



## **Flash Mob: da interação em rede à intervenção urbana<sup>1</sup>**

Mônica Schieck<sup>2</sup>

ECO – Universidade Federal do Rio de Janeiro /UFRJ

### **Resumo**

Este trabalho pretende apontar como as atuais tecnologias de comunicação vêm reconfigurando a forma como os indivíduos interagem socialmente. Sendo o foco principal a análise das flash mobs, movimento que ficou conhecido mundialmente a partir do ano de 2003, como uma nova prática de mobilização via Internet que vem se apoderando dos espaços públicos urbanos utilizando uma encenação lúdica.

### **Palavras-chave**

Flash mob; Internet; comunidades virtuais; ações coletivas.

### **Introdução**

“Uma rua, um incêndio, um acidente de trânsito, reúnem pessoas, como tais, livres de determinações de classe. Apresentam-se como aglomerações concretas, mas socialmente permanecem abstratas, ou seja, isoladas em seus interesses privados. Seu modelo são os fregueses que, cada qual em seu interesse privado, se reúnem na feira em torno da “coisa comum””  
(Benjamin, 2000:58)

As novas tecnologias de comunicação, destacando a Internet e atualmente os telefones celulares, vêm reconfigurando a forma como os indivíduos interagem socialmente. Se no século passado os meios de comunicação eram tidos como máquinas a serem utilizadas como instrumento de dominação e consideradas como um meio alienante das massas (Tucherman, 2003:60), na contemporaneidade estamos assistindo como novas formas de relacionamento interpessoal podem ser constituídos com a utilização da Comunicação Mediada por Computador (CMC).

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao NP 08 – Tecnologias da Informação e da Comunicação, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

<sup>2</sup> Jornalista e Relações Públicas, Mestranda em Comunicação e Cultura na ECO-UFRJ. Bolsista CNPq. [monicaschieck@hotmail.com](mailto:monicaschieck@hotmail.com)



A história da Internet, como já foi amplamente divulgada e publicada em vários livros e artigos, começa a ser desenvolvida na Agência de Projetos de Investigação Avançada do Departamento de Defesa norte-americano (ARPA) como uma necessidade de desenvolver um sistema de comunicação interligado capaz de defender os Estados Unidos de um possível ataque nuclear. Numa política muito mais voltada à auto-organização do que concentrada nas grandes empresas, a Internet foi sofrendo constantes transformações e se adaptando as necessidades de jovens cientistas, conhecidos aqui como *hacker*<sup>3</sup>, que acreditavam poder mudar o mundo. “Não foi a tendência dominante da indústria que criou computadores de baixo custo e sim alguns adolescentes que trabalhavam em garagens” (Rheingold, 1996:90). A título de ilustração citamos o exemplo de dois estudantes da Universidade de Chicago, que por uma necessidade climática acabaram por inventar o modem - um computador ligado a outro através de uma linha de telefone - com a finalidade de trocar arquivos “sem passar por um sistema principal” (Santaella, 2003:84) e, principalmente, evitar o deslocamento durante o inverno.

Nos Estados Unidos, segundo Castells (2003:439), nenhum outro meio de comunicação teve uma expansão tão rápida quanto a Internet; o rádio levou trinta anos para alcançar sessenta milhões de pessoas, a TV alcançou esse mesmo número em quinze anos, enquanto a Internet alcançou esse patamar apenas três anos após a criação da “teia mundial”.

Devido a rápida expansão da Rede e sua conseqüente democratização possibilitada pelo surgimento da *www* (World Wide Web), os indivíduos começaram a se agrupar ao redor do mundo de acordo com interesses e valores em comum, fazendo surgir assim as chamadas comunidades virtuais. Howard Rheingold (1996:18), um dos primeiros autores a difundir o termo, diz que as comunidades virtuais são “os agregados sociais surgidos na Rede, quando os intervenientes de um debate o levam por diante em número e sentimento suficientes para formarem teias de relações pessoais no ciberespaço.”

---

<sup>3</sup> O termo *hacker* aqui utilizado é o conceito que Rheingold utiliza no seu livro ‘Comunidade Virtual’ citando o livro Hackers de autoria de Steven Levy.



## Comunidades Virtuais

A constante evolução desses grupos sociais, junto ao vínculo emocional estabelecido *online*, acabou por levar essas comunidades a migrar para fora dos limites da Rede, ou seja, o grupo sai do virtual e vai para o espaço físico real ocupar lugares onde se torna possível o prolongamento dessa ligação afetiva estabelecida no ciberespaço.

Na década passada os ambientes *online*, como por exemplo, as salas de bate-papo, os fóruns, e os *chats* foram considerados de tal forma um lugar ideal de sociabilidade que alguns estudiosos chegaram a vislumbrar essas comunidades virtuais como fim dos espaços sociais nas cidades. A troca de mensagens estaria possibilitando uma nova forma de vida comunitária construída através da possibilidade de trocar conhecimentos e valores comuns “fazendo da Internet uma mídia para viver”. (Antoun, 2004:210)

O mais recente exemplo de comunidades virtuais que, eventualmente, migram para o espaço físico é o Orkut. Ao sermos convidados por um amigo a entrar no site nos deparamos com inúmeras comunidades que selecionamos e nos adicionamos conforme nossos critérios e interesses pessoais, aliás, a escolha e a participação entre as diversas comunidades é a principal característica do Orkut.

O destaque aqui se dá devido a várias dessas comunidades estarem promovendo ‘orkontros’, ou seja, estão transpondo os limites da Rede para encontros em lugares públicos previamente selecionados entre os participantes interessados. Ratificando o que foi citado acima, a ligação emocional possibilitada e estabelecida via interface do computador é transportada para um encontro presencial em um espaço físico. Permitindo-me, aqui, uma observação empírica, digo que os laços afetivos se ampliam chegando mesmo a gerar um grau de amizade e intimidade que até então só era possível ser vivenciado no cerne do nosso contexto social.

## Ações coletivas

A partir do surgimento dos dispositivos móveis de comunicação, e a conseqüente mobilidade proporcionada por sua utilização, essas comunidades passam a experimentar



novas formas de interação, muitas vezes se apropriando de iniciativas artísticas com a finalidade de ocupar um espaço físico urbano. Howard Rheingold, (2003:30) no seu último livro ‘Smart Mobs: The Next Revolution’, fonte inspiradora das flash mobs, vai nos dizer que:

“uma década depois eu me vi tentando entender o que irá acontecer quando comunidades virtuais migrarem dos computadores de mesa para os telefones móveis. Eu queria visualizar futuras formas sociais que pudessem crescer fora das atuais bandas onde perambulam as mensagens de texto dos telefones móveis.”<sup>4</sup>

No ano de 2003, principalmente no centro das grandes metrópoles, fomos surpreendidos por uma onda de manifestações relâmpago que logo ganhou o mundo e ficaram conhecidas por flash mob. Com o propósito de não ter propósito a onda se espalhou pelo mundo como num clicar de mouses.

Idealizada por um internauta que se apresenta como “Bill”, e prefere se manter no anonimato, a flash mob consiste em reunir um grupo de pessoas num determinado local e hora a fim de realizar uma rápida encenação lúdica e em seguida dispersar. O roteiro enviado, principalmente, por e-mail, é disparado por um site onde o interessado em participar deve estar previamente inscrito.

A primeira flash mob do mundo ocorreu em 2003 no centro de Manhattan, Nova York, onde cerca de cem pessoas foram convidadas, através de um e-mail enviado por “Bill” – ancorado no site ‘The Mob Project’ –, a se encontrarem no nono andar da loja de departamento Macy’s, ficarem apreciando os tapetes expostos por alguns minutos, em seguida pedirem aos vendedores o tapete do amor (*love rug*) e, assim como surgiram, deveriam se dispersar na multidão.<sup>5</sup>

A principal característica da flash mob é sua instantaneidade, não só de sua encenação como também de sua articulação, e isso só se torna possível graças a popularização das tecnologias virtuais móveis, que por terem um caráter descentralizado, tem a capacidade de fazer circular a informação num curto espaço de

---

<sup>4</sup> “A decade later, I found myself trying to understand what happens when virtual communities migrate from desktop computers to mobile telephones. I wanted to visualize future social forms that could grow out of today’s roving bands of mobile texters.”

<sup>5</sup> <http://cordova.asap.um.maine.edu/~wagora/w-agora/flashmobster.html> acessado em novembro de 2003



tempo. No espaço liso<sup>6</sup> dessas mobilizações vamos ver o espaço urbano utilizado para circulação ser ocupado e transformado num palco de encenações lúdicas.

Nesse momento cabe questionar qual o critério utilizado para escolha do local onde a flash mob é realizada? Ao longo das pesquisas e informações recolhidas junto aos adeptos, a pesquisadora detectou que não há uma regra geral para seleção do lugar bem como para escolha do horário. As oito flash mobs de Nova York, por terem sido realizadas no verão, aconteceram entre o horário das 18h e 19h. Aqui no Brasil optou-se pelo horário da tarde; a primeira flash mob em São Paulo aconteceu às 13h40min e a do Rio de Janeiro foi marcada para uma hora da tarde. Em alguns *scripts* pode-se observar a recomendação para que seja escolhido um lugar de fácil acesso, de preferência dentro da periferia urbana, evitando assim um possível confronto com seguranças locais ou mesmo com a polícia. No relato de “Eli-golande”<sup>7</sup>, membro do grupo ARAC (Arte Contemporânea), e um dos idealizadores da primeira flash mob de São Paulo coloca que:

“optamos por um horário onde, mesmo podendo reduzir-se o número de participantes (a maioria das ações acontecem à noite) permitisse-nos intervir de forma mais contundente nas atividades cotidianas. Seria a "pedra de Drummond" colocada no meio do caminho, e não em seu trajeto final.”

Nesse rompimento de fronteiras entre o espaço virtual e o físico identificamos a existência de um ponto de convergência que pode ser entendido como um espaço sendo transformado em outro. Em oposição as utopias, que são tratadas como posicionamentos sem lugar, Foucault (2001:418), cunha o termo heterotopia. “A heterotopia tem o poder de justapor em um só lugar real vários espaços, vários posicionamentos que são em si próprios incompatíveis”. Normalmente realizadas em lugares que representam centros de poder nas grandes metrópoles, sejam eles a representação de um lugar antropológico<sup>8</sup> ou um ícone da sociedade de consumo, as flash mobs acabam por agrupar uma série de espaços diferentes. Seu caráter instantâneo faz com que um espaço geográfico tradicional se transforme num palco para realização de uma encenação organizada

---

<sup>6</sup> O conceito de espaço liso aqui utilizado faz referência ao que Gilles Deleuze e Félix Guattari utilizam no “platôs” – 1440 – O liso e o estriado. “O espaço liso e o espaço estriado, - o espaço nômade e o espaço sedentário, - o espaço onde se desenvolve a máquina de guerra e o espaço instituído pelo aparelho de Estado, (...)”

<sup>7</sup> <http://www.flashmob.hpg.ig.com.br/pages/contin.htm> acessado em março 2004

<sup>8</sup> O termo aqui empregado é o que Marc Augé utiliza para conceituar um lugar: “O projeto da casa, as regras da residência, os guardiões da aldeia, os altares, as praças públicas, o recorte das terras correspondem para cada um a um conjunto de possibilidades, prescrições e proibições cujo o conteúdo é, ao mesmo tempo, espacial e social.”



primeiramente no âmbito virtual, que alcança seu objetivo final quando ocupa um espaço físico geográfico e realiza uma coreografia.

Na cidade do Rio de Janeiro, com a idéia de fazer uma intervenção urbana e usando o slogan “o vermelho é a cor do próximo verão”, a primeira flash mob carioca reuniu cerca de trinta pessoas vestidas de camiseta vermelha, em plena Avenida Rio Branco, a uma hora da tarde, causando um grande tumulto no trânsito<sup>9</sup>. A mente do ser humano é estimulada pela diferença entre impressão de um dado momento e a que a precedeu (Simmel, 1967:12); se na modernidade a cidade transformou-se num “bombardeio de estímulos” (Singer, 2004:96) na contemporaneidade o indivíduo habita uma cidade sem centro e sem periferia, fazendo parte de um imenso todo que podemos analisar com o conceito dos não-lugares. Para Marc Augé (1994:75) os não-lugares podem ser entendidos como

“as vias aéreas, ferroviárias, rodoviárias, as redes a cabo ou sem fio que mobilizam o espaço extraterrestre para uma comunicação tão estranha que muitas vezes só põe o indivíduo em contato com uma outra imagem de si mesmo.”

O espaço urbano, em conjunto com as novas tecnologias, vai trazer uma nova forma de estar no coletivo, e a noção de espaço/tempo perde seu caráter delimitativo ganhando velocidade e suprimindo as distâncias. Então, num momento onde todas as relações são tidas como rápidas e efêmeras por que estariam as pessoas abandonando sua rotina diária para intervir, por alguns minutos, num espaço público urbano? Seria um posicionamento em resposta ao tédio coletivo ou uma falta de objetivo? Observando o relato de um internauta participante podemos analisar que na contemporaneidade, tanto o tédio como a falta de objetivo, acabam gerando um sentimento de “insatisfação permanente que encontra na satisfação das sensações a principal âncora para a constituição de suas identidades.” (Salem, 2004:153).

“O que fascina nesse tipo de coisa é o inusitado, participar de algum movimento – sem conotação política ou social – que é organizado com o simples objetivo de causar alguma surpresa em algum ponto da cidade. Estamos tão acostumados

---

<sup>9</sup> <http://www.riofm.blogspot.com.br> acessado em outubro de 2003



com nossa rotina que fiquei interessado em fazer algo que quebre totalmente isso”.<sup>10</sup>

Diante das inúmeras possibilidades de escolha e na falta de um engajamento comunitário maior o personagem acaba se satisfazendo com a realização imediata dos seus desejos.

Independente do caráter político ou apolítico do movimento, a mobilização via Internet ou via telefones celulares, está funcionando. O destaque e a importância ficam por conta dos jovens estarem aprendendo a usar a Internet e a comunicação móvel para estabelecer uma cultura própria. As flash mobs podem ser entendidas como a necessidade de formação de uma comunidade acoplada ao entretenimento, mesmo sendo ela fluída. Livres de qualquer vínculo, os laços das ‘comunidades estéticas’ devem ser experimentados no ato, sem o compromisso de ser levado para sua rotina diária. (Bauman, 2001:68)

### **Smart Mobs**

Por serem dois fenômenos sociais com um formato de mobilização e atuação praticamente igual, que, em alguns casos, os conceitos chegam a se misturar, seria incorrer num erro não falar das smart mobs. Como podemos distinguir um do outro? A principal distinção entre os dois fica por conta das smart mobs estarem sempre relacionadas ao ativismo político enquanto as flash mobs são um tipo específico de smart mob organizado, exclusivamente, para o entretenimento.

Conforme ampla pesquisa realizada, durante o *boom* das flash mobs, foi detectado que sua organização sempre esteve ancorada num site ou *blog* e na dependência de um regente responsável pela distribuição dos e-mails, enquanto as smart mobs despontam, normalmente, de um posicionamento político. Depois da explosão de uma bomba dentro do metrô na Estação de trem em Atocha mais de cinco mil pessoas reuniram-se espontaneamente em frente ao quartel general do Partido Popular, partido do governo em Madri, protestando contra o que eles achavam ser uma falta de transparência na

---

<sup>10</sup> <http://flashmobs.blog.ig.com.br-url> acessado em outubro de 2003



investigação sobre o bombardeio nos trens. O protesto foi mobilizado em questão de horas usando as mensagens de texto do celular.<sup>11</sup>

Howard Rheingold (2003:157), no já citado livro ‘Smart Mobs’, descreve a força de uma das primeiras manifestações de smart mob:

“No dia 20 de Janeiro de 2001, o Presidente das Filipinas, Joseph Estrada<sup>12</sup>, foi o primeiro chefe de estado na história a perder o poder por uma “multidão inteligente” (smart mob). Mais de um milhão de moradores de Manila, mobilizados e coordenados por uma onda de mensagens de texto disparados pelo site “People Power” (criado em 1986) afrontaram o regime de Marcos com manifestações pacíficas. Dezenas de milhares de filipinos convergiram para Av. Epifanio de Los Santos, conhecida como “Edsa”, uma hora após a primeira mensagem de texto ter sido lançada: “Vá para 2EDSA. Use preto”. Durante quatro dias mais de um milhão de cidadãos apareceram vestidos de preto. Estrada caiu. A lenda da “geração txt” tinha nascido. Derrubar um governo sem disparar um único tiro era uma demonstração prematura e momentânea do surgimento do comportamento smart mob.”<sup>13</sup>

Para que as ações coletivas possam ser consolidadas é necessário que exista, em maior ou menor grau, um sentimento de confiança mútua que só se estabelece quando um indivíduo inclui o outro no seu universo de referência, nos seus hábitos, interesses, percepções, preferências, características sociais, ou seja, quando se realiza o processo comunicacional. Jakobson (2003:126) nos ajuda a pensar que a comunicação pode ser constituída por outros elementos que dão forma ao processo comunicativo, como por exemplo, o canal a ser utilizado pelo emissor. É o autor que vai nos dizer que:

“Há mensagens que servem fundamentalmente para prolongar ou interromper a comunicação, para verificar se o canal funciona, para atrair a atenção do interlocutor ou confirmar sua atenção continuada. A função fática pode ser evidenciada por uma troca profusa de fórmulas ritualizadas, por diálogos inteiros cujo único propósito é prolongar a comunicação.”

---

<sup>11</sup> [http://www.smartmobs.com/archive/2004/03/15/e-mail\\_sms\\_and.html](http://www.smartmobs.com/archive/2004/03/15/e-mail_sms_and.html) acessado em agosto de 2004

<sup>12</sup> O presidente Joseph Estrada estava sendo indiciado pela suspeita de ter embolsado US\$ 82 milhões em propinas e comissões durante seus 31 meses no poder. Fonte: <http://an.uol.com.br/2001/abr/26/0mun.htm> em junho 2005

<sup>13</sup> “On January 20, 2001, President Joseph Estrada of the Philippines became first head of state in history to lose power to a smart mob. More than 1 million Manila residents, mobilized and coordinated by waves of text messages, assembled at the site of the 1986 “People Power” peaceful demonstrations that had toppled the Marcos regime. Tens of thousands of filipinos converge don Epifanio de los Santos Avenue, known as “Edsa,” within an hour of the first text message volleys: “Go 2EDSA, Wear black.” Over four days, more than a million citizens showed up, mostly dressed in black. Estrada fell. The legend of “Generation Txt” was Born. Bringing down a government without firing a shot was a momentous early eruption of smart mob behavior.(...)”





Independente do processo comunicacional estar sendo prolongado podemos analisar que, anterior a ela, existe a eficácia de um canal que está sendo utilizado por um regente. Numa manifestação global que aconteceu em 2004 os organizadores confessaram que o mais difícil foi adequar um *script* que se adaptasse as diversidades culturais e as diferentes condições climáticas. De acordo com o fuso horário a primeira flash mob global aconteceu na Nova Zelândia e a última em Los Angeles<sup>14</sup>. Nessa organização podemos perceber a presença de ‘dois maestros’, Tempest e Dave, e quem melhor nos fala sobre a força da maestria é o autor Elias Canetti (1960:439) em seu livro ‘Massa e Poder’, quando ele descreve que:

“não existe expressão mais clara e nítida do poder que a atividade do maestro. Cada detalhe de sua conduta pública é característico; tudo o que ele faz serve para lançar luz sobre a natureza do poder. As diferenças entre os instrumentos correspondem às diferenças entre os homens”

As mobs estão sendo capazes de reunir um número considerável de pessoas que cada vez mais se apropriam das novas tecnologias para organizá-las. Estaria a participação em uma smart mob ou em uma flash mob contribuindo para mudanças cognitivas futuras? Se pensarmos que as tecnologias de comunicação são “peças fundamentais em todo processo de desenvolvimento da humanidade” (Pereira, 2003:131) podemos dizer que um novo comportamento sócio cultural está emergindo dessa nova relação homem / novas tecnologias. E que, por enquanto, podemos interpretar com o mesmo estranhamento quando da passagem da tradição oral, que aquela época era considerada como a garantia de sustentação do grupo, para escrita alfabética; (Havelock, 1996:233) “onde uma vez escrito, um discurso sai a vagar por toda parte”. (Platão, 2004:120)

### **Presença do corpo**

Até aqui tentamos analisar a flash mob como sendo um movimento contemporâneo, uma nova modalidade de entretenimento, uma possível força mobilizadora de multidões ou, simplesmente, um novo comportamento que emerge a partir da entrada das tecnologias móveis no nosso cotidiano. Por último deixei a questão que entendo ser primordial: o corpo. Se a partir do começo do século XX os interesses pela singularidade do corpo, dos gestos e dos estados corporais começam a

---

<sup>14</sup> <http://www.flashmob.fm/forum/viewforum.php?f=10> acessado em junho de 2004



despertar interesse, no começo do século XXI cabe a pergunta: “O que é hoje a nossa corporeidade?” (Tucherman, 1999:17).

Diferente das comunidades virtuais que, eventualmente, vai demandar uma participação presencial, nas flash mobs a presença do corpo ganha expressão e destaque devido a uma de suas características principais ser a encenação de uma coreografia previamente combinada, cuja a duração pode variar de cinco a dez minutos. Mas como classificar uma coreografia? O autor José Gil (2001:80) no seu livro ‘Metamorfoses do Corpo’ desperta atenção para questão da dança, dizendo que o sentido está no próprio corpo que dança e que a coreografia

“é um conjunto de movimentos que possui um nexos, quer dizer uma lógica de movimento próprio. Se se trata de um coreografia improvisada, a exigência do nexos mantém-se, ainda que se abandone parcialmente a idéia da pré-concepção e o caráter voluntário dos movimentos.”

Em pleno espaço público somos surpreendidos com a intervenção de vários corpos dançando, batendo palmas, deitados no chão, olhando atentamente para um brinquedo exposto ou andando em círculos. Podemos entender essa manifestação relâmpago como uma expressão de arte contemporânea intermediada pela Internet? Se nos permitimos mergulhar numa nova dimensão rompendo com nossos paradigmas diários, talvez possamos vislumbrar as flash mobs como uma nova forma de arte que surge da mediação entre o corpo e as novas tecnologias ou, ainda, como uma ação coletiva capaz de estimular novas práticas criativas.

Se no período clássico este corpo era visto como alvo e objeto de poder, que deveria ser manipulado, modelado, treinado, que deveria se tornar obediente com a finalidade de se tornar hábil e ter suas forças multiplicadas (Foucault, 2003:117), atualmente o indivíduo é controlado como um ser divisível que, “funcionando em órbita pratica o *surf* em substituição aos antigos esportes” (Deleuze, 2000:222). As autoras do livro ‘Noites Nômades’, numa das várias entrevistas coletadas entre jovens na *night* do Rio de Janeiro, nos fornecem um depoimento que serve como análise para demonstrarmos esse personagem que transita em órbita (Almeida e Tracy, 2003:89):

“No Baixo (Gávea), eu e minha galera, por exemplo, a gente via mais pra zoar. (...) A galera do Leblon fica mais na praça Santos Dumont, a galera do colégio fica mais lá do outro lado, no BG (um bar). E eu fico indo e voltando. Vou pra



galera tal, vou pra não sei o quê. *Nego* fala: “tu não pára no Baixo”. Eu fico andando.”

Atualmente o corpo em movimento, tanto numa flash mob quanto na *night* de uma grande metrópole, é uma “máquina de comunicar, não somente como recurso gestual, tátil, material, mas igualmente como prática narrativa situacional” (Almeida e Tracy, 2003:114).

## **Multidão**

Indiscutivelmente as mobs estão sendo capazes de reunir um número considerável de pessoas que se apropriam das atuais tecnologias para organizá-las. Na flash mob vamos ter uma variação no número de participantes; se na primeira, o internauta “Bill”, conseguiu reunir cerca de cem pessoas, na seguinte reuniu cerca de duzentas pessoas numa área do Central Park, perto do Museu de História Natural, onde a multidão gorjeou como pássaro, cacarejou como galo, cantou e depois dispersou.<sup>15</sup>

Na contemporaneidade o conceito de multidão volta a ser reapropriado pelo autor Antonio Negri (2002:166) que não mais a define como ações políticas, mas sim como um conjunto de singularidades capaz de produzir uma nova subjetividade.

“A multidão é um ator social ativo, uma multiplicidade que age. A multidão não é uma unidade, como é o povo; mas, em contraste às massas e à plebe, podemos vê-la como algo organizado. Ela é um ator ativo de auto-organização”.

O autor destaca que a multidão não é simplesmente um encontro de identidades ou um reconhecimento das diferenças, mas por trás disso pode existir “algo comum”, sempre que entendido como proliferação de atividades criativas” (Negri, 2002:148). Aqui destacamos como exemplo as flash mobs e as smart mobs; se as flash mobs reúnem centenas de pessoas, as smart mobs chegam a reunir milhares pessoas, em questões de horas, para protestar em frente ao partido do governo quando se sentem insatisfeitas com a condução da investigação sobre a bomba que explodiu no metrô em uma região central de Madri.

---

<sup>15</sup> <http://www1.folha.uol.com.br/folha/mundo/ult94u60610.shtml> acessado em novembro 2003



Os movimentos desordenados da multidão na moderna Paris do século XIX servem de abrigo para o *flâneur*, personagem que o autor Walter Benjamin, a luz do poeta lírico Charles Baudelaire, utiliza para pensar a crise da arte no alto capitalismo e no choque causado pela invasão súbita de transeuntes e imagens que passam a compor as ruas da cidade. Condenado à existência cotidiana na capital (Benjamin, 2000:51),

“O *flâneur* é um abandonado na multidão. Com isso, partilha a situação da mercadoria. Não está consciente dessa situação particular, mas nem por isso ela age menos sobre ele. Penetra-o como um narcótico que o indeniza por muitas humilhações. A ebriedade a que se entrega o *flâneur* é a mercadoria em torno da qual brame a corrente dos fregueses.”

O autor Gabriel Tarde, no seu livro ‘A opinião e as Massas’, faz uma distinção entre público e multidão. Para o autor, o público será composto basicamente por uma coesão de pensamento, argumentando que desse novo formato de agrupamento social emerge uma aproximação de idéias possibilitada pela leitura dos jornais, formando assim o que ele denomina opinião pública. Enquanto a multidão é uma coletividade influenciada por um condutor muito mais ligada ao contato físico e psíquico do que a uma coesão de pensamento. Pode-se pertencer, ao mesmo tempo, a “vários públicos distintos, mas só se pode pertencer a uma multidão de cada vez.” (Tarde, 1992:38)

Entre os diversos grupos sociais que se divide uma sociedade, Tarde (1992:54), classifica os públicos e as multidões sob pontos de vistas diversos, mas assinala que a principal distinção entre um e outro é o seu objetivo.

“Pessoas na rua, passeando ou dirigindo-se ao trabalho, camponeses reunidos numa feira, não são mais que um aglomerado até o momento em que uma fé comum ou um objetivo comum os comove ou os move em conjunto. Assim que um novo espetáculo centra seus olhares e seus espíritos, que um perigo imprevisto, uma indignação súbita orienta suas emoções para um mesmo desejo, elas começam a agregar-se docilmente, e esse primeiro grau de agregado social é a multidão.”

### **Conclusão provisória**

Analisar uma manifestação de flash mob é um desafio! Desafio esse que pode ser interpretado enquanto estamos analisando um movimento recente que não podemos, ainda, prever o seu devir. Entendê-lo como um *happening* contemporâneo talvez estejamos deixando nosso olhar ser contaminado pelos olhos modernos, classificar com



um propósito político estaríamos esquecendo do seu principal caráter ‘do propósito é não ter propósito’, enfim, estamos tentando identificar a flash mob como uma relação contemporânea entre o homem e as novas tecnologias e seus possíveis desdobramentos.

A entrada dos computadores no século passado trouxe a possibilidade de uma nova proposta organizacional para formação de comunidades sociais, atualmente, a entrada dos *laptops*, cada vez em menor tamanho e mais potentes, como também os telefones celulares que, além de serem telefones, se transformaram em pequenos computadores que carregamos no bolso, não podemos mais pensar no homem desconectado do mundo. Dessa constante atualização das máquinas aliada a conexão contínua estamos presenciando um momento de rápidas mutações e profundas transformações sociais. “Não podemos mais pensar no homem sem uma máquina”, afirma o sociólogo e historiador norte-americano Bruce Mazlish. (Briggs & Burke, 2004:322)

Se na modernidade tínhamos a nítida separação entre o privado e o público, onde o privado era o lugar da segurança e da privacidade e o público um fomentador de tentações, riscos e inseguranças para o indivíduo, (Vale, 2003:167) na contemporaneidade o privado e o público se misturam por conta da velocidade nos deslocamentos. As flash mobs, tendo como uma de suas principais características a instantaneidade, estaria representando um cruzamento entre o espaço público e o privado uma vez que na atualidade vivemos num constante espaço de fluxos?<sup>16</sup>

Especificamente nas flash mobs continuo supondo que a força de sua mobilização ou maestria está no impulso de cooperação aliado ao afeto constituído *online*. “O que caracteriza os diversos conjuntos de ‘movimentos’, agrupamentos e estilos de vida é o seu caráter expressivo ou afetivo. O relacionamento entre identidade e identificação é conotado principalmente por seu caráter afetivo.” (Almeida e Tracy, 2003:117)

---

<sup>16</sup> O termo aqui utilizado faz referência ao que Castells usa quando a “ênfase na interatividade entre os lugares rompe os padrões espaciais de comportamento em uma rede fluida de intercâmbio que forma a base para o surgimento de um novo tipo de espaço, o espaço de fluxo.”



## Referências bibliográficas

- ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de; TRACY, Kátia Ma.de Almeida. Noites Nômades – Espaço e Subjetividade nas culturas jovens contemporâneas. Rio de Janeiro, ed. Rocco, 2003.
- ANTOUN, Henrique – “Democracia, Multidão e Guerra no Ciberespaço”. In: PARENTE, André (org) “Tramas da Rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação”. Porto Alegre, Sulina, 2004.
- AUGÉ, Marc. Não-lugares – Introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas, SP: ed. Papirus, 2003.
- BAUMAN, Zygmunt. Comunidade – a busca por segurança no mundo real. Rio de Janeiro, ed. Jorge Zahar, 2003.
- BENJAMIN, Walter. Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo. Obras Escolhidas III. São Paulo, ed. Brasiliense, 2000.
- BURKE, Peter & BRIGGS, Asa. Uma história social da mídia – de Gutenberg à Internet. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editores, 2002.
- CANETTI, Elias. Massa e Poder. São Paulo, ed. Melhoramentos, 1986.
- CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede – Vol.1, São Paulo, ed. Paz e Terra, 2003.
- FOUCAULT, Michel. “Outros Espaços”. In: Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema. São Paulo, ed. Forense Universitária, 2001.
- \_\_\_\_\_. Vigiar e Punir. Rio de Janeiro, ed. Vozes, 2003.
- GIL, José. Metamorfoses do Corpo. Lisboa, ed. A Regra do Jogo, 1980.
- \_\_\_\_\_. Movimento Total. Lisboa, ed. Relógio D’Água, 2001.
- HAVELOCK, Eric. Prefácio a Platão. Campinas, SP: ed. Papirus, 1996.
- JAKOBSON, Roman. Lingüística e Comunicação. São Paulo, ed. Cultrix, 2003.
- NEGRI, Antonio. 5 Lições sobre o Império. Rio de Janeiro, DP&A editora, 2003.
- PEREIRA, Vinícius – “Tendências das Tecnologias de Comunicação: da fala às mídias digitais”. In: SÁ, Simone Pereira de; ENNE, Ana Lúcia. Prazeres Digitais: Computadores, Entretenimento e Sociabilidade. Rio de Janeiro, E-papers Editora, 2003.
- PLATÃO – Fedro. São Paulo, ed. Martin Claret, 2004.
- RHEINGOLD, Howard. A Comunidade em Rede. Lisboa, ed. Gradiva, 1996.
- \_\_\_\_\_. Smarts Mobs – The Next Revolution. USA, ed. Perseus, 2002.
- SALEM, Pedro – Do Luxo ao Fardo – Um estudo histórico sobre o tédio – Rio de Janeiro: Relume Dumará – (Conexões; v.21), 2004.
- SIMMEL, Georg. “A metrópole e a vida mental”. In: VELHO, Otávio Guilherme. O fenômeno Urbano. Rio de Janeiro, ed. Jorge Zahar, 1967.



SINGER, Bem. “Modernidade hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular”. In: O cinema e a invenção da vida moderna. CHARNEY, Leo e SCHWARTZ R. Vanessa (org) São Paulo, Ed. Cosac & Naify, 2004.

TUCHERMAN, Ieda. Breve história do corpo e de seus monstros. Lisboa, Ed. Veja, 1999.

\_\_\_\_\_. Novas Subjetividades: Conexões intempestivas. Revista Ghrebh – Revista de Semiótica, Cultura e Mídia. São Paulo, nº 02, 2003. Endereço eletrônico: <http://www.cisc.org.br/ghrebh/ghrebh2/artigos/02iedaturcherman032003.html> (acessado em julho de 2004)

### **Sites consultados**

Entrevista concedida a repórter Heather Salerno do “The Journal News” em julho de 2003  
<http://cordova.asap.um.maine.edu/~wagora/w-agera/flashmobster.html>

<http://www.riofm.blogger.com.br>

[http://ultimosegundo.ig.com.br/materias/nytimes/1309001-1309500/1309333/1309333\\_1.xml](http://ultimosegundo.ig.com.br/materias/nytimes/1309001-1309500/1309333/1309333_1.xml)

<http://www.flashmob.hpg.ig.com.br/pages/contin.htm>

[http://www.smartmobs.com/archive/2004/03/15/e-mail\\_sms\\_and.html](http://www.smartmobs.com/archive/2004/03/15/e-mail_sms_and.html)

<http://www1.folha.uol.com.br/folha/mundo/ult94u60610.shtml>

### **Teses consultadas**

VALE, Andréa Araújo do. *Comunicação e experiência urbana: questões para a cidade na era da informação*. Dissertação de mestrado. Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2003.

SILVA, Adriana Araújo de Souza e. *Interfaces Móveis de Comunicação e Subjetividade Contemporânea*. Tese de doutorado. Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2004.