistência performativa ao que Foucault rotula governamentalidade [...] Construo esse argumento em três partes, focando primeiro na composição e relações de poder do flash mob, seguidas de uma discussão sobre vigilância e visibilidade e terminando descrevendo as táticas específicas do flash mob como uma forma de resistência. Ao longo desta discussão, exorto o leitor a relembrar a abertura de Certeau e seus comentários sobre a arte de fazer truques: “uma tática corajosamente justapõe diversos elementos para produzir repentinamente um flash que lança uma luz diferente no idioma de um lugar (WALKER, 2013, p. 37-38, grifos meus).

Essa “luz que lança um idioma diferente sobre um lugar” de que fala Certeau é articulada facilmente com os conceitos de coreografia social (HEWITT, 2005) utilizados para analisar aqueles primeiros *flashmobs* de Wasik, uma vez que, ainda que em flash, os flashmobs tendem a expor o idioma daquele lugar. Embora nas entrevistas mais recentes, o *mobster* tenha negado a existência de qualquer objetivo político em seus *flashmobs*, em 2004 ele admite pelo menos um, a libertação do espaço público:

quanto mais eu os fazia, mais percebia que os mobs realmente tinham um

profundo valor político. A natureza do espaço público na América hoje mudou. Está em shoppings, grandes cadeias de lojas, esse tipo de coisa. Nova York é abençoada com um monte de espaços públicos reais, mas, neste ponto, se você é jovem na América, é provável que você tenha crescido sem espaço público autêntico. Eu descobri que era político ir em uma dessas lojas. (em entrevista a L.A. Weekly)

As centenas de milhares<sup>35</sup> de *flashmobs* que ficaram conhecidas como *Harlem Shakes* poderiam soar como exemplares em matéria de gratuidade: neles, uma música *eletrônica se inicia* anunciando a frase “*Com lo terrorista*” enquanto uma pessoa comum é vista dançando de modo desprezioso e vestida normalmente, exceto por um único adorno inusitado, uma peça de roupa chamativa ou uma máscara de fantasia. No instante seguinte, o mesmo lugar é visto povoado de multidões dançando de modo excêntrico. Nos *Harlem Shakes*, os lugares variam muito, desde estádios de futebol, estações de metrô, praças, piscinas públicas, quartéis, escritórios etc. Como numa súbita festa instantânea, o lugar é transfigurado e as pessoas surgem fantasiadas; movem-se cada uma a seu modo particular, num estado entre convulsivo, relaxado e humorado, como que deixando entrever que os espaços comportam todas aquelas coreografias, desde a cotidianidade mais neutra, até a catarse, a galhofa e os rituais de inversão e zombaria, como por exemplo, o Carnaval promove. No caso particular dos *Harlem Shakes*, os acontecimentos *flashmobs* são criados não para surpreender espectadores acidentais nos espaços público-privados, apesar de serem performados nestes, mas sim para surpreender espectadores nas comunidades virtuais. O que deixa entrever mais uma vez, a contiguidade própria das cibercidades, nas quais não se pode mais dizer que há um trânsito entre duas dimensões separadas – real e virtual – mas um *continuum* entre elas. As ocasiões de *Harlem Shake* são performadas para realizar vídeos que não passam de 30s, visto que contam com uma montagem audiovisual específica.

Até neste exemplo, parece-me que coexiste com a gratuidade uma implicação política, como os usos possíveis dos espaços públicos. A escolha aparentemente despropositada da mesma música em todas as milhares de manifestações *mobs* do *Harlem Shakes*, iniciada com o epíteto “com lo terrorista”, tendo a figura de uma pessoa, cujo exercício individual não chega a ser uma transgressão do uso daquele espaço público ou corporativo, mas na condição de ‘terrorista’ como um chamador, um convocador da multidão à transgressão e à quebra das regras da cotidianidade.

---

<sup>35</sup> Para buscas por “Harlem Shake” no Youtube surgiram aproximadamente mais de 4.450.000 resultados em vídeos. Ver: < <https://www.youtube.com/watch?v=YGO2lwAgrig>>.

## 3.2. FLASHES DE “MULTIDÕES INEXPLICÁVEIS” NAS RUAS

### 3.2.1. Sobre o dançar nas ruas

Figura 15: “praga da dança”, Gravura de Henricus Hondius (1573 – 1610)<sup>36</sup>



Fonte: Site incoscientecoletivo.net.

Mobilizando outros *flashs* em nosso *diverto* em seus desvios, na contramão do cortejo, observemos outras desordens na multidão. Denice Szafran (2012) em seus estudos “Flashmobs as an Expression of Ritual, Play and Performance” e “Scenes of

---

<sup>36</sup> Retrata a “praga da dança”, famoso episódio histórico ocorrido em 1518 na cidade francesa de Estrasburgo, na região da Alsácia, no qual centenas de pessoas teriam sido vítimas de uma “epidemia de dança”. Esta gravura baseou-se numa outra gravura de Pieter Bruegel, provável testemunha de um dos surtos posteriores em Flandres.

Chaos and Joy: Playing and Performing Selves in Digitally Virtu/Real Places” situa o carnaval como um dos predecessores *offline* do fenômeno dos *flashmobs*. Como situado anteriormente, os dois elementos básicos, o caos e a alegria, compõem os ritos de êxtase, fonte primária do sentimento de *communitas*. Szafran (2012) situa os *flashmobs* como uma manifestação contemporânea da mesma esteira dos ritos que virão a seguir, dos quais, carnaval é a manifestação ocidental mais persistente no decorrer dos séculos. Apesar das enormes diferenças históricas, sociais, formais e de duração, podemos dizer junto com Szafran (2012) que “O carnaval é algo que as pessoas criam e geram para si mesmas. Ou como Goethe escreveu: um festival que não é dado ao povo, e sim algo que o povo dá a si mesmo” (EHRENREICH, 2010.p. 119).

Pensando na ocupação das ruas por “fenômenos de dança”, vejamos exemplos de outras mobílias antiquíssimas – diferentes sobretudo em termos de duração e intencionalidade – mas aproximadas no quesito ocupação espontânea, gradual e despropositada (no sentido mesmo da gratuidade para aquilo que não se pode classificar) do espaço público a despeito dos usos e coreografias sociais habituais. Vejamos alguns *flashes* no anedotário histórico das assim chamadas “Pragas de dança” elencadas abaixo. As “pragas de dança” ou “manias de dança” foram um fenômeno que arrebataram o norte da Europa durante os séculos XIII e XVI. Um dos dados importantes das manias de dança do medievo é que sua sintomatologia sugeria que a contaminação se dava por contato visual, e atribuía-se à turba a condição de “contagiosa”. Num instante, aqueles que apenas contemplavam espantados, noutra instante se tornavam parte da massa, “tomados pela música entoada pelas bandas que viajavam com os dançarinos” (EHRENREICH, 2006, p. 209).

Na Itália, esta condição abundou entre os séculos XV e XVII e se creditava seus efeitos coletivos ora à picada de tarântulas (derivando daí a dança *tarantella*), ora a toxinas ou envenenamento por fungos presente no centeio, um grão muito comum na Alemanha medieval. Essas explicações soam um tanto forçadas, visto que não se cultivava centeio na Itália, a tarântula não ameaçava alemães, tampouco houve nenhum outro episódio em que tais agentes teriam causado esses efeitos. O comportamento autodestrutivo e desconcertante para as testemunhas enlutadas produziu mais explicações na seara médica. Fora desse campo, algumas poucas hipóteses sugeriram que a causa de tais acontecimentos foram a pobreza extrema, a

Peste, o trabalho intenso e extenuante. “Eram os pobres quem mais sucumbiam, com frequência experimentando a aflição como cura” (EHRENREICH, 2006).

**Cena 1:** *Utrecht, no verão de 1278.* Cerca de duzentas pessoas teriam dançado sobre a ponte do Rio Mosel e não pararam mais até que a ponte se partisse e todos os dançarinos morressem por afogamento.

**Cena 2:** *Cem anos mais tarde, em Aix-La-Chapelle, hoje a cidade alemã de Aachen.* Relatos de Hecker, médico do século XIX, mencionavam camponeses deixando seus arados, donas de casa abandonando trabalhos domésticos e toda sorte de profissionais abandonando seus afazeres regulares para abandonarem a si próprios; círculos de pessoas entregues a um “selvagem desvario [...] parecendo ter perdido qualquer controle sobre os sentidos, alheios a espectadores, dançando por horas até a exaustão” (EHRENREICH, 2006, p. 109).

**Cena 3:** *Em Metz, num dado momento impreciso do medievo.* 1100 pessoas dançavam simultaneamente, ignorando tanto as tentativas dos padres em exorcizar os possíveis demônios que as estivessem conduzindo, quanto às reprovações das autoridades.

**Cena 4:** *ano de 1518, em Estrasburgo.* Durante meses, as pessoas dançavam sem descanso e, ao final a maioria caiu morta em consequência de ataques cardíacos, derrames ou exaustão. Tudo teria se iniciado após uma mulher chamada Frau Troffea começar a dançar sozinha. O livro de John Waller “The Dance Plague” descreve o que ficou conhecido depois como “Dança de São Vito”.

Aproximar episódios tão distintos no tempo histórico e naquilo que diz respeito à duração e ao espaço, não impede que encontremos ressonâncias entre estes e aqueles dentro do intervalo de oito séculos quer

os separam. Talvez na relação “contagiosa” da turba, ou, no modo absolutamente inusitado do uso do espaço público para fins de “dança” sem nenhuma intencionalidade direta. Podemos ao menos dizer que todas essas manifestações se ligam por uma insatisfação com o que eram as cidades do seu tempo. A Igreja católica havia reprimido as festas santas do calendário, os ritos extáticos eram proibidos pela

moral cristã e expressamente condenados pela *Summa Teológica*<sup>37</sup>. Segundo Ehrenreich (2006), ao expulsar as danças que aconteciam dentro da igreja (o mobiliário composto por genuflexório e cadeiras só foi existir a partir do século XIII), involuntariamente teriam sido criadas as condições de surgimento do carnaval.

### 3.3. MOBÍLIAS SIMILARES: *HAPPENINGS*

Seguindo por desordens e desorientações históricas no contrafluxo da multidão, parece razoável aproximar aquelas primeiras experiências bem-sucedidas de *flashmobs* e os *happenings* como de um parentesco estético na era off-line. O *happening* inaugural *Eighteen happenings in six parts* de Allan Kaprow, em 1959, Nova York, como descrito por Susan Sontag (2005), na ocasião. A autora os definiu como a forma de arte que seria típica da nova década, os anos sessenta. Em parte, um protesto contra a “concepção museológica de arte” por sua efemeridade implicar em eventos que rompiam com qualquer lógica comercial porque eram impossíveis de serem comprados, terminou por descrevê-los como uma “série rápida e desnorteante de justaposições radicais concebidas para provocar e insultar a plateia”. Eventos estes que estariam numa zona indefinida entre teatro e pintura, visto que elementos de ambos eram manipulados para criar um novo tipo de experiência imersiva. “Realizados em espaços baratos, empregando objetos encontrados na rua, incluindo escombros da vida urbana, eram uma *Gesamtkunswerk*, uma obra de arte total, alternativa e acessível” (MOSER, 2019, p.166).

O aspecto anti-comercial sublinhado por Sontag ainda se relacionava com aquele primeiro *flashmob* na *Macy’s*. Ambas as performances nova-iorquinas são casos que pareciam responder crítica e formalmente às questões de mercado, patentes para os habitantes de uma elite cultural da capital financeira (e por isso, supondo-se capital cultural), do mundo. Em última instância, referir-se a assuntos de mercado é também discutir o mercado de arte. O gesto inusitado numa loja de departamento, justo na seção de jóias com referências a objetos inexistentes, aponta para a qualificação “inútil”, como ficou grafado o termo “*flashmob*” no verbete recém

---

<sup>37</sup> *Summa Theologica* é um tratado filosófico escrito na baixa idade média pelo frade São Tomás de Aquino. Considerada uma das principais obras da escolástica, o tratado escrito entre os anos de 1265 a 1273 reflete sobre a ética e a metafísica à luz da doutrina católica.

cunhado pelo dicionário Oxford do ano seguinte como “[...] uma reunião pública de pessoas completamente desconhecidas umas às outras, organizada através da internet ou por meio de telefones celulares, que praticam um ato *inútil* e dispersam-se novamente” (SAVAGE, 2004, s.p. *apud* ALBACAN, 2013, grifos meus). Mas não tardou que estes eventos performáticos se relacionassem e se plasmassem intimamente com a lógica de mercado que experienciamos hoje numa economia globalizada digital neoliberal. Essa diferenciação não se daria por serem eventos “compráveis”, mas sim por serem eventos “vendáveis”, acoplados, em muitos casos à estética da publicidade, como analiso mais a fundo adiante. Sobre a aproximação estética que parece haver entre os *flashmobs* e os *happenings*, Albacan (2014, p.9-10) analisa:

[...] similaridades em termos de atitudes em relação a práticas artísticas e ao ethos sociocultural podem ser traçadas até manifestações mais remotas do coletivo e do performativo, se estendermos nosso olhar para as vanguardas históricas. Manifestações DADA, que se espalharam rapidamente através da Europa entre 1916 e 1924, e os *happenings* dos anos 1960, de autoria coletiva, interdisciplinares, eventos ao vivo com potencial fortemente performativo, participativo e emancipatório que visavam reconectar e reconciliar a arte com a vida cotidiana e, assim, recuperar os valores sociais perdidos, são exemplos de tais práticas.

Apesar de os exemplares dessas performances serem tão diversos entre si que é difícil determinar características essenciais, prevalente em todas elas, algumas determinações passaram a ser regra: sua curta duração no espaço, tanto pelo tipo de uso do espaço urbano, no caso dos *flashmobs* revelam o trânsito entre este e o ciberespaço. Este, ou um recorte circunscrito deste, tornam-se visíveis. São comunidades intencionais do mundo online se fazendo visíveis na cidade. É a massa de vidas online reveladas, reunidas e sincrônicas em suas ações, gestos ou intenções animando em *flash*, o jogo social do espaço urbano que garante que estamos assistindo um *flashmob*. A efemeridade desses eventos oferece uma dubiedade interpretativa. Se a permanência não pode ser pensada como acontecimento, e sim como ocorrências que reincidem de modo prevalente no tempo, pode-se avaliar a irrupção deles no mundo da cotidianidade como uma parte de sua ocorrência, mas não de sua totalidade.

### 3.4. OUTRO CÔMODO: EXERCÍCIOS PSICOGEOGRÁFICOS

Ainda em *diverto*, após circular pelas saturnálias, pragas e manias de dança, passear pelos *happenings*, encontro-me agora noutra modalidade que se assemelha senão em forma e duração, ao menos em intenções e no desejo de experienciar a urbanidade de outro modo: os exercícios psicogeográficos da Internacional Letrista, movimento internacional de cunho político e artístico, muito ativo no final da década de 1960 que aspirava por grandes transformações políticas e sociais, concebia o urbanismo como um conceito tão psicológico e fisiológico quanto geográfico.

No verão de 1953, um membro Internacional Letrista (IL), Ivan Chtcheglov, propôs o termo “psicogeografia” para o fenômeno do vagar sem rumo (HOME, 2004, p. 36). Antes de chegar ao termo, sob o pseudônimo ‘Gilles Ivain’, publicou o texto mais importante do movimento “Fórmula Para Uma Nova Cidade”, um manifesto artístico proponente de uma subversão da arquitetura e do uso da cidade.

A psicogeografia pode determinar o estudo de leis precisas e efeitos específicos do ambiente geográfico, organizado, conscientemente ou não, nas emoções e no comportamento dos indivíduos. O adjetivo psicogeográfico, sendo agradavelmente vago, pode assim ser aplicado aos achados resultantes deste tipo de investigação, à sua influência nos sentimentos humanos e, ainda mais genericamente, a qualquer situação ou comportamento que pareça refletir o mesmo espírito de descoberta (DEBORD, 1955 *apud* HOME, 2004, p.36)

Tais exercícios, no contexto da IL consistiam sobretudo em experimentações e jogos urbanos. A IL anunciava a necessidade de novas visões de tempo e espaço nas cidades, e, para vivê-las de acordo esta perspectiva, dever-se-ia praticar jogos e exercícios psicogeográficos como o “construção de situações”<sup>38</sup>, que consistia, para ficar num único exemplo, vagar em uma cidade orientando-se por um mapa de outra.

a Internacional Letrista (IL) fez, entre outras, as seguintes sugestões: manter o metrô aberto à noite; transformar os telhados de Paris em calçadas, com escadas rolantes dando acesso a elas; manter os jardins públicos abertos à noite; colocar interruptores nas lâmpadas para que o público possa decidir o grau de iluminação que deseja; operar a transformação ou demolição de igrejas – removendo qualquer traço de religião -, a eliminação dos cemitérios – com destruição total dos corpos – a abolição dos museus – com a arte sendo colocada em bares-, a admissão liberal nas prisões – com a possibilidade de visitas turísticas- e a alteração da nomenclatura das ruas

---

<sup>38</sup> Stewart Home descrevendo o conteúdo do texto “Plano para melhorar a Racionalidade de Paris” publicado no periódico *Potlach* 23, em 13/10/1955.

para que não tenham nomes de santos ou pessoas famosas [...] (HOME, 2004, p. 37-38).

A experiência do *mobber* também reclama um novo jogo para espaços destituídos de relação nas grandes cidades, reconfigurando as coreografias sociais (HEWITT, 2005) de cada sítio. Mas cabem distinções bem imediatas com relação aos *flashmobs*, que experimentam um alto grau de precisão nas instruções, e ao contrário do “vagar sem rumo” dos Internacional Letrista, conta com uma temporalidade ultra-rápida. Além do que, os *flashmobs* exigem a presença de um público acidental que reaja à desterritorialização das ações convencionais exigidas por cada lugar. Podemos reconhecer os procedimentos instrucionais dos flashmobs na citação abaixo, relativa ao “possível encontro”, exercício psicogeográfico assim descrito:

[...] a pessoa deve dirigir-se sozinha, numa hora exata, a um local pré indicado. Ninguém estará lá para encontrá-la [...] atividades do tipo andar sem descanso ou destino, pedir carona em Paris quando o transporte público estivesse em greve, e andar pelas catacumbas quando estivessem fechadas para o público [...] (HOME, 2004, p.37).

Sugiro que as dimensões psicológicas e fisiológicas do urbanismo reclamadas pelo Movimento Internacional Letrista complementam-se com a relação entre linguagem e território de que fala Descombes (*apud* AUGÉ, 1999, p. 99) ao enunciar o conceito de “país retórico”<sup>39</sup>. Formulado como resposta à pergunta “onde o personagem está em casa?” Nela, evoca-se menos um território geográfico do que o retórico. O personagem só pode sentir-se em casa quando

fica à vontade na retórica das pessoas com as quais compartilha a vida. O sinal de que se está em casa é que se consegue se fazer entender sem muito problema, e ao mesmo tempo, se consegue entrar na razão dos seus interlocutores, sem precisar de longas explicações. O país retórico de um personagem para onde seus interlocutores não compreendem mais as razões que ele dá de seus fatos e gestos, nem as queixas que ele formula ou as admirações que manifesta. Uma perturbação de comunicação retórica manifesta a passagem de uma fronteira, que é preciso, é claro, ser representada como uma zona fronteira, um limite, mais do que como uma linha bem traçada (DESCOMBES, p.179 *apud* AUGÉ, 1999. p. 99)

“Estar em casa” seria a sensação de que seus concidadãos podem compreendê-lo sem esforço, ao passo que se saberá estrangeiro se o esforço

---

<sup>39</sup> Há que se tomar retórico no sentido clássico do termo, considerando atos retóricos: “a peroração, a acusação, o elogio, a censura, a recomendação a advertência etc.” (DESCOMBES *apud* AUGÉ, 1994, p. 99).

narrativo, exortatório ou reclamante exigir extensas formulações na economia discursiva do personagem. Quando Levy (1999) coloca a hospitalidade ampliada como virtude cardinal dos nossos tempos, embora faça um elogio à desterritorialização – para ele, gesto seminal de toda e qualquer criação – refere-se às comunidades forjadas no ciberespaço, onde seus membros identificam-se e se frequentam virtualmente, a despeito de quaisquer distâncias geográficas. Contudo, é o reconhecimento de um território retórico que mantém a conexão humana. Esse reconhecimento territorial por meio da retórica, ou de uma “língua comum”, pode ser interessante para pensar as comunidades intencionais online dentro das quais boa parte das performances de *flashmobs* são concebidas e executadas. O Bill Wasik comenta que o grau de adesão aos seus *e-mails* anônimos só foi possível graças a certo arranjo sociológico específico. Ele reconhecia-se inserido na comunidade *hipster*, formada por jovens adultos descolados, espécie de *nerds* modernos, com vida cultural agitada, gosto pelo nostálgico, irônico e inusitado. Os *flashmobs* de homenagem, por exemplo, conjugam uma população de fãs do homenageado; os de engajamento político com aqueles que se identificam com determinada causa ou posicionamento específico.

Numa dimensão mais ampla, portanto, o tecido da experiência urbanística é tramado nos sentidos psicológico, fisiológico, geográfico, retórico. Se o ciberespaço permite a formação de vínculos afetivos e identitários, laços imbuídos de uma tal força que impele o encontro físico, no *flashmob*, o imperativo do encontro no palco das cidades conjuga esses quatro sentidos a uma experiência mais intensa. Ela alcança o que o antropólogo Victor Turner chamou de *communitas*, uma expressão para o êxtase coletivo como uma capacidade universal, “isto é, o amor espontâneo e a solidariedade que pode surgir numa comunidade de iguais” (TURNER *apud* EHRENREICH, 2006, p. 20).

#### 4. DISPERSE: Ensaios para desaparecer

Em *Disperse*, proponho um movimento similar ao ato final da ocorrência de um *flashmob*. As multidões testemunhadas anteriormente saem de cena e seus participantes se diluem no tecido urbano, indo cada um numa direção diferente. Após termos visitados brevemente algumas variações de multidões desde o século XIII até o presente, convido o (a) leitor (a) à acompanhar a dispersão dos diferentes vetores que seguem no texto. Esta seção é composta por ensaios independentes, ligados aos temas que emergem do encontro entre a reflexão e observação dos *flashmobs* e suas afinidades com problemáticas do campo da dança, conjugando as similaridades entre ambos. Os ensaios a seguir são fundamentalmente sobre desaparecimento, virtualidade, a noção de dançarino, e registro.

Tenhamos como referência o Experimento n. 2 de Flávio de Carvalho ao considerar como obra todos os acontecimentos que envolveram aquela ocasião: desde a própria procissão de *corpus christi*, seguido do tumulto causado pela sua atitude performática em desacordo com a multidão; passando por seu quase linchamento, até os boletins de ocorrência derivados da ida à delegacia e, por fim, o livro que descreve toda a experiência. Assim como esse artista, aqui, todos os estilizações e registros acontecimentais que envolvem um *flashmob* – para muito além do momento de sua consecução - serão tratados como acontecimentos de arte, portanto, parte da obra aqui considerada. Os ensaios analisados abaixo são gestos em dispersão, tanto do sentido original dos *flashmobs*, quanto no encontro entre problemáticas próprias do campo da dança e aquilo observado nas performances dos *flashmobs*.

##### 4.1. O NERD DANÇARINO

Quando comecei a pensar sobre *flashmobs*, iniciei notando o tipo de atualização da noção de dançarino e o que esta poderia trazer consigo. Em certo sentido, no imaginário popular, um dançarino seria o oposto de um intelectual. O primeiro evocaria espontaneísmo, extroversão, instinto, movimento, e, portanto, *corpo*; o segundo evocaria elaboração, formulação, introversão, reflexão – subproduto de atividade incorpórea – logo, *mente*. O equívoco presente neste

dualismo fora reforçado por muitos fatores: desde artistas da dança que assinalavam a particularidade do seu fazer como a “linguagem do indizível” (ROBATTO, 2006), passando largamente pelas razões colaterais que associam na cultura ocidental o corpo a uma instância *hardware* da vida. A formulação cartesiana a respeito do *fantasma na máquina* ainda prevalece entre nós, meditação segundo a qual o corpo seria um invólucro da mente, uma geringonça assombrada por uma alma, e a interação entre as vidas mental e física, essencialmente paralelas, não se dariam senão por interações sobre as quais poderíamos somente especular. O cristianismo também apregoa que existimos a despeito de um corpo, sempre fonte de prazer ou pecado, objetivando superá-lo, transcendê-lo. Não faltam exemplos das consequências do “problema” corpo para a cultura ocidental, letrada e cristã. Obviamente, as artes do corpo ao serem lidas como sub-intelectuais ou iletradas, por algum tempo reivindicariam pra si uma linguagem acima das letras ou a despeito de qualquer uma delas.

Uma nova versão do intelectual surgiu no final da década de 1950, com a palavra *nerd*, configurando em definitivo um estereótipo, muitas vezes de conotação depreciativa, correspondente a alguém cuja inteligência considerada acima da média contrastava com sua baixa popularidade, aparência esquisita ou não convencional e pouco dotada de habilidades sociais. Este novo tipo de intelectual designava um tímido, cujo grande fascínio orbitaria em torno de atividades ligadas às inovações tecnológicas, aos computadores, aos *games* e ao universo *sci-fi*, mas desajeitado em particular na prática de atividades físicas como dança ou esportes. Esse desajeitamento ou inadequação em relação ao próprio corpo não é mero detalhe nessa construção discursiva, visto que reforça, tanto a noção de intelectual como *incorpóreo*, quanto a de que a virtualidade é imaterial, e portanto, estaria em oposição à realidade, por assim dizer, “concreta”. Mas ao cotejar a figura do *nerd*, um solipsista enclausurado em seu computador e alheio ao mundo “real”, com as novas representações trazidas diante das ações coordenadas coletivamente, ou seja, os *flashmobs*, outra imagem de *nerd* é evocada a fim de renovar as representações nas tessituras teóricas forjadas na interface entre os estudos sobre a Internet e o campo da dança, enriquecendo ambas no apontamento de suas relações, confluências e problemáticas. Para revelar as afinidades entre esses universos, invoco a imagem do(a) *mobber* como um(a) *nerd* dançarino(a): o indivíduo cujas maiores referências estéticas estão na

esfera virtual e cujo aprendizado de dança se deu em prática e observação de horas de vídeos do Youtube, tutoriais de coreografias para videoclipes, filmes, *flashmobs*, jogos de Kinect<sup>40</sup> etc.

O sujeito em questão, frente a seu computador não está sentado, tampouco sozinho e suas inabilidades sociais e introversão característica não fazem sentido diante dos feitos recentes das ações coletivamente coordenadas entre as comunidades intencionais articuladas por pessoas como ele. Esse personagem carece de atualização. Não há contradição alguma entre suas habilidades intelectuais e seu desejo de movimento, posto que ele dança e se articula com uma multidão de outros moventes da *web* para, em pouco, formar uma multidão evanescente nalgum ponto movimentado da cidade, preferencialmente nos horários de tráfego intenso. Extrapolado o cerco *online*, a aglomeração se conectará nas ruas para um *flashmob* e será dissolvida na malha urbana com sua volatilidade característica. Os registros do acontecido voltam para o ciberespaço, ambiente em que foram forjados, para fertilizá-lo e sedimentar suas práticas (PEREIRA; RIBEIRO 2004).

#### 4.2. REGISTRO E DESAPARECIMENTO

É possível viver sem lembrar, e viver feliz, como os animais.  
Mas é impossível viver sem esquecer. (NIETZSCHE, 1983, p. 273-274).

Em 1985, às vésperas de sua morte, o escritor italiano Ítalo Calvino prepara um ciclo de seis palestras a convite da Universidade de Harvard. Os seminários deram origem ao livro póstumo, traduzido para o português sob o título *Seis propostas para o próximo milênio* (1993), no qual o autor cita como virtudes da literatura, e só dela - ponto a ser problematizado a seguir - Leveza, Rapidez, Exatidão, Visibilidade, Multiplicidade e Consistência. Tais virtudes ou “propostas” eram apontadas na tradição literária por Calvino como necessárias para enfrentar o contexto do milênio

---

<sup>40</sup> Kinect é uma plataforma de jogo baseada em captura de movimento e escaneamento corporal de jogadores. São comuns nesta plataforma programas concebidos para executar jogos esportivos ou de dança. Nestes, os gestos do jogador e do seu duplo digital são sincronizados. Trata-se do acompanhamento mimético de uma instrução de movimento na tela. Dentre os mais populares destacam-se a série “Just Dance” da desenvolvedora de games Ubisoft, com 25 milhões de cópias vendidas no mundo desde seu lançamento em novembro de 2009. Fonte: «Just Dance Review - Review». Nintendo World Report. Consultado em 15 de julho de 2015.

que se anunciava. Por ocasião de seu falecimento, a última palestra - “Consistência” - fica inconclusa e não entra na publicação.

Obviamente, tais características não foram colhidas na gratuidade. Embora se reportem a valores julgados necessários para o terceiro milênio, os objetos literários que Calvino (1993) busca salvar estão compreendidos dentro da vasta tradição poética europeia no imenso intervalo entre o longínquo sec. I antes de Cristo (Ovídio, Lucrécio) e a recente década de 1980 (Milan Kundera), muito próximo do momento que o autor escrevera as conferências. Importante salientar que o termo *poetry* para Calvino (1993) é usado em sentido amplo. Compreende não só a miríade de subgêneros entre a prosa, a poesia em verso e suas reflexões críticas, bem como outras artes, a exemplo da música e das artes plásticas<sup>46</sup>. Não fosse o uso de “poesia” no sentido lato, logo, referente à função poética da linguagem, não caberia a discussão que se segue.

Trazer Calvino a essa discussão não é mero artifício retórico. Ao enunciar as seis características-tesouro para o milênio em que vivemos, o escritor levanta a literatura como uma arte do registro e que por isso, está sempre a correr atrás novamente dos objetos do mundo, pois a escrita tende ao pesadume, ao congelamento. Os objetos que um autor cria tornam-se facilmente pedra. Desta posição, ele coloca que uma das pautas do nosso século XXI deverá ser um interesse pela multiplicidade como um valor a ser prezado em termos estéticos, éticos e políticos (CALVINO, 1993). Ao menos para Walker (2011, p. 10, tradução livre), os *flashmobs* operam com duas dessas qualidades, a multiplicidade e a visibilidade:

Multiplicidade e Visibilidade: O animal que se torna animal da multidão. Os flashmobs ofereceram aos descolados de Wasik a chance de atuar em conjunto, de se fundirem em uma grande massa comunitária de conterrâneos com idéias semelhantes. Em outras palavras, os flashmobs juntam-se em grandes massas de corpos documentados, individualizados e altamente visíveis juntos em uma grande multidão. Nesse ato de conversão, a visibilidade individual desaparece, enquanto um tipo de visibilidade coletiva emerge em seu lugar. Além disso, devido ao anonimato do organizador, os flashmobs operam com uma mentalidade de matilha apontando mais uma vez em direção à visibilidade coletiva [...]. Isto é, essa mentalidade de matilha, diferente daquela da multidão ou multidão média, que Deleuze e Guattari se referem como uma multiplicidade.<sup>41</sup>

<sup>41</sup> “Multiplicity & Visibility: The becoming-animal of the mob: Flash mobs offered Wasik’s hipsters the chance to act in concert, to merge themselves into a large, communal mass of likeminded compatriots. Stated differently, flash mobs join large masses of documented, individualized, and highly visible bodies together into one large mob. In this act of conversion, individual visibility vanishes, while a sort of collective visibility emerges in its place. Furthermore, due to the anonymity of the mob organizer, flash mobs operate with a pack mentality pointing once again toward the somewhat democratizing collective

Os *flashmobs* dão corpo ao que parece uma massa disforme de conectados que se articula, delibera e cria em ambientes *online* (PEREIRA; RIBEIRO, 2004). Eles mesmos parecem ser o espaço de confluência entre os espaços *online* e *off-line*, um *continuum* entre o espaço físico das cidades e o ciberespaço. De algum modo, a cidade é atualizada pelos *flashmobs*, e é afetada por elas. Os *flashmobs* dizem algo sobre as cidades contemporâneas, suas dinâmicas e as relações com a internet. Acredito que seu sucesso tão imediato, ou sua alta adesão, possui relações com a visibilidade e a multiplicidade que propõe tanto às pessoas, quanto às cidades. Retomo a ideia de seta como apontada por Levy (1996): a visibilidade conferida às cidades causada pelo corpo coletivo e instantâneo dos *flashmobs* aponta para as coreografias sociais dos espaços, e frequentemente flagra a não-lugaridade desses ambientes. As duas propriedades são complementares neste caso: esses eventos só são dotados de visibilidade porque o são de multiplicidade. A coexistência dos múltiplos registros de cada *flashmob* na internet multiplicam uma ocorrência em dezenas, centenas ou mesmo milhares de capturas de distintos ângulos, perspectivas e câmeras (o que nos devolve aos cortes de classe observáveis nas diferentes coreografias sociais).

Aquelas seis propriedades elencadas por Calvino afetam-se reciprocamente, quando temos em mente os *flashmobs*. A visibilidade é possível porque há multiplicidade. Em *Leveza*, primeira palestra de *Seis propostas para o próximo milênio*, Calvino (1993) menciona o mito de Perseu e a Medusa, monstro contra o qual o herói sai vencedor ao decepar-lhe a cabeça e cuja horrenda fronte guarda consigo para os embates seguintes, como arma última diante “daqueles que merecem o castigo de ser transformados em estátuas de si mesmo”<sup>48</sup>. Diante do desafio de tratar dos *flashmobs*, ecoa neste trabalho a imagem do herói Perseu, pois a aventura de descrever o fugidio incorre no risco de petrificação daquilo que é vivo. Noutras palavras, para interpretar o que se move, fica sempre passível o risco de cadaverizá-lo e perder justamente o que mais interessa. Como preservar seus traços de efêmero e contraditório? Como capturar o fenômeno sem torná-lo pedra?

Ledo engano de quem ler as tentativas de registro do *flashmob* análogas ao momento em que Perseu ergue pelos cabelos de serpente o despojo de sua Górgona para o inimigo, a fim de fazê-lo pedra. Nos *flashmobs*, a captura de seu acontecimento

---

visibility established. It is this pack mentality, different from that of the average crowd or mob, that Deleuze and Guattari refer to as a multiplicity.” (*ibidem*, *loc. cit*)

reinsere o fenômeno para seu espaço de finalidade, o espaço onde, de fato, ganha vida: o ambiente *online*. Ele marca a inscrição virtual daquela performance no ciberespaço, e de outro modo seria evanescente em absoluto. E é lá onde o acontecido ganha *status* enquanto tal, não fosse assim, poderia ser confundido com outras formas de expressão assemelhadas a ele. Graças ao registro, sua evanescência pode ser reconhecida como qualificante e não desqualificante, visto que, ao menos tradicionalmente falando, o registro audiovisual de dança ou qualquer outra arte da presença não se confunde com a obra de dança; no *flashmob*, são seus registros-acontecimento o que garante tal denominação. Deste modo, a visão da cabeça da Górgona não equivale mais à sua morte, senão o gesto que lhe garante a mobilidade. Sua sobrevivência depende dessa captura.

Registro é um tópico importante para o campo da Dança. Porque na medida em que a questão permanência lhe é um assunto caro, o chamamento por resoluções dessa problemática, provisórias que fossem, constitui parte de sua ontologia. A palavra “coreógrafo”, por exemplo, denominava o fazer daquele que grafava o movimento da *Choreia*, uma certa dança grega. Com o passar do tempo, coreógrafo, o notador de danças, tornou-se sinônimo de fazedor de danças. E coreografia – a dança notada – passou, por sua vez, a ser sinônimo de dança. Isso cria alguns problemas para o campo, como por exemplo, danças que não poderiam ser registradas no sentido de grafadas enquanto notação, não seriam danças. Essa acepção também circunscreve a compreensão do que viria a ser dança a um cerco limitado de movimentos cartografáveis do corpo. Ao ampliar os usos de “coreografia” para o corpo coletivo pensando no que seriam coreografias sociais (HEWITT, 2005), parece-me que podemos apontar para uma estética pensada para além do domínio das representações cênicas, e seu regime, na base das relações sociais. “Coreografia” estaria, portanto, atualizada para além do regime dos movimentos articulares dos corpos. Entre outras razões, desconfio que a dança justamente por ser uma arte que não é plenamente inscrita nos domínios do registrável, sempre gozou de baixo *status* em relação a outros fazeres. Os exercícios de notação de movimento parecem querer restituir a dança dessa “falta”. Porque, afinal de contas, a noção de História durante muito tempo se associou à invenção da escrita. Sem o paradigma indicial a dança estaria fadada a estar numa eterna pré-história. Todo esse processo corroborou na construção da imagem do dançarino em oposição à do que seria um intelectual, como comento na seção anterior, *O nerd dançarino*.

A partir da ideia de coreografia social, como reposicionar os propositores de *flashmobs*? Faz sentido pensar em termos de autoria para estas práticas? Faz sentido também abandonar essa ideia, crendo numa cooperação distribuída na suposta multidão homogênea e anônima? Quando Bill Wasik se diz “disparador” de um acontecimento, enquanto propositor de instruções que possibilitam aquela ação performática no mundo, fica sendo ele o autor daquelas performances? Nos registros dos livros, seu nome terminou por figurar autoria, apesar do mesmo se dizer apenas “estimulador” de um acontecimento. Seria essa sua própria inconfessável estratégia ou um atributo que lhe impuseram à sua revelia? Em que medida a autoria nas artes consegue ensaiar de fato seu desaparecimento?

Os registros-índice de dança gravados nas paredes paleolíticas, as notações de movimento de Laban, os cadernos-diários de Martha Graham e o atual recurso audiovisual são alguns possíveis exemplos de um mesmo traço: como a arte do impermanente por excelência, elaborou modos de registrar-se, e mais ainda, como a dança criou configurações ao longo do tempo com essa impossibilidade? Toda dança, independente do período observado, elaborou consigo estratégias de permanência e registro. O pós-modernismo e não à toa também a arte contemporânea, com sua obsessão metalinguística, tornou o problema do registro um de seus assuntos cardinais.

Nos *Flashmobs*, essa expressão recente da cena contemporânea e objeto central deste estudo, instaurou um dissenso: registros da obra e obra não são mais coincidentes, cada um deles tem uma acontecimentalidade própria. A efemeridade daquele fenômeno não só não deixa dúvidas de seu caráter eventual – *événement* para Dosse (2013) – bem como também parece celebrá-lo (PEREIRA; RIBEIRO, 2004). Os *flashmobs* constantemente possuem registros múltiplos, feitos por fontes diversas. Tanto participantes, quanto expectadores devolvem o acontecimento para o lugar de onde viera, onde fora discutido, organizado, deliberado e gerido para garantir sua sobrevivência em visualizações de *Youtube*, em *blogs*, *vlogs*, redes sociais e caixas de comentários.

Considerando as diferentes perspectivas e momentos históricos, até mesmo o modelo eurocêntrico de historiografia de arte como promulgado por Vasari<sup>42</sup> onde

---

<sup>42</sup> “A história da Arte, como campo de estudo, foi inaugurada pelo florentino Giorgio Vasari, em 1550. Vasari (1511-1574) marcou a historiografia da arte emergente no Renascimento, em que o classicismo representava o ápice do desenvolvimento histórico e donde uma norma de arte descoberta na

se previa uma “unidade de arte” estabelecida no objeto de arte. Tal objeto nesta concepção era simultaneamente registro e obra.

Dessa forma, a unidade de arte passa a ser reconhecida no contexto de uma história universal da arte, onde tudo que se tornava seu objeto, deveria, antes, ser explicado como “obra” de arte. Sobre esses pilares, a doutrina clássica da arte do século XVIII circunscreveu uma determinação “verdadeira”, universalmente válida de como a arte poderia ser narrada (NHUR, 2012, p. 165).

Entretanto, se a consecução “real” dos *flashmobs* e sua dimensão *événement* é apenas um elo de uma cadeia previamente formulada *online*, cujo destino também será a *web*, a obra a ser considerada e analisada como tal está tanto no evento efêmero quanto em seus múltiplos registros? Ou ambos?

Segundo alguns autores, o selo de “pós-moderno” que está conferido aqui ao fenômeno das *flashmobs* também possui suas inconsistências. A multiplicidade de imagens não é exclusividade das obras contemporâneas. Pode se dizer que Hieronymous Bosch, entre o final do século XV e o início do século XVI, em seus imensos painéis, os trípticos<sup>51</sup>, também trazia uma multiplicidade de imagens oníricas, bastante incomum para a produção artística da época.

A combinação da escultura com a pintura nos painéis nas igrejas barrocas, no século XVII, nos presenteia, por exemplo, com artistas como Giovanni Gaulli com sua soberba decoração do teto da Igreja de Jesus em Roma, quando usa e abusa do *trompe l'oeil* e deixa que a pintura rompa sua moldura, fazendo o espectador perder a noção do que é real e do que é ilusão, característica esta absolutamente pós moderna (SILVA, 2005, p.61).<sup>43</sup>

No início do século XVIII, Bach criara estruturas musicais polifônicas; no século seguinte, Flaubert e Balzac desenvolveram a ideia do romance enciclopédico, múltiplo e irônico. A exemplaridade dos elementos tidos como próprios do pós-modernismo – a saber: polissemia, pluralidade de vozes, rejeição de estrutura narrativa em prol da simultaneidade paradoxal - é corrente pelo menos desde o século XV e podem ser observadas também na arquitetura, no teatro e nas ciências. O termo “pós-moderno” tem sua primeira menção em 1947, pelo historiador inglês Toynbee na tentativa de descrever um tipo de mudança “significativa, não só nas artes, como nas ciências e nas sociedades avançadas” (SILVA, 2005, p.62-63).

---

Antiguidade poderia ser redescoberta, por meio de um modelo cíclico.” (NHUR, 2012).

<sup>43</sup> Ver Jardim das Delícias Terrenas, óleo sobre madeira. O juízo final, óleo sobre tábuas. As tentações de Santo Antônio, óleo sobre madeira de carvalho.

Há discordâncias entre teóricos quanto ao marco mais adequado para conceber a instauração de uma pós-modernidade. Toda fundação cronologicamente situada incide implicações conceituais sobre os paradigmas moderno ou pós-moderno. François Lyotard usa-o para designar o estado de cultura após transformações fundamentais que teriam afetado a ciência, as artes e a literatura, a partir do final do século XIX, o que seria lhe conferir um século de existência, ao passo que negaria a existência do modernismo. David Harvey, por sua vez, define o pós-modernismo menos por um conjunto de ideias e mais pelo que ele chama de condição (HARVEY, 1992). Situa seu início em 1972, observando o modo como a informática alterou a experiência da vida cotidiana urbana, sobretudo na relação entre espaço e tempo, nos regimes de comunicação e informação, maciçamente descontínua e caótica, na aceitação do efêmero e do fragmentário, no funcionamento econômico e nas modalidades do estar junto.

A busca pela produção de impacto instantâneo certamente tem fixado a obra de arte pós-moderna na aparência e na superficialidade, sem poder real de sustentação através dos tempos. Como questiona Harvey, no entanto o objetivo pode ser exatamente enfatizar as qualidades transitórias da vida. [...] No lugar de um objeto de arte acabado, surgem os happenings e a performance, aquilo que ele define com muita propriedade como uma série de presentes puros e não relacionados com o tempo real. (SILVA, 2005, p. 62-63).

#### 4.3. DESAPARECIMENTO, VIRTUALIDADE, DANÇA E ACONTECIMENTO

Para empreender a tarefa de desfazer o falso dilema entre real e virtual, há uma discussão sobre o termo virtualidade, que obviamente, não é propriedade exclusiva dos tempos atuais. De acordo com Levy (1996), em “Atlas” o argumento de Michel Serres (1994) sobre o virtual o relacionava ao tema da não-presença. A imaginação, o conhecimento, a religião, a memória e a arte são consideradas vetores virtualizantes, visto que nos tiravam da presença imediata, antecedendo em muito as redes informáticas. Ora, na escalada humana entre a memória e o *laptop* temos inúmeros outros exemplos de vetores de virtualização. Há muito que a enxada, o martelo e a machadinha, mais que extensões dos nossos corpos, já virtualizavam as nossas ações; a carta e o telefone - para além de ferramentas e aparatos tecnológicos (e nesse sentido, a própria arte) já quebravam a unidade espaço-tempo na

comunicação humana e já virtualizavam a presença há alguns séculos atrás. Levy coloca que a operação do virtualizar nos é própria num sentido ainda mais fundante, que compreende uma arqueologia da vida:

Dos primeiros unicelulares até as aves e mamíferos, os melhoramentos da locomoção abriram, segundo Joseph Reichholf, 'espaços sempre mais vastos e possibilidades de existência sempre mais numerosa aos seres vivos' (Reichholf, 1994, p. 222). A invenção de novas velocidades é o primeiro grau de virtualização. (LEVY, 1996, p.23).

Inicialmente, pensemos a “mutação contemporânea em curso” (LEVY, 1996) presente em quase toda literatura voltada para a chamada “Sociedade em rede” (CASTELLS, 2005). É consenso que tal mutação está ligada ao volume e à velocidade da circulação de informação e o modo como as novas tecnologias de transporte e telecomunicações afetam o processamento de nossas vidas. Com isto, temos as condições para novos graus de virtualização. Observo ainda como as explicações da emergência desse momento é correlata à proliferação do que se estabeleceu como “discurso pós-moderno”, no que diz respeito tanto às vertentes tecnofílicas, quanto às tecnofóbicas. Alguns autores, ao convergir na premissa inicial (“há de fato, uma mutação em curso”), definem, especulam e exemplificam a mudança a partir de perspectivas, hipóteses e previsões diferentes. Abordo aqui, rapidamente, ao menos três deles: Pierre Levy, Marc Augé e David Le Breton. O primeiro insere a virtualização na perspectiva hominizadora, o segundo descreve os não lugares na condição supermoderna e o terceiro enquanto estudioso da tendência do “apocalipse cultural” aponta para um desaparecimento material e universal no qual a humanidade estaria em vias de colapsar. Mas qual humanidade? Colapso para qual hemisfério do globo? Toda a narrativa científica no campo das ciências humanas que aponta para algum tipo de apocalipse soa como estertor agonizante de uma Europa cansada – tratam-se de três autores europeus. Esta pesquisa produzida nas proximidades da linha do Equador, aposta para uma via mais corpo-a-corpo, enfatizando a dimensão do corpo coletivo que o uso da Internet permite entrever e em como esta imbricação, no caso dos *flashmobs*, reencena a vida e os usos sociais e estéticos dos espaços públicos ou corporativos. Uma tecnofilia, no sentido de amor às máquinas e ao avanço tecnológico ou um pavor delas, parecem no fim uma mesma operação, a de que tecnologia e corpo estariam separados.

Quando Calvino (1993) falava da necessidade em “salvar”, ou ainda “resgatar”

certas qualidades para o milênio que viria, vislumbra-se uma moldura histórica em que tais qualidades estariam ausentes, quer se fale daquele momento, às vésperas da entrada do século XXI, quer se fale de sua ausência no futuro relativo, o tal “próximo milênio”, agora em curso. O exato oposto: tanto mais naquele final da década de 80, como talvez ainda mais agora, tais características são adjetivos prevalentes em todas as narrativas descritivas da atualidade pós-moderna - ou supermoderna, segundo Augé (2012). Em *A Condição Pós-moderna*, Harvey (1992) sintetiza de modo esquemático uma tabela diferenciando os modos de ser e operar próprios do modernismo e do pós-modernismo. O que apontou em seu “O discurso pós-moderno” como “presente puro não relacionado com o tempo real” (grifos meus) encontra ecos no ano seguinte, em 1995, ano de publicação do clássico instantâneo “O que é o virtual?”. Pierre Levy (1996, p. 11), introduz o livro citando Gilles Deleuze em seu *Différence e Répétition*: “O virtual possui uma plena realidade, enquanto virtual” E esclarece o falso dilema:

A palavra virtual vem do latim *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é o virtual que existe em potência, não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes (LEVY, 1996, p.15).

O *flashmob* não coexiste entre os mundos real e virtual, portanto. Não havendo contradição entre a natureza de sua composição, notadamente virtual, e a de sua concretização ou exibição, posto que:

encontra atualização no mundo “real” de algo derivado de especulações promovidas e circuladas exclusivamente em ambientes virtualizados. Se no horizonte são eventos anônimos e voláteis, no mundo *on-line* seus autores, propositores e articuladores têm faces circunscritas e, além disso, cuidam para que a experiência seja sedimentada e passada adiante, fertilizando o caráter de construto cultural através da celebração de um verdadeiro folclore que povoa os inúmeros blogs dedicados ao tema (PEREIRA; RIBEIRO, 2004, p. 1).

O desaparecimento – no sentido de momento de dispersão – enquanto proposição de todo e qualquer *flashmob* coexiste com uma multiplicidade de aparições em ambiente virtual. E antes da chegada ao ciberespaço, proponho uma afinidade anterior entre a propriedade do desaparecimento na dança, ou nos *flashmobs*, com a própria virtualidade. Há uma condição recíproca entre surgir e

desaparecer.

É o surgimento que inicia o desaparecimento; é o movimento de desaparecimento que faz surgir (da maneira como surge) a sequência seguinte. Mas a dialética parece aqui inclinar-se tão fortemente para o lado negativo que acaba já por não atuar: porque a presença “dá-se” mais num movimento de desaparecimento que de aparecimento. No limite, tudo emerge no desaparecimento de certos movimentos, como se os gestos de transição, confundindo-se e perdendo-se nos gestos emergentes os construíssem por meio da lógica própria do seu desaparecimento. Enfim, o desaparecimento não significa aniquilação, queda no nada. Também não é a recordação que resta de uma forma desaparecida, mas o desaparecimento transforma os movimentos atuais numa memória virtual (Bergson). Os movimentos presentes rodeiam-se, com efeito, de virtual, porque o desaparecimento não é um puro e simples desvanecimento, vai em direção a alguma coisa [...]. Este alguma coisa ‘enquadra’ o atual em surgimento, como um tempo que aí está sempre, sempre invisível e sempre disponível no surgimento de uma nova forma. Em suma, este ‘alguma coisa’ é o virtual – e o virtual é a zona como espaço de atualização sempre possível de um movimento (GIL, 2001, p. 162).

Desaparecer como colocado acima, não é desvanecimento. Não deve ser colocado na posição de falta, mas uma inscrição que permite a memória. É o lugar onde reside o poder dos *flashmobs*, por exemplo, em causar estranhamento, e, de certo modo, é uma operação virtualizante que antecede e causa as postagens que continuarão a lhe conferir sentido. É o desaparecimento, como preconiza Nietzsche (1983) na epígrafe desta seção, que impede o esquecimento.

Aponto, sem maiores aprofundamentos para o “*Enduring Ephemeral*” ou “efêmero duradouro” do qual Bench (2014) fala ao tratar da dança na cultura digital. Desenvolvido por Chun (2008), este conceito de “*enduring ephemeral*” ou “*ephemeral tense*” diz respeito aos processos de digitalização, acesso, duplicação, circulação e duração da economia digital, referente a sobrevivência de informações na *web*. Seriam características desse efêmero duradouro, os aspectos de apropriação criativa, reinvenção e fundamentalmente, a batalha ou tensão entre algo que acontece e rapidamente desaparece e sua capacidade de ser repetido. Supomos haver um elo na tensão entre a evanescência característica da realização de *flashmobs* e a posterior proliferação de registros, dessa mesma realização na rede. Tal elo, em relação a todos os outros fenômenos descritos por este conceito, para além de apontar parentesco entre certas propriedades da dança e do virtual, simultaneamente, também ilumina engendramentos para o problema da “obra” no fenômeno.

Seu aspecto de efemeridade, atualização e permanência (LEVY, 1996) pode ser inserido nas especulações de Harvey acerca do pós-moderno para repensá-lo:

quando o autor norte-americano afirma que o agravamento da incidência da informática sobre as instâncias cotidianas da vida incide também sobre os modos possíveis de produzir arte, proponho uma inversão: na cena contemporânea, e no recorte aqui formulado, não é a relação de efemeridade e permanência das possibilidades tecnológicas que causam uma performance do tipo das *flashmobs*. É uma afinidade anterior, entre movimento, desaparecimento e o corpo coletivo, na tendência do que se move à virtualidade que permitem que um *flashmob* seja considerado arte. Considerando o cinema e a fotografia como artes da ordem do anônimo, Rancière (2015), por sua vez, inverte a posição das artes mecânicas: estas não foram causadas pelo paradigma técnico científico. Na verdade, permitiram-no

para que as artes mecânicas possam dar visibilidade às massas, elas precisam primeiro ser reconhecidas como arte. [...] porque o anônimo tornou-se um tema artístico, sua gravação pode ser uma arte [...] Este começou bem antes das artes de reprodução mecânica, como foi ele, que, com sua nova maneira de pensar a arte e seus temas, tornou-as possível (RANCIÈRE, 2015, p.46-47).

A discussão acerca da natureza do registro tanto na dança quanto nas demais artes encontra ecos nos pares “representação” e “realidade”, “acontecimento” e “registro”. Neste último par, centram-se as questões aqui expostas. François Dosse (2013), célebre historiador de balanço, aponta para um renascimento do acontecimento *événement* nas ciências humanas e em especial na História.

Após longo eclipse do acontecimento nas ciências humanas, o “retorno” espetacular do acontecimento ao qual assistimos, na realidade, não tem quase nada a ver com a concepção restritiva, característica da escolahistórica dos metódicos do século XIX. A finalidade dessa investigação é buscar as chaves de compreensão da nova era que atravessamos, a de uma nova relação com a historicidade, marcada pela acontecimentalização [*événementialisation*] do sentido em todas as áreas. [...]Primeiramente, é necessário recorrer aos dicionários para estabelecer como foi constituída a palavra evento [*événement*] durante esse tempo. Seu uso é comprovado desde o século XV e assume um sentido particularmente amplo e vago, pois significa “tudo o que acontece”. Ela é derivada, como nos lembra Alan Rey, do latim *evenire* que significa “sair”, obter um resultado, “se produzir”, “ocorrer”, significando portanto, um advento. Para Cícero, por exemplo, seu uso evoca o fim de um processo, seu resultado. Ao mesmo tempo, a palavra evento [*événement*] vem de *eventum* e *eventus*, que designa um fenômeno quando este se reveste em ruptura, mas é raramente usada, exceto no plural, *eventa*: “Talvez ela acrescente uma conotação positiva à ideia de resultado”. Diferentemente de hoje em dia, a acepção latina não significa o inesperado, o surgimento do novo.[...]As ciências humanas, que procuraram se formar em torno da evidência, das permanências, de invariantes, ou mesmo de leis, consideraram durante muito tempo o acontecimento como algo perturbador, contingente, de frágil significância, que se devia reduzir em nome de um procedimento científico [...] O erudito deve então restituir a lógica passível de dissolver a singularidade do acontecimento.[...] Devido a isso, segundo Roger

Bastide, o homem não parou de criar uma ciência dos acontecimentos para controlá-los, isso desde as sociedades arcaicas. (DOSSE, 2013, p. 2-3).

A consecução física dos *flashmobs* têm para este estudo, *status* de acontecimento, mas não só ela. Se os múltiplos registros são as perspectivas testemunhadas de diferentes ângulos do mesmo acontecimento e que constantemente atualizam a rede, pode-se concluir que são atualizações desse. Existem como configurações inéditas do mesmo evento. A reabilitação da pequena duração premente no conceito de acontecimento enquanto categoria histórica permite que o registro possa descolar-se da ideia essencial de obra-registro. A reinserção do acontecimento enquanto paradigma de obra artística, reposiciona o registro enquanto vestígio que não esgota o acontecido. Observemos a afirmação de Dosse (2013, p. 5-7):

o acontecimento é igualmente Fênix, ele nunca desaparece. Deixando múltiplos vestígios, ele volta constantemente, com sua presença espectral, para brincar com os acontecimentos subsequentes, provocando configurações sempre inéditas. Nesse sentido, poucos são os acontecimentos sobre os quais podemos afirmar que terminaram, porque estão ainda suscetíveis de novas configurações. Aliás, o interesse renovado pelos fenômenos singulares garante uma nova centralidade à noção de acontecimento.

Ou melhor: os registros de um *flashmob*, também são um acontecimento em si. Mesmo nos exemplos em que a acontecimentalidade do *flashmob* parece prestar serviço ao vídeo como objeto final, o vídeo não é a obra, nem o evento o é. São espectros de um mesmo acontecimento, de um mesmo *événement*. Segundo a história oficial da arte – na realidade, a historiografia eurocêntrica - A obra de arte pede um objeto de arte. Mas sua unidade encontra sentido, na consideração do fenômeno *flashmob*, no conceito de *événement*, incluso nele tanto as especulações, articulações e deliberação *online*, quanto sua consecução física, bem como sua devolução à *web* como espectros, no sentido de Dosse, de um mesmo acontecimento. A força do acontecimento reside no seu desaparecimento. Nos *flashmobs* afirma-se a desaparecimento como um valor, e não há razões para ressentimentos com relação a efemeridade destas práticas. Sua força, seu poder de agência reside precisamente nisso. Ao negar a beleza específica – e a potência – do desaparecimento, lembremos de Perseu e sua medusa. Capturar alguma coisa, esgotá-la em suas significações, pode ser o mesmo que torná-la pedra.

#### 4.4. DAS COISAS QUE PARECEM DESAPARECER

Em certo sentido, um *flashmob* começa quando seus participantes se dispersam. A dispersão gradual dos seus integrantes, bem como as capturas independentes do ocorrido, permitem a difusão de seus registros em ambiente *online*. As performances *flashmobs* pareciam querer repetir na história sua própria operação estética, o que me levou a concluir que estariam em vias de desaparecimento acontecimental. Ou seja, novos *flashmobs* estariam pouco a pouco deixando de ocorrer. Restariam somente os acontecimentos espectrais na internet dos registros em vídeo, cuja existência, por mais interessante que possam ser, não operam no deslocamento do uso utilitário das cidades. Deste modo, até cinco meses atrás (novembro de 2019), a redação de abertura deste trabalho era a seguinte:

*O objeto aqui considerado viveu seu ápice e segue evanescendo enquanto este trabalho se escrevia. Durante o total de quase seis anos que durou esta pesquisa, o objeto flashmob já variou bastante em termos de relevância no comentário social, artístico e digital. Surgido no início dos anos 2000, causou interesse e proliferou-se na rede, e “apesar da inesperada cobertura [...], a mania do flashmob teve vida curta e foi tão flashy quanto se poderia supor naquela época, tendo sido declarada como morta em setembro de 2003” (NICHOLSON, 2005 APUD ALBACAN, 2014). Posteriormente, voltara a suscitar interesse: assenta-se em modos e formatos reconhecíveis, e, então, há um novo boom de flashmobs ao redor do mundo de modo que se constata um interesse renovado entre 2008 e 2012 (ALBACAN 2014). Dentro deste intervalo em que ressuscitou, provocou alguns estudos acadêmicos em campos diversos tais como a comunicação, a antropologia, a informática e as artes. Fomentou o pensamento a respeito das Swarm Intelligences – ou inteligência de enxame -, comunidades criativas online, Performance Art e Publicidade. Chegou a ser dado como morto por volta de 2012 (ALBACAN, 2014), embora no Brasil tenhamos chegado a ter um flashmob institucional de grande porte, dois anos depois desta nota de falecimento, encomendado para a Copa do Mundo de 2014. Custara aos cofres públicos 1,5 milhão de reais e cuja realização não fora bem sucedida. Agora, em 2020 quase não se ouve mais falar dele. Figura como um formato datado como um dos muitos fenômenos de massa do início do século XXI vinculados à cultura da internet.*

*‘Tal escassez, no caso em questão, é sintomática’, pensei. Tenhamos em*

*vista que todo flashmob é feito para retornar à Internet, no sentido de que cada consecução encarnada sua, cada apresentação, produz necessariamente múltiplos registros de si na rede. Logo, se os mecanismos de busca da internet não nos dão notícias de novos registros é porque novos flashmobs não têm acontecido, ou têm acontecido cada vez menos e em circunscrições cada vez mais restritas às ações publicitárias. Acreditando que estaria lidando com a fantasmagoria desses registros cujos objetos já teriam se dissipado, este trabalho migrou da posição de uma reflexão mais centrada no objeto flashmob em si para a reflexão em torno dos problemas que o gradual desaparecimento desse objeto revelaria.*

*A sobrevivência dos reflexos virtuais a despeito de seu objeto “de origem” me fazem pensar no trabalho dos historiadores do futuro, arqueólogos do mundo informacional nas nuvens. A sobrevivência tanto na internet quanto aqui, neste esforço dissertativo, nos convida a pensar sobre as noções de desaparecimento, registro e acontecimento em dança nos dias de hoje – pensando em particular este “hoje” como “tempos complexificados pelo advento da Internet” e o quanto essas relações podem ser oportunas para olhar alguns dos problemas do que seria uma ontologia das danças, uma historiografia da dança ou mesmo uma filosofia da dança.*

Até bem perto da conclusão dos estudos referentes ao período do mestrado, essa dissertação figurava como um espelho, cujo reflexo dizia respeito a um objeto que supostamente não existiria mais – senão como alusão. Durante a produção deste texto, boa parte do que foi desenvolvido por ele e para ele em termos de proposição mudou radicalmente. Seu objeto central, o *flashmob*, segundo a crítica especializada, estaria em franca via de desaparecimento. Em verdade, todas as suas milhares de ocorrências ainda estavam disponíveis para serem visualizadas na Internet, mas o indício da desaparecimento iminente se daria a ver pelos números de registros de novos *flashmobs*.

Antes de checar se, de fato, estariam escasseando cada vez mais, acompanhei, na minha tentativa de produção teórica, a opinião acadêmica corrente. Cada vez menos *flashmobs* são produzidos? As opiniões eram unânimes. André Lemos (2004, p. 125) não foi tão taxativo, mas apontou para um decréscimo que tenderia ao desaparecimento: “As *flash mobs* foram uma febre em 2003 e diminuíram em 2004, mas não está morta”. Ou ainda: “[...]Um exemplo: *flash mobs* (multidões

instantâneas) em 2003, fenômeno que, como o próprio nome sugere, da mesma maneira abrupta como surgiu, parece já estar em vias de extinção” (CASTIEL, 2004, p. 620).

[...] a fim de que seja efetuada uma melhor compreensão da totalidade dos componentes envolvidos na formatação dessas manifestações que, embora tenham sido arrefecidas em sua quantidade em relação à efervescência inicial, continuam a promover inquietações interessantes (PEREIRA; RIBEIRO, 2004, p. 1).

Para exemplificar a sensação geral de fenômeno em extinção, no exame de qualificação deste trabalho foi ponderada minha insistência em inflacionar categorias para análises do fenômeno encerradas em si mesma, visto que a sua ocorrência na cultura já se anunciava próxima do fim. Perguntas como *Por que não pensar para além do fenômeno, porque essa insistência nele? Por que não apontar para o conjunto maior do qual ele faz parte, o movimento de ações coordenadas coletivas que ele integra e exemplifica? Que relevância pensar sobre ele, de modo exclusivo, ainda há de haver?*

Ao realizar uma busca simples pelo termo “flashmobs” em qualquer idioma, um quase delírio estatístico - sem maiores pretensões de rigor metodológico - a ferramenta de busca *Google* me informa um determinado número de resultados. Por “resultado” compreende-se postagens quaisquer: imagens, vídeos, teses, notícias, livros etc) dentro do intervalo de tempo assinalado. A partir desse procedimento acessível a qualquer usuário da referida ferramenta, colhi as informações numéricas que permitiram que compusesse a tabela abaixo:

**Tabela 1:** Distribuição do número de resultados para “Flashmob” na ferramenta de busca Google entre os anos de 2003 a 2019

Período de busca	Número aproximado dos resultados totais	Número aproximado dos resultados para vídeos	Número aproximado dos resultados para livros
2003	167	2	63
2004	305	5	129
2005	422	10	122

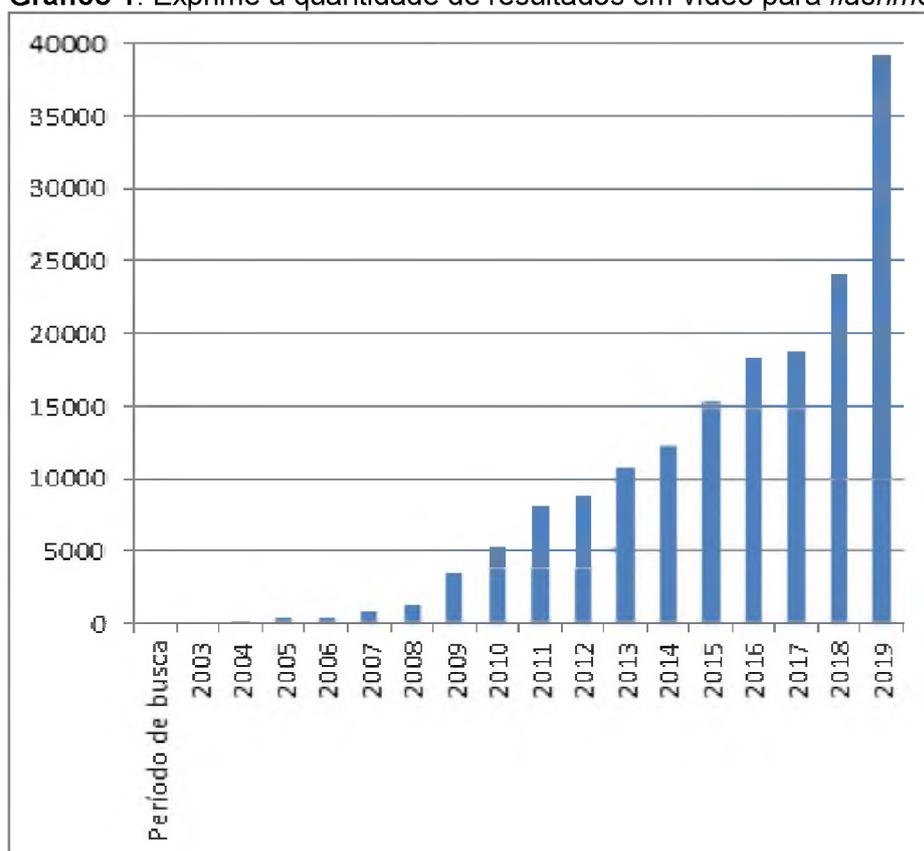
2006	411	36	91
2007	779	68	97
2008	1290	132	116
2009	3550	626	112
2010	5250	1390	241
2011	8140	1890	163
2012	8850	2080	136
2013	10700	2190	163
2014	12200	2800	11200
2015	15300	2500	11200
2016	18300	3340	9
2017	18700	4110	10
2018	24100	4400	9
2019	39300	7640	8

Não é possível afirmar se os registros mais antigos de *flashmobs* perderam seu domínio na *web*, portanto, os números de resultados para este tipo de busca são tão poucos justo no seu ano de surgimento e eclosão de performances. De todo modo, há dados importantes a serem observados. O número de resultados para “livros” começa em 2003 com 63 resultados para “livros” ou menções em livros. No ano seguinte este número supera o dobro do ano anterior. O mesmo acontece com os resultados para vídeo, que praticamente dobram ano a ano no intervalo compreendido entre 2003 e 2008, quando em 2009 a quantidade de resultados em vídeo quase quintuplica. Os resultados para livros/menções em livros do referido ano, pelo contrário, têm a sua primeira baixa proporcionalmente mais significativa. As variações no número de resultados para livros se mantém regulares. Pequenas oscilações para mais; a quantidade de resultados para vídeos postados só cresce ano a ano (à exceção de 2006, com ligeira queda).

O que é realmente notório é o fato de que entre os anos de 2014 e 2015 houve um aumento espantoso de resultados para livros/menções em livros, superando em larga escala a produção de vídeos postados nesses anos. 2014 foi também o ano em que iniciei esta pesquisa de mestrado. Após esses anos, a quantidade de vídeos postados com registros de *flashmobs* continua aumentando (o gráfico de vídeos postados possui uma curva de comportamento quase perfeitamente ascendente, ver

gráfico 2), enquanto que após a proliferação completamente anômala dos anos de 2014 e 2015, o resultado para livros ou menções a livros cai praticamente para zero. Tal resultado se manteve assim desde então até o ano de 2019.

**Gráfico 1:** Exprime a quantidade de resultados em vídeo para *flashmobs* de 2003 a 2019

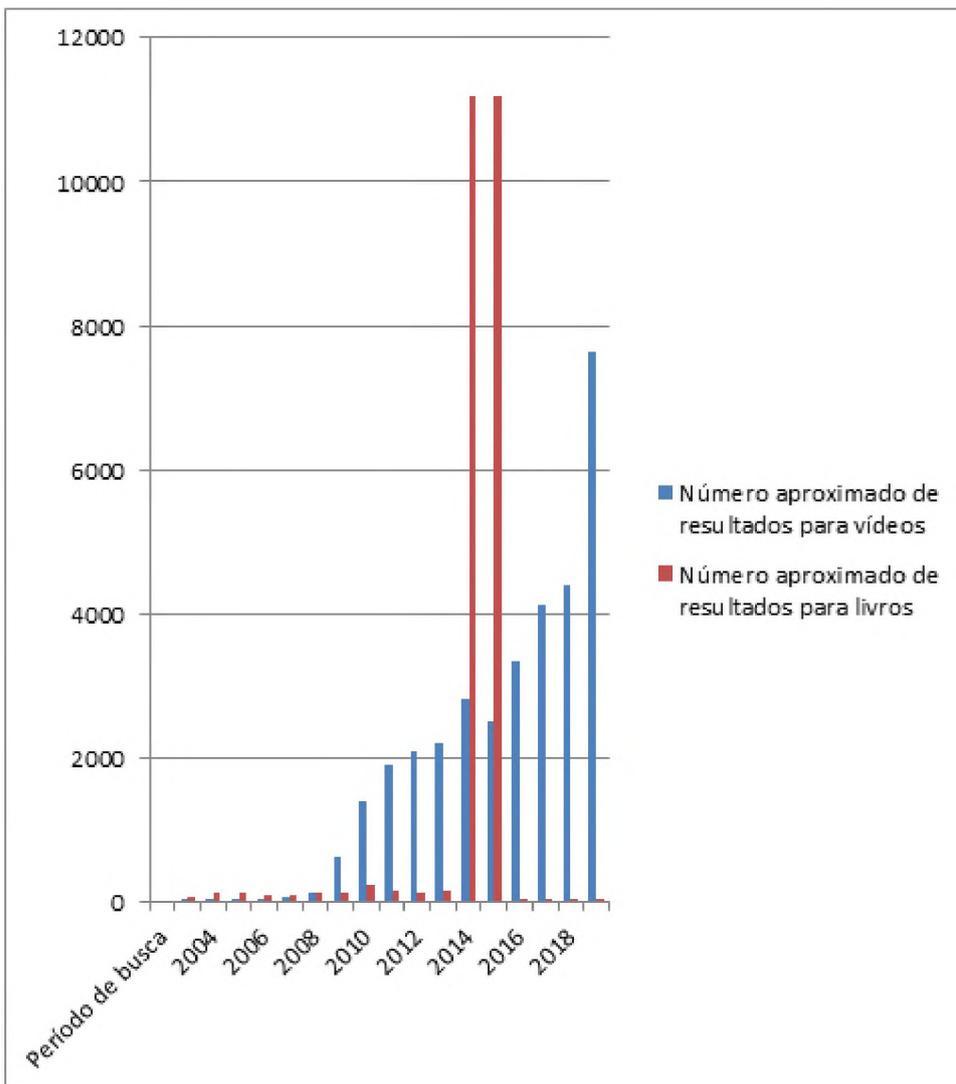


A ferramenta de análise do Google, usada aqui apenas para fins de uma checagem rápida, não é plenamente confiável. Isso fica evidente ao confrontarmos o total de resultados de buscas para a palavra “*flashmobs*” e o número fornecido (12.200) é inferior a soma dos resultados totais em vídeo (2.800) e em livros (11.200), o que daria pelo menos 14000 resultados. Some-se a esses os tipos de resultado que a tabela ignora, tais como os referentes à aba notícias. A simples observação dos dados sobre a quantidade de resultados para *uploads* de vídeos de *flashmobs* me levou a repensar a noção de que estas performances estariam desaparecendo. Mesmo que desconsideremos os primeiros anos e fiquemos só com os cinco últimos, a quantidade de vídeos que voltam a alimentar a internet com esses registros é certamente crescente.

A pergunta verdadeira a respeito dessa inesperada conclusão é: por que os especialistas diriam que ela está desaparecendo quando segue em franca e ativa

replicação? Uma hipótese possível pode ser justamente a enxurrada de produção teórica sobre o tema entre 2014 e 2015 que provavelmente o empurram para uma certa sensação de esgotamento do ineditismo. Tanto que, nos anos seguintes, pouquíssima coisa foi produzida. Decerto, o farto material produzido nesses dois anos pode ter sido apaziguador de novas investidas teóricas.

**Gráfico 2:** Distribuição do número aproximado de resultados de vídeos e menções em livros para “Flashmob” na ferramenta de busca Google entre os anos de 2003 a 2019



O que parece, ao observar o gráfico 2, é que o decréscimo foi do número de novas investidas teóricas sobre o assunto e não da produção de *flashmobs* em si. Os *événements-flashmob* seguem acontecendo. Talvez tenham implicado num desaparecimento do assunto no comentário crítico – acadêmico da contemporaneidade, dando espaço a pautas mais novas. Quando um assunto é

tão exaustivamente comentado (lembrando que não por todas as áreas que ele ainda pode ajudar a iluminar, como no caso das artes no geral e da dança, em particular), conseqüentemente, cai num certo limbo do comentário social passado seu ineditismo, o que não significa que está morto. Só significa, talvez, que por hora, o assunto enquanto tema, não necessariamente o tipo de acontecimento em si, fora desgastado. Ademais, todas as observações sobre o assunto compiladas neste trabalho continuam servindo para pensar tópicos relevantes para as encruzilhadas entre dança, tecnologia, registro e espaço urbano.

## 5. O QUE VEM DEPOIS QUE AS COISAS DESAPARECEM

O que um *flashmob*, com seus desaparecimentos estéticos nos pede? Que nos organizemos com desconhecidos, celebremos a efemeridade da experiência e a capacidade coletiva de execução do que quer seja. Fiquemos todos juntos parados dentro do supermercado por alguns minutos quando não for permitido não consumir ou se aglomerar, ou quando isso for estranho; dancemos uma coreografia piegas de filme hollywoodiano dos anos 20 atrapalhando o trânsito e a produtividade das cidades; saiamos aos milhares como zumbis pelas ruas. Entremos numa loja de acessórios caros e perguntemos sobre objetos esquisitos que jamais existiram ou existirão naquele lugar ou em lugar algum. Transfiguremos alguma ordem, tiremos as coisas de lugar, movamos o espaço. Façamos tudo o que reconfigure o mundo como uma categoria dada e morta, e já que a dispersão é inevitável, e tudo há de se desmanchar, fiquemos com o êxtase da experiência e da presença coletiva. O que mais elas nos dirão?

Dentre todo o rol de adjetivos que assistir a um *flashmobs* pode suscitar, desde *ingênuo, gratuito, bobo, estranho, improvisado, sincronizado, publicitário, politizado, cafona, non-sense, anárquico*, há um em especial que eles parecem repelir: *tediosos*. Afinal, essa é parte da premissa básica de qualquer *flashmob* – ao menos para Trindade (2012) para quem os *flashmobs* teriam sido criados com fins de combate ao tédio das grandes cidades contemporâneas e sua constante pasteurização espacial, por força da vontade e iniciativa coletiva a fim de “quebrar o gelo” e a rotina urbana. Um desejo de ocupar a cidade nas multidões instantâneas que a um só tempo cria e dissolve e, que, de certo modo, parece celebrar o anonimato e a força dessas massas. Ao passo que esta postura anti-tédio encontra muita afinidade com os objetivos de propaganda e publicidade e recoloca o voluntarismo do anônimo partícipe do *flashmob* num lugar questionável.

Ao longo deste trabalho, evocando Flávio de Carvalho, fiz do texto meu *mob* em *flash*, minha caminhada em *diverto* atravessando uma procissão de acontecimentos, fatos históricos e vozes bibliográficas, após apresentar uma Flashmobília, ou seja, *flashmobs* exemplares para descrever o que seriam eles. Selecionei a coleção de móveis do Bill Wasik, articulando-as com os conceitos de coreografia social (HEWITT, 2005) para os não-lugares de Marc Augé (1994), no

sentido de que estas performances “lançam nova luz sobre o idioma do lugar”, evidenciando, a partir dos deslocamentos que fazem, que os espaços contam com coreografias sociais específicas, portanto subvertê-las causa os efeitos de estranhamento descritos em todas as definições catalogadas neste estudo.

Aproximei estes móveis de outras mobílias performáticas do início do século, os *happenings* e de outros cômodos, os exercícios psicogeográficos situacionistas e dos móveis de outras casas, como determinadas práticas antigas do dançar nas ruas. Foram exploradas ao longo da descrição destas mobílias, brevemente, as tensões entre caráter político *versus* caráter espetacular, dimensão do jogo na reapropriação do espaço urbano *versus* dimensão publicitária que espetaculariza a cidade, na qual a dança pode ser, mais uma vez, entretenimento alienante. Foram examinadas também as dimensões políticas nas quais estes eventos estão imersos e as implicações políticas que se dão quando eles emergem. Neste trabalho, defendo a ideia de que há uma “arte do anônimo” nos *flashmob* e que esta configuração é depositária de uma beleza particular. A categoria “anonimato” dá vazão às discussões e implicações políticas, e dentre elas a defesa de que as revoluções no paradigma estético antecedem as revoluções no paradigma técnico-científico, ao contrário do que frequentemente se prega.

Os ensaios para desaparecer apontam para a problematização das noções de registro na dança, suas afinidades com os vetores de virtualização – posto que o desaparecimento característico da efemeridade do movimento na dança já evoca um vetor de virtualidade. Para muitos pensadores da própria dança, essa tendência ao desaparecimento constitui parte do problema ontológico do que viria a ser dança. Ao confrontar os *flashmobs* com os registros em vídeo destes acontecimentos, proponho que os múltiplos registros sejam considerados em seu aspecto acontecimental, ou *événement* (DOSSE, 2013) particular, portanto, também parte da obra. Nesse sentido, se há uma “obra” a ser considerada nos *flashmobs* ela habita num *continuum* entre as ruas e o ciberespaço, entre o acontecimento nos espaços da cidade e as exibições particulares deste que foram depositadas na *web*.

Por fim, lidando com aspectos filosóficos do desaparecimento em dança e como este constitui tanto uma ontologia dos *flashmobs* quanto da própria dança, faço um exercício de livre investigação para pensar se este formato performático estaria – como apontavam quase todas e todos os intelectuais deste estudo – em vias de desaparecimento. Sem lidar com um rigoroso controle dos dados, este “livre exercício

de delírio estatístico” – que apesar de “livre” contou com uma consultoria estatística da Professora Doralice Sampaio – apontou não para um desaparecimento dos *flashmobs*, mas um arrefecimento do seu ineditismo e certo esgotamento por parte do comentário que havia produzido quando surgiu. Ou seja, mais do que em vias de extinção enquanto performance, parecia em vias de extinção enquanto objeto capaz de suscitar discussão e produção teórica, posto que foi o que arrefeceu. Isto talvez implique num desaparecimento definitivo em médio e longo prazo, o que não está nos domínios desta pesquisa, portanto não cabe a mim especular.

Atravessado este percurso, convocado este corpo coletivo no *mob* desta dissertação em *flash*, um anônimo nos alerta: há que desmanchar, porém sem desaparecer jamais.

## 6. REFERÊNCIAS

ALBACAN, A. I. Flashmob as performance and the reemergence of criative communities. **Brazilian Journal on Presence Studies**, Porto Alegre, v. 4, n. 1, p. 8-27, jan./abr. 2014. Disponível em: <[http://www.scielo.br/pdf/rbep/v4n1/pt\\_2237-2660-rbep-4-01-00008.pdf](http://www.scielo.br/pdf/rbep/v4n1/pt_2237-2660-rbep-4-01-00008.pdf)>. Acesso em 03 jan 2020.

ANDERSON, M. E. Oprah Feelin': Technologies of Reception in the Commercial Flash Mob. In: MCCUTCHEON, J. R.; SELLERS-YOUNG, B (Org.). **Embodied Consciousness: Performance Technologies**. Basinstoke: Palgrave Macmillan, 2013. Xiii, 229 p.

AUGÉ, M. **Não lugares**: Introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papirus, 1994. 112 p.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total**: mito-ironias da era do virtual e da imagem. Porto Alegre: Ed. Sulina, 1999.

BENCH, H. Monstrous belonging: performong "thriller" after 9/11. In: BORELLI, M. B. **The Oxford Handbook of Dance and the popular screen**. Oxford: Oxford University Press, 2014. (chapter 24).

\_\_\_\_\_. Dance and Digitality: The Twice-Ephemeral. In: **Congress on Research in Dance and Society of Dance History Scholars Joint Conference**. 2014, Iowa City, University of Iowa. Disponível em: <[https://prezi.com/g4m6\\_k7zsd\\_z/dance-and-digitality-the-twice-ephemeral/](https://prezi.com/g4m6_k7zsd_z/dance-and-digitality-the-twice-ephemeral/)>. Acesso em 14 out. 2015.

CALVINO, I. **Seis propostas para o próximo milênio**. Tradução Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1993. 144 pp.

CARRILLO, J. **Art em la red**. Madrid: Ediciones Cátedra, 2004. 264 pp.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e terra, 2005.

CASTIEL, L. D. Promoção de saúde e a sensibilidade epistemológica da categoria 'comunidade'. **Rev. Saúde Pública**, v.38, n.5 São Paulo, 2004.

CHUN, W. The Enduring Ephemeral, or the Future Is a Memory. **Critical Inquiry**, v. 35, n.1, p. 148-171, 2008.

CONSCIÊNCIA POLÍTICA. **O Brasil é 100% Bolsonaro**. Manifestação em apoio a Jair Bolsonaro. 2018, Fortaleza, Beira Mar. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=zx\\_nrkJMHFk](https://www.youtube.com/watch?v=zx_nrkJMHFk)>. Acesso em 20 out. 2018.

\_\_\_\_\_. **Deus acima de todos (coreografia)** | Aprenda a dança pró- Bolsonaro! 2018. (5m45s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SdBto3ib3Sw>>. Acesso em 20 out. 2018.

COOPER, B.; COUSINS, T.; MANS, L. **Manchester Supermarket Flash Mob**. 2007,

Manchester. Disponível em: <<https://youtu.be/X4GMXavfKPY>>. Acesso em 20 out. 2017.

DON IHDE. **Embodied technics**. USA; UK: Automatic press, 2010.

\_\_\_\_\_. **Bodies in Technology**. Minnessota: University Minnessota Press, 2001.

DORRIAN, M; LUCAS, G. **Publicidade de Guerrilha**: Outras Formas de Comunicar. Barcelona: Gustavo Pilli, 2006.

DOSSE, F. **Renaissance de l'événement**: um desafio para o historiador: entre Esfinge e Fênix. São Paulo: Editora Unesp, 2013. 368 p.

EHRENREICH, B. **Dançando nas ruas**: Uma história do êxtase coletivo. Tradução Julian Fuks. Rio de Janeiro: Editora Record, 2006. 378 p.

GIL, José. **Movimento total**: o corpo e a dança. São Paulo: Iluminuras, 2001.

GREINER, C.; AMORIM, C. (Org.). **Leituras do corpo**. São Paulo: Editora Annablumme, 2003. 182 p.

GUEST, A. H. **Dance Notation**: The Process of Recording Movement on Paper. New York: Dance Horizons, 1984. 226 p.

\_\_\_\_\_. **Choreo-graphics**: A Comparison of Dance Notation Systems from the Fifteenth Century to the Present. Amsterdam: Gordon and Breach Press, 1998. 194 p.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 1992.

HEWITT, A. **Social Choreography**: ideology as performance in dance and everyday movement. Durham: Duke University Press, 2005. 264 p.

HOME, Stewart. **Assalto à cultura**: utopia subversão guerrilha na (anti) arte do século XX. Trad. Cris Siqueira. 2ª ed. São Paulo: conrad editora do Brasil, 2004.

IMPROV EVERYWHERE. **Frozen Grand Central Terminal**. 2008, New York, Grand Central Terminal. Disponível em:

<<https://improveverywhere.com/2008/01/31/frozen-grand-central/>>. Acesso em 20 out.2018.

\_\_\_\_\_. **Black Tie Beach**. 2013, New York, Coney Island e Brighton Beach. Disponível em:

<<https://improveverywhere.com/2013/08/27/black-tie-beach-2013/>>. Acesso em 15 jul. 2017.

\_\_\_\_\_. **The Matrix In Real Life – Movies In Real Life (Episode 4)**. 2013, New York, Macy's. Disponível em:

<<https://improveverywhere.com/2013/10/22/the-matrix-in-real-life-movies-in-real-life-episode-4/>>. Acesso em 20 out 2017.

\_\_\_\_\_. **The Mannequin Mob**. 2014, New York, 5th Avenue Gap. Disponível em: <<https://improveeverywhere.com/2014/04/29/the-mannequin-mob/>>. Acesso em 20 out 2017.

INSTITUTO DE LA JUVENTUD DEL GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL. **A maior dança de Thriller**. 2009, Ciudad del Mexico, Monumento a la Revolucion. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8S4cJ9aJGZ8>>. Acesso em 20 out 2017.

KENNETH, A. **The social lens: an invitation to social and sociological theory**. Los Angeles, London, New Dehli, Singapore, Washington DC: SAGE Publications, 2014. 616 p.

LANGE, E. S. **Pós-modernismo no capitalismo contemporâneo: uma revisão de literatura**. 2009. 55 f. Departamento de Ciências Econômicas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009. Disponível em: <<http://tcc.bu.ufsc.br/Economia291579>>. Acesso em: 01 dez. 2016.

LE BRETON, D. **Adeus ao corpo: Antropologia e sociedade**. Campinas: Papirus, 2003. 240 p.

LEMOS, A. Cibercultura e Mobilidade: a Era da Conexão. **Razón y Palabra**, n. 41, 2004. Disponível em: <<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n41/alemos.html>> Acesso em 20 set. 2019.

LEVY, P. **O que é o virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996. 160 p.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. 264 p.

LOPES, M. S. C. **Flash mob: uma experiência dos meios de comunicação como suporte para novas práticas subjetivas e sociais**. 2006. 172f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

LISZT VIANNA NETO. **O conceito de Habitus e a obra de Erwin Panofsky: teoria e metodologia da história da arte e da arquitetura na primeira metade do século XX**. Belo Horizonte, 2011.

MOSER, B. **Sontag: vida e obra**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

NIETZSCHE, F. **Coleção Os Pensadores**. Obras incompletas. 3ª ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

NHUR, Andréia Vieira Abdelnur Camargo. **Cartografias midiáticas: o corpomídia na construção da memória da dança**. Tese de doutorado em Comunicação e Semiótica. Universidade de São Paulo. São Paulo, 2012.

OGILVY & MATHER PARIS. **Tic Tac flashmob**. 2012, Rouen. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=EekdQzxX18k>> Acesso em 10 set. 2019.

ORGANIZAR UM FLASH MOB. In: WIKIHOW. Disponível em: <<http://pt.wikihow.com/Organizar-um-Flash-Mob>>. Acesso em 14 jul. 2014.

ORION, E.; BONSEY, B.; MEBERG, B. Second Annual Glee Flash Mob. 2011, Seattle, Westlake Park. Disponível em: <<https://youtu.be/fft9wCYH4o0>>. Acesso em 20 set. 2019.

ORTEGA Y GASSET, José. **A rebelião das massas**. Rio de Janeiro: Livro Ibero-Americano, 1962.

OXFAM. **Groove your bump**. 2009, London. Disponível em: <[https://youtu.be/Cs0s\\_K1IIAg](https://youtu.be/Cs0s_K1IIAg)>. Acesso em 20 set. 2019.

PACHENKOV, O.; VORONKOVA, L. Workshop introductory speech. In: **Urban public space in the context of mobility and aestheticization**: Setting the problem. 2010, Berlin, Institute for European Ethnology, Humboldt University. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.460.8309&rep=rep1&type=pdf>> . Acesso em: 01 dez. 2016.

PAMPANELLI, G. A. A evolução do telefone e uma nova forma de sociabilidade: o flash mob. **Razón y Palabra**, n. 41, 2004. Disponível em: <<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n41/gazevedo.html>>. Acesso em: 01 dez. 2016.

PARRAS, J. D. V. **Branding na sociedade do espetáculo**. 2012. 160 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

PEREIRA, A. M.; RIBEIRO, J. C. Os desafios analíticos propostos pelo fenômeno das Flashmobs. **Razón y Palabra**, n. 41, 2004. Disponível em: <<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n41/jribeiro.html>>. Acesso em: 01 dez. 2016.

RANCIÈRE, J. **A partilha do sensível: estética e política**. São Paulo: Editora 34, 2015. 72 p.

REUNIÓN DE OVEJAS ELETRÓNICAS. **Cyberativismo**: sobre usos políticos y sociales de la red. Barcelona: Ed. Vírus Editorial, 2006. 313 p.

RHEINGOLD, H. **Smart mobs - the next social revolution**: transforming cultures and communities in the age of instant access. New York: Basic Books, 2003. 288 p.

ROBATTO, Lia. **Dança em processo**: a linguagem do indizível. São Paulo: Summus, 2006.

SANTANA, I. **Dança na cultura digital**. Salvador: EDUFBA, 2006. 204 p.

SBT JORNALISMO. **"Rolezinhos" provocam tumulto em shoppings de São Paulo**.

2014. (3m15s). Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=rkcqOo-\\_V8M](https://www.youtube.com/watch?v=rkcqOo-_V8M)  
Acesso em 18/11/2019.

SILVA, E. R. **Dança e pós-modernidade**. Salvador: EDUFBA, 2005. 288 p.

SOUZA, R. de. **Flash mob – o que é?** Mundo da Dança, 2011. Disponível em  
<<http://www.mundodadanca.art.br/2011/05/flash-mob-o-que-e.html>>. Acesso  
em: 01 dez. 2016.

SZAFRAN, D. J. **Scenes of chaos and joy**: Playing and Performing Selves in Digitally  
Virtu/Real Places. 2012. 274 f. Dissertation (PhD in Anthropology) – Department of  
Anthropology, University at Buffalo, New York, 2012. Disponível em:  
<<http://gradworks.umi.com/34/95/3495230.html>>. Acesso em: 11 jan. 2015.

SONTAG, S. **A vontade radical**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005. 296 p.

THE BLACK EYED PEAS et al. I Got a Feeling. In: **Oprah's 24th Season Kickoff  
Party**. 2009, Chicago. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=oX6oSs7FHs0>>. Acesso em: 29 jan. 2017.

TRINDADE, A. L. **Do Terra ao Gaia!**: da esquina democrática ao flash mob dance na  
memória artístico-cultural da dança em Porto Alegre/RS. 2012. 180 f. Dissertação  
(Mestrado em Memória Social e Bens Culturais) – Centro Universitário La Salle,  
Canoas, 2012. Disponível em:  
<[http://biblioteca.unilasalle.edu.br/docs\\_online/tcc/mestrado/memoria\\_social\\_e\\_bens\\_culturais/2012/altrindade.pdf](http://biblioteca.unilasalle.edu.br/docs_online/tcc/mestrado/memoria_social_e_bens_culturais/2012/altrindade.pdf)>. Acesso em: 11 jan. 2015.

\_\_\_\_\_. *et al.* Multiculturalismo Urbano. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 8, n. 1, p.  
25-39, 2012. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.5007/1807-9288.2012v8n1p25>>. Acesso em: 20 jan. 2015.

TRINDADE, D. J. Arte e multidão – um encontro político. **Contemporânea**, n.3,  
p. 27-33, 2004. Disponível em:  
<[http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed\\_03/contemporanea\\_n03\\_03\\_trindade.pdf](http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_03/contemporanea_n03_03_trindade.pdf)>. 14 mai. 2014.

WALKER, R. **Eight is not enough**: a historical, cultural, and philosophical analysis of  
the flash mob. 2011. 186 f. Dissertation (PhD in Communication Studies) – Department  
of Communication Studies, Louisiana State University, Baton Rouge, 2011.

\_\_\_\_\_. **Flash Flooding**: A Burkean Analysis of Culture and Community in the  
Flash Mob, Southern Illinois University, 2011.

\_\_\_\_\_. Flash Flooding: A Burkean Analysis of Culture and Community in the  
Flash Mob. **KB Journal**, v. 8, n. 1, 2012. Disponível em:  
<[https://www.kbjournal.org/walker\\_flash\\_flooding\\_Burke](https://www.kbjournal.org/walker_flash_flooding_Burke)>. Acesso em: 20 nov. 2018.

\_\_\_\_\_. Badgering Big Brother: Spectacle, Surveillance, and Politics  
in the Flash Mob. **Liminalities: A Journal of Performance Studies**, vo. 7, n. 2 (2011).  
Disponível em: <<http://liminalities.net/7-2/flashmob.pdf>> último acesso em 21 de

dezembro de 2020.

WASIK, B. My Crowd. Or, phase 5: A report from the inventor of the flash mob. **Harper's Magazine**, Março 2006. Disponível em: <https://harpers.org/archive/2006/03/my-crowd/>. Acesso em: 14 jul. 2014.