



Flash mob: Práticas midiáticas e a experiência do estranhamento nos não-lugares da cidade¹

Fernando Gil Paiva MARTINS²

Yuji GUSHIKEN³

Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), Cuiabá, MT

Resumo

Este artigo visa evidenciar as relações entre a prática de *flash mobs* e os não-lugares da cidade. Denota a dimensão midiática do *flash mob* no uso do ciberespaço e a atualização de multidões organizadas na produção de um acontecimento que faz diferença no cotidiano da experiência urbana. A supermodernidade, marcada pela paisagem do excesso de informações, é a condição na qual a idéia e a prática de *flash mob* se pretendem produtoras de diferença na repetição do mesmo. De modo específico, relata e analisa um dos *flash mobs* mais conhecidos e acessados na internet: *Frozen Grand Central*, realizado em 2003 e visitado milhões de vezes no site *YouTube*, modo pelo qual prolonga a experiência do *flash mob* no processo da cibercultura.

Palavras-chave: Flash mob; não-lugar; supermodernidade.

Introdução

Um indivíduo qualquer, ao caminhar pela rua de uma cidade, pode se deparar com diversas formas de interações e intervenções urbanas. Entre elas, o chamado *flash mob*, que ganhou visibilidade como fenômeno artístico e midiático, difundindo-se globalmente desde as primeiras experiências conhecidas. O primeiro *flash mob* de que se tem notícia é de 2003. Em 2011, há pessoas que já tiveram a chance de ver ou ouvir falar de um *flash mob*, mas poucos (os que fazem parte do grupo que viu ou ouviu) conhecem e reconhecem a caracterização de intervenção urbana com seu aporte comunicacional nos territórios físicos da cidade e no ciberespaço.

O que quer dizer ou o que representa, de fato, um *flash mob*, para quem faz e para quem vê? Afinal, intervenções “suscitam facilmente perguntas como “*O quer tais eventos dizem, ou querem dizer, a respeito das formas e das possibilidades de organização de grupos de base hoje?*” (LEMOS, 2005, p. 211).

Apesar de ter surgido em 2003, em Nova York, a expressão que une as palavras “*flash*” e “*mob*” tem origem muito mais antiga, ainda no século XIX. De acordo com o

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Culturas Urbanas (DT6 – Interfaces Comunicacionais) do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-oeste, realizado de 8 a 10 de junho de 2010.

² Jornalista e aluno do Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea (Linha de Pesquisa em Comunicação e Mediações Culturais) da Universidade Federal de Mato Grosso (ECCO-UFMT). E-mail: nandopaiva2@hotmail.com.

³ Relações-públicas e jornalista. Professor do Departamento de Comunicação Social e do Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea da Universidade Federal de Mato Grosso (ECCO-UFMT), linha de pesquisa em Comunicação e Mediações Culturais, e orientador do trabalho. E-mail: yug@uol.com.br.



site MOB Brasil⁴, as palavras eram usadas para designar um grupo da sociedade que usava uma língua rápida (*flash language*). O *flash mob*⁵, propriamente dito, teria sido usado durante uma rebelião de mulheres em uma prisão na Tasmânia em 1844 em que cerca de 300 mulheres se revoltaram contra o poder público levantando suas roupas.

Este único registro da rebelião, hoje, não faz referência alguma com os perfis dos *flash mobs* dos dias de hoje. Tratados como intervenção urbana, *flash mob* consiste em um agrupamento repentino de pessoas no que Marc Augé designa como não-lugares: “instalações necessárias à circulação acelerada das pessoas e bens (vias expressas, trevos rodoviários, aeroportos)” (AUGÉ, 1994, p. 36-37). O agrupamento repentino, mas previamente organizado, deriva de uma convocação pela internet: os componentes do *flash mob* realizam uma performance e, por meio dela, passam uma série de códigos e mensagens que são significadas, ressignificadas e atualizadas por aqueles que ou atuam ou testemunham a performance.

Há duas etapas no processo de atualização do *flash mob* no ambiente do ciberespaço. O primeiro estágio ocorre na internet, geralmente em redes sociais. Um indivíduo sugere um tema e faz uma convocação prévia, definindo objetivo da ação, local e duração; e o segundo momento, que ocorre após o agrupamento, quando as intervenções retornam à internet em vídeos e fotografias e abrem um grande espaço de discussão e troca de idéias. A característica básica de um *flash mob* é que seus componentes, fazendo usos da internet, se reúnem presencialmente e se dispersam de modo veloz e de sobressalto, fazendo o acontecimento retornar ao ciberespaço em forma de registros audiovisuais: vídeos no *YouTube*, por exemplo.

Vislumbrar o congelamento: *Frozen Flash Mob* como prática de intervir

Um dos primeiros⁶ e mais conhecidos *flash mobs* mundo afora ficou conhecido como *Frozen*. Em várias praças, aeroportos, estações de trem e metrô em grandes cidades no mundo, como Paris, Ankara, Roma, Salvador, entre outras, viam-se pessoas

⁴ <http://mobbrasil.wordpress.com/> Acesso: 26 de setembro de 2010 – 14h45.

⁵ Com o decorrer dos registros e o aumento da curiosidade de pesquisadores e acadêmicos, o tema passou a ser cada vez mais analisado e estudado sob diversos pontos de vista em todo o mundo e uma questão de artigo (o, a, um, uma) pôs em cheque o gênero do fenômeno, se masculino, o *flash mob*, ou se feminino, a *flash mob*. Muitos pesquisadores utilizam o feminino por considerarem “*mob*” como “a” mobilização. Outros o tratam como “o” fenômeno, “o” agrupamento. Para tanto, neste artigo será adotado o gênero masculino, “o *flash mob*”, no entanto, para autores citados que utilizam o gênero feminino da ação, também se manteve o feminino nesses casos.

⁶ O jornalista Bill Wasik, com seu primeiro *flash mob*, teve a idéia de convocar pessoas por uma conta de e-mail criada para tal fim, conhecidas ou não, para se agruparem em um local pré-estabelecido e, nesse ambiente, desempenhar uma ação comum. A performance, primeira de todas, seria realizada na loja de departamentos *Macy's* na seção de tapetes onde todo o grupo, previamente aglomerado, diria para os funcionários que procuravam um “carpete do amor”. Logo depois, todos evacuariam o local e tomariam, cada um, seu rumo de volta para seus lugares.



que, produzindo um desvio no comportamento mais comum nesses lugares de passagem, paralisaram, por alguns minutos, para depois retornarem à sua caminhada apressada já costumeira em tais paisagens.

Um dos registros audiovisuais mais famosos e vistos na internet foi realizado na estação de trem *Grand Central*, em Nova York: um grupo denominado *Improv Everywhere* – cujo fundador é Charlie Todd, que produz, dirige, faz as performances e documenta o trabalho do grupo por nove anos, desde seu início em 2001, antes mesmo de realizar *flash mobs* – organizou pelo ciberespaço e mobilizou agentes para promover um *flash mob* que reuniu 207 *mobbers* no mesmo lugar por cinco minutos. *Mobber* é a designação àquele que propõe e/ou realiza uma intervenção deste tipo. Os agentes, à paisana, esperaram o toque de um apito para sinalizar que era chegado o momento de simular o congelamento dos movimentos corporais. Na realização da performance produziram-se as mais diversas poses e configurações de congelamento humano: alguns simulavam amarrar cadarços, outros liam livros ou olhavam fixos para um ponto, alguns simplesmente pareciam andar e congelaram, e assim por diante.

O resultado da performance foi não apenas o espanto ou deslumbramento imediato do público – que testemunhou, reagiu, interagiu e registrou –, mas a própria repercussão do acontecimento pela internet levou o vídeo a ser muito visualizado no site *YouTube* desde 2006. Até o momento da redação deste artigo (22/04/11) foram registrados 25.933.802 milhões de acessos. Ou seja, após ter sido organizado pelo ciberespaço e retornado a ele como registro audiovisual, milhões de internautas continuaram participando do congelamento encenado 4,5 anos atrás e que se atualiza a cada acesso ao vídeo no site do *YouTube*.

A reação não se repete apenas para aquelas pessoas que estavam lá, como agentes ou testemunhas, mas todos os que continuam vendo a cada nova repetição no sistema audiovisual. Conforme se observa no vídeo de *Frozen Grand Central*⁷, as pessoas que desconheciam os objetivos do grupo tentavam interagir com as estátuas, olhando-as de perto ou registrando-as com celulares, câmeras fotográficas e filmadoras. Outra parte da multidão, que não estava tão próxima da ação, observava de longe, com alguma expectativa, esperando o que iria acontecer em seguida.

Um dos funcionários da estação, que manobrava um pequeno veículo de transporte interno, viu-se diante da seguinte situação: “Eles não estão se movendo. Eu

⁷ Vídeo no Youtube – *Frozen Grand Central*: <http://www.youtube.com/watch?v=jwMj3PJDxuo> Acesso: 28 de agosto de 2010 – 01h15.



não posso mover meu veículo. Eu preciso de ajuda⁸”. Porém, enquanto terminava de falar, o apito soou de novo e os agentes voltaram à sua caminhada e dispersaram rapidamente pela multidão como se nada tivesse se passado. O funcionário concluiu com uma simples fala: “*Never mind*”, ou “Deixa pra lá”. Ao fim da mobilização, as testemunhas a responderam com aplausos, assovios, risos de surpresa e um comentário de que se pode notar ao fim do vídeo quando um passante diz: “*Essa é a coisa mais estranha que eu já vi*”⁹. Para alguns, a coisa mais estranha, para outros, um bando de loucos e para muitos, a possibilidade de se comunicar via intervenções.

A *Improv Everywhere* tem registros de intervenções urbanas e *happenings* (modalidades artísticas contemporâneas) em seu histórico desde 2 de agosto de 2001. Desde então, a frequência das performances aumentou, principalmente no período pós-*flash mob*, em 2003. Especializada não apenas em *Frozens*, o grupo já promoveu outros *flash mobs* pelo mundo como o *No Pants* (Sem Calças), o *Cell Phone Symphony* (Sinfonia de Celular), *Slow Motions* (Câmera Lenta), entre outros.

Colchas retalhadas em cidades e pessoas

Em 2011, um sem-número de cidades pelo mundo se parece muito com as cidades traçadas na obra *Cidades Invisíveis*, de Ítalo Calvino. O escritor integrou suas cidades fictícias a alguns adjuntos (a memória, o símbolo, o desejo, o céu, os mortos) e adjetivos (cidades delgadas, contínuas e assim por diante). E se o personagem principal, Marco Pólo, o flâneur do Oriente, se deparasse com a condição de supermodernidade das metrópoles do século XXI, talvez pudesse melhor chamá-las de “as cidades instáveis”, ou “as cidades rápidas”, “as cidades efêmeras”. Entre as características da supermodernidade é que a dificuldade de pensar o tempo tem a ver com a superabundância factual do mundo contemporâneo, a dificuldade de dar sentido ao passado próximo e a figura do excesso de espaço nos dias de hoje (AUGÉ, 1993, p. 33-34).

Assim, hoje, as atuais cidades não se comparariam mais à imagem da selva de concreto, mas a um camaleão de concreto líquido em constante transformação – tanto em suas formas, como em seus próprios habitantes. A cidade tornou-se uma figura de excessos, de vias acumuladas de fluxos intermináveis, de indivíduos ávidos que caminham em todas as direções e contra o tempo. Os espaços da supermodernidade

⁸ Tradução: “*They’re not moving. I can’t move my car. I need some help*”.

⁹ Tradução: “*That’s the weirdest thing I’ve ever seen*”.



constituíram ambientes com características físicas e sociais que possibilitaram a prática de atividades como os *flash mobs* e outros modos de intervenções urbanas.

A experiência nas metrópoles, hoje, é a do deslocamento das massas populacionais por grandes distâncias na cidade expandida para os subúrbios. A ampliação do perímetro urbano se dá a partir da emergência do automóvel pessoal como modalidade hegemônica de transporte particular e a necessidade dos sistemas conjugados de transporte público. Simultaneamente, a experiência é a do deslocamento das pessoas entre as cidades com o desenvolvimento dos sistemas de transportes aéreos, rodoviários e ferroviários. Zygmunt Bauman, sociólogo polonês, diz: “estamos testemunhando a vingança do nomadismo contra o princípio da territorialidade e do assentamento” (BAUMAN, 2001, p. 20).

Marc Augé designa a supermodernidade pelo tempo que representa a linha contínua, sem interrupções de um tempo anterior chamado modernidade. Esse conceito segue em vias opostas à idéia do pós-modernismo – o “pós” sugere a idéia de recomeço após o fim de outro momento. Augé crê que a “supermodernidade é produtora de não-lugares, isto é, de espaços que não são em si lugares antropológicos (lugares de memória) e que, contrariamente à modernidade baudelairiana, não integram os lugares antigos” (AUGÉ, 1994, p. 73).

Os não-lugares, como conseqüência direta das novas relações rápidas e líquidas da sociedade, lugares de experiências únicas, podem ser exemplificados como espaços públicos (ruas, rodovias, shoppings e centros comerciais, ainda que a idéia de privado esteja de certo modo disseminada nestas duas últimas instituições), estações de trem e metrô, rodoviárias, aeroportos, aviões, praças, entre outros. São espaços transitados rápida e efemeramente por indivíduos que deixaram em algum ponto no passado - ‘memória’ e ‘identidade’ em seus lares (os lugares) para transitar por não-lugares, onde todos estão em posição de ‘livres de memória espacial’.

Para lugares e não-lugares, Augé enxerga uma realidade complementar, porém distinta: “espaços constituídos em relação a certos fins (transporte, trânsito, comércio, lazer) e a relação que os indivíduos mantêm com esses espaços” (AUGÉ, 1994, p. 87). É pela conjunção dos termos e características iniciados por tais autores como a ideia do supermoderno, a modernidade líquida e também o não-lugar que *flash mobs* tornam-se melhor representados a este tempo.



Urbe camaleônica: da cidade para quem a pratica

Segundo Michel Maffesoli, “é possível que os centros comerciais pós-modernos tenham assumido um modo de descarregar tensão (...) certamente vai-se a eles para fazer compras, mas não se deixa de ir lá também para trocar símbolos” (MAFFESOLI, 2001, p. 89). Nesta abordagem teórica da sociologia urbana é que a simulação da compra do “carpete do amor”, o primeiro *flash mob* de que se tem notícia, atualizou-se como troca e confusão sígnica, abrindo um campo de virtualidades para futuras intervenções que viriam a se consolidar pela designação de *flash mobs*.

Mas o que teriam o jornalista Bill Wasik e seus posteriores seguidores deduzido sobre a relação entre o fenômeno técnico e social do *flash mob* e o espaço a ser praticado? A pista pode ser a seguinte: a supermodernidade é produtora de não-lugares; não-lugares são a condição de produção dessas intervenções urbanas. Na fisicalidade concreta dos não-lugares, os fluxos de pessoas e informações são rápidos, fluidos e efêmeros. Quando 207 *mobbers* se reuniram na *Grand Central Station*, em Nova York, e simularam uma paralisação do corpos por alguns minutos, a escolha do local não foi vã ou aleatória. Como não-lugar, a *Grand Central* se completava como lugar pela “fala, a troca alusiva de algumas senhas e na intimidade cúmplice dos locutores” (AUGÉ, 1994, p. 73) do *flash mob* e dos testemunhos.

Com base em Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997), as cidades constituem-se em distintas práticas sociais que nomeiam o “espaço liso” e o “espaço estriado”, subjetivado pelos usos sociais do espaço urbano, o que inclui conflitos e disputas simbólicas entre distintos agentes. O detalhamento é válido quando se considera as massas disformes que se atualiza visualmente em múltiplas das multidões que cortam e rasgam os espaços de estações, ruas, praças, aeroportos e outros não-lugares.

A cidade, portanto, pode ser compreendida como uma rizomática colcha de retalhos, um *patchwork* na tradução de Deleuze-Guattari, retalhos costurados em várias cores, tamanhos e formatos. Este fluxo de imagens atualiza a idéia de excesso sugerida pela supermodernidade de que comenta Marc Augé. Ainda como sugere Milton Santos (1996, p. 15): “a interdependência universal dos lugares é a nova realidade do território”.

Michel Maffesoli lembra que, fosse Arthur Schopenhauer também “filósofo-médico” de cidades, e ainda mais de cidades supermodernas, adotaria, possivelmente, conceitos iguais para carne ou pedra, humano ou inumano. “Foi Schopenhauer que chamou a atenção para o caráter equívoco da vida, sua ambigüidade fundamental,



também sua polissemia. Quanto a nós, há o fato de querermos estar aqui e ali, o desejo e a insatisfação, a dialética constante contra a estática e a dinâmica” (MAFFESOLI, 2001, p. 77).

Nas condições da supermodernidade, o fenômeno dos *flash mobs* demanda a tríade não-lugares, *mobbers e mobsters* (realizadores na cidade e ciberespaço) e transeuntes (testemunhas) num determinado território. A convergência da pequena multidão num determinado espaço na cidade é o momento em que a massa populacional ganha forma na prática expressiva do *flash mob*. Este modo performático de “dizer algo” torna-se uma questão de inventar e promover um experimento que faça diferença na imagem mais banal do cotidiano: um tempo lento onde os fluxos são intensos, um ensaio de movimento onde aparentemente nada acontece.

O *Frozen Grand Central*, a expressão de congelamento das 207 pessoas quando a maioria andava em ritmo frenético, torna-se uma espécie de acontecimento que altera de modo significativo a percepção cotidiana do espaço urbano. A pausa, no caso, é exatamente o intervalo que corta o fluxo intenso de pessoas pelo não-lugar da estação e promove uma nova condição para se experimentar e fruir a paisagem urbana. “Repetir, repetir, até ficar diferente”, diria o poeta Manoel de Barros.

Na pausa que fez diferença no ritmo da cidade, houve aqueles em que, mesmo imersos em sua pressa ou presos por seus relógios, pararam para ver. Outros, talvez, chegaram a observar, num processo de proceder a uma atenção mais consistente. Entre o estranhamento e o entendimento, que não necessariamente se atualiza, há um lapso de tempo. O processo do *flash mob*, na surpresa que promove num cotidiano paradoxalmente estruturado no fluxo contínuo do vai-e-vem das pessoas, busca desestabilizar a percepção que se tem dos não-lugares.

O som de uma sirene ou algo semelhante anuncia o fim de uma performance, o objeto transitório, destinado a ser usado – consumido – e a desaparecer no processo de seu consumo. Em seguida, põe seus integrantes e suas testemunhas de volta aos seus fluidos, para tomarem, mais uma vez, o trajeto que leva um meio de transporte, de não-lugar a não-lugar, em meio aos deslocamentos contínuos pela cidade.

Portanto, a cidade é não apenas palco, mas geradora de palcos para intervenções. Cidade é definida pelo sociólogo e historiador Richard Sennett como “um assentamento humano em que estranhos têm chance de se encontrar” (SENNETT *apud* BAUMAN, 2001, p. 111). E Bauman complementa dizendo que “o encontro de estranhos é um evento sem passado. Frequentemente é também um evento sem futuro (...) uma história



para “não ser continuada”, uma oportunidade única a ser consumada enquanto dure e no ato” (BAUMAN, 2001, p. 111).

Camaleões urbanos: mimetismo na multidão

Como disse Richard Sennett, “o individualismo moderno sedimentou o silêncio dos cidadãos na cidade. A rua, o café, os magazines, o trem, o ônibus e o metrô são lugares para se passar a vista, mais do que cenários destinados a conversações” (SENNETT, 1997, p. 289). E é no lugar, o lugar de memória, lugar antropológico onde se trocam as palavras com conhecidos, onde se recontam as experiências do dia que passou, onde volta a ser costurado um pouco de seu “eu” que se desfez pelos fiapos do *patchwork*. São estes que passam a recontar um pouco a história de um outro “eu” aquém da imagem virtualizada em uma fotografia em casa que mostra um indivíduo diferente do que percorreu múltiplos lugares de encontro na cidade.

Já nos não-lugares não há fala senão as que indiquem para que lado deva o motorista virar, se à direita ou à esquerda, ou som de alto-falante que informa a hora ou os minutos restantes até a partida do próximo trem, ônibus ou avião. Esgota-se a conversação entre as pessoas para ouvir a voz que brota dos não-lugares. Num caminho emudecido, quase despercebido, esse grupo de pessoas numa estação de metrô, duzentas ou mais, aguarda observando a movimentação apática e amorfa do restante. O grupo de agentes de um *flash mob* sabe que em poucos minutos tudo estará diferente ou pelo menos tentará fazer com que esteja diferente. A cena será a dos paralisados e dos passantes – àqueles que a peneira não deixou passar e os que se farão as perguntas sobre aquilo que será visto.

Não apenas os *mobbers*, os que esperam cada um em um canto para a ação, mas as pessoas, testemunhas, que serão selecionadas pela arte do acaso, todas farão parte do *flash mob*, afinal, ele não é nada se não for para ser visto e notado em meio ao excesso de imagens e outras informações, se não se conceituar como o diferente dentro do diferente, se não cumprir o objetivo de rasgar, estriar o estriado e “viver utopias intersticiais” (MAFFESOLI, 2001, p. 88).

Augé continua:

“E, se chamarmos de “espaço” a prática dos lugares que define especificamente a viagem, ainda é preciso acrescentar que existem espaços onde o indivíduo se experimenta como espectador, sem que a natureza do espetáculo lhe importe realmente. Como se a posição do espectador constituísse o essencial do espetáculo, como se, em



definitivo, o espectador, em posição de espectador, fosse para si mesmo seu próprio espetáculo” (AUGÉ, 1994, p. 80-81).

O passar dos anos, de 2003 aos recentes *mobs*, mostrou que o fenômeno *flash mob* cresceu exponencialmente nos espaços transitáveis das cidades. As intervenções ocorreram cada vez mais e mais na primeira década do século XXI, fizeram-se aparecer para o público, ainda que muitos desconhecêssem sua relevância. Se o aparente ato de comprar um “carpete do amor” sugeria nada para muitos, o próprio criador já pensava em uma forma de crítica ao consumo acelerado e inútil que se pratica.

Muitos dos grupos envolvidos na criação de intervenções, depois de constatações próprias da capacidade fértil desse meio, como o *Improv Everywhere*, que é regido pelo lema “*Nós causamos cenas*”, ganhou espaço e *corpus* em seu histórico de ‘missões’ e ‘experimentos’, como se convencionou chamar a qualificada vontade de promover algo, fazer esse algo e registrá-lo devidamente.

Mobbers são, metaforicamente, “camaleões urbanos” que passaram a conhecer e se interessar mais por essa característica da vida moderna, pela *diferença que faz diferença*, o diferente no diferente, até quando se usa o apelo do igual para ir contra os fluxos. O “ser igual” é pertencer a uma dada paisagem e estar mimetizado quando assim tiver que estar e também fazer-se aparecer e desaparecer logo depois no momento preciso. O artifício camaleônico é o de mimetizar o espaço quando necessário, e a partir desta invisibilidade produzir o acontecimento.

Na prévia de um *flash mob*, cada agente, anteriormente convocado para a missão, deixa, no lugar de memória que lhe pertence, sua identidade, assim como as pessoas que saíram para seus trabalhos rumo aos não-lugares. Reúnem-se, então, no lugar de ação. Constituído única e exclusivamente por essa meta, o agente, assim como qualquer um que transita por não-lugares, já é tão errante quanto qualquer outro, já não importa quem ele é neste instante, mas sim o que ele irá realizar.

“A experiência do não-lugar é hoje um componente essencial de toda existência social. Daí o caráter particularíssimo, no total, paradoxal daquilo que, às vezes, considera-se no Ocidente como a moda de voltar-se para si mesmo, o “*cocooning*”” (AUGÉ, 1994, p. 109). Fala-se, assim, da experiência urbana como a experiência social do individualismo no mundo competitivo e do embotamento das relações sociais resumidas ao mundo produtivo do trabalho.



A performance, subjetivamente percebida, é uma experiência única para agentes e passantes. É a força de uma idéia ou o ineditismo de um fenômeno que se prolonga no registro audiovisual e na audiência do ciberespaço. “A indiferença em relação à duração transforma a imortalidade de uma idéia numa experiência e faz dela um objeto de consumo imediato: é o modo como se vive o momento que faz desse momento uma experiência imortal” (BAUMAN, 2001, p.144).

Desse modo, recordando a ambientação do momento em que, após um apito, em meio a uma locomoção apressada, atrasos ou, em raras exceções, contemplações de visitantes e turistas, o que se via era um completo travamento dos trajetos. Em segundos, assim como a imagem da poeira baixando sobre um lugar sacudido, vai ser possível enxergar o resultado de algo que está acontecendo e que é diferente do normal.

Como mecanismo de comunicação e autoconhecimento, os *flash mobs*, dentro de um contexto crítico e construtivo, remetem a uma fala do geógrafo britânico David Harvey, que diz:

“A reflexão crítica sobre o nosso imaginário envolve, todavia, tanto enfrentar o utopismo oculto quanto ressuscitá-lo a fim de agir como arquitetos de nosso próprio destino em vez de como “impotentes marionetes” dos mundos institucionais e imaginativos que habitamos. Se, como diz Unger (1987b, p. 8), aceitarmos, os que a “sociedade é construída e imaginada”, podemos também crer que ela pode ser “reconstruída e reimaginada” (HARVEY, 2000, p. 211).

Intervenções recriam espaços e alteram o imaginário da cidade, em especial aos habitantes para o ritmo cotidiano sugere sempre a mesma experiência. Os não-lugares ampliam-se aos olhos de quem apenas considerava aquilo como lugar, ou, no máximo, espaço. A liquidez transforma e atrai, pelo desconhecido e incerto, o que supostamente se conhece ou irá se conhecer no “eu” interior, afinal, como disse o próprio Ítalo Calvino, as repetidas experiências do desconhecido tornam os anteriormente conhecidos mais conhecidos ainda.

“Marco Pólo imaginava responder (ou Kublai Kan imaginava a sua resposta) que, quanto mais se perdia em bairros desconhecidos de cidades distantes, melhor compreendia as outras cidades que havia atravessado para chegar até lá, e reconstituía as etapas de suas viagens, e aprendia a conhecer o porto de onde havia zarpado, e os lugares familiares de sua juventude, e os arredores de casa, e uma pracinha de Veneza em que corria quando era criança. [...] E a resposta de Marco Pólo: - Os outros são espelhos em negativo. O viajante reconhece o pouco que é seu descobrindo o muito que não teve e o que não terá” (CALVINO, 1972, p 28-29).



Considerações finais

Os *flash mobs* poderiam apenas ter surgido no mundo como mais uma forma de intervir e interferir no espaço urbano, entretanto, seus registros demonstram que esta performance alcançou patamares muito superiores a qualquer outro modo antes visto de intervenção. Não apenas pelo aporte comunicacional que o ciberespaço oferece como porta de entrada para tal fenômeno e também como ambiente de retorno, mas a própria cidade da supermodernidade como palco de realização das performances.

A cidade dos excessos e dos fluxos rápidos constitui espaços onde o deslocar e o fugir fazem-se necessários em meio ao volume de possibilidades presente em todos os ambientes. E não se trata mais de uma fuga forçada de prisões, por exemplo, ainda que existam, mas a “fuga é necessária, ela exprime uma nostalgia, ela lembra a fundação” (MAFFESOLI, 2001, p.78-79). A cidade, ainda que cheia de tudo que é bom, também traz o *stress* e a vontade do escape.

Intervenções urbanas e o *flash mob*, representam, enfim, uma das muitas formas possíveis de entender como a supermodernidade proporciona: 1) que novos fenômenos surjam, afinal, *flash mobs* têm sido até então o reflexo da rapidez, fluidez e efemeridade com que tudo tem acontecido; 2) que a cidade e as pessoas possam criar vínculos maiores e fazer destes razões para comunicar e interagir; e 3) que a comunicação nasça em novos formatos e por emissores e para receptores atuantes e pertencentes ao mundo da supermodernidade.



Referências

- AUGÉ, Marc. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papyrus, 1994.
- _____. **Por uma Antropologia dos Mundos Contemporâneos**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997.
- BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Lisboa: Edições 70, 2ª Ed, 2008.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.
- CALVINO, Ítalo. **As Cidades Invisíveis**. São Paulo: Companhia das Letras, 1972.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia**, Vol. 5. Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.
- HARVEY, David. **Espaços de Esperança**. São Paulo: Editora Loyola, 2000
- HEANEY, F. The short life of flash mobs. **Stay Free Magazine**, Estados Unidos, v.24, jun. 2005. <<http://www.stayfreemagazine.org/archives/24/flash-mobs-history.html>>. Acesso em: 14 abril 2011.
- MAFFESOLI, Michel. **Sobre o Nomadismo: Vagabundagens Pós Modernas**. Rio de Janeiro: Record, 2001.
- _____. **A Contemplação do Mundo**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.
- SANTOS, Milton. **Território – Globalização e Fragmentação**. São Paulo: Hucitec, 1996.
- SENNET, Richard. **Carne e Pedra**. Rio de Janeiro: Record, 1997.

Webgrafia

- Origem do *Flash Mob* <http://mobbrasil.wordpress.com/> Acesso: 26 setembro 2010.
- Flash Mob Frozen Grand Central* <http://www.youtube.com/watch?v=jwMj3PJDxuo> Acesso: 28 agosto 2010.
- Improv Everywhere* <http://improveverywhere.com/> Acesso: 29 agosto 2010.
- MOBrasil News
<http://mobrasilnews.com/blog/?p=1295> Acesso: 29 agosto 2010.