

Helena Maria da Silva Santana, Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, hsantana@ua.pt
Maria do Rosário da Silva Santana, Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto, Instituto Politécnico da Guarda, rosariosantana@ipg.pt

Flash Mob as a moment of creation and human intervention on urban spaces

Currently a Flash Mob is a sudden gathering of people in a public space in order to Perform. Given the growing interest in these actions, we want to understand how they serve the public and urban spaces to build an artistic object while enhancing a specific social intervention. We also want to characterize their constituents, particularly its musical component. At the same time we want to understand the development and the importance of this artistic and social movement in Portugal in order to determine which way it is contextualized in the urban spaces, thus determining new art spaces and objects.

Flash Mob, Music, New Art Spaces

Introdução

Apesar do termo *Flashmob* ter surgido somente em 2003, a expressão *Flash Mob* (ou *flashmob*) remonta ao século XIX. Contudo, em 1800 não tinha a conotação que presentemente lhe consagramos. O termo foi usado pela primeira vez para descrever a ação de protesto de um grupo de prisioneiras da Tasmânia que utilizava um tipo de linguagem própria para comunicar denominada de *flash language* (Trindade, Figueiredo, Santos, Mangan, Constante 2012: 26). A sua ação consistiu em produzir, no ano de 1844, uma revolta na prisão onde se encontravam detidas. A ação, onde participaram cerca de trezentas detidas, culminou numa rebelião na qual, de repente, as intervenientes se viraram de costas para o reverendo, o governador e a primeira dama locais, levantaram as roupas mostrando as partes íntimas, fazendo, simultaneamente, um ruído muito forte com as mãos. O termo *flashmob* surgiu depois deste acontecimento, sendo usado para designar aquilo que procedia da ação de um grupo de pessoas que usava uma *flash language* para comunicarⁱ.

O *flashmob* enquanto acontecimento, e na sua configuração atual, desdobra-se preferencialmente no espaço das cidades, tendo como característica principal, um foco mais ou menos exclusivo e determinado, objetivos, função, horário, local, duração, estilo de evento e participantes (em número, género, etc), bem delineados. Historicamente, possuímos a informação de que foi concebido e idealizado pela primeira vez, neste contexto, pelo jornalista norte-americano Bill Wasik. O autor organizou, pela primeira vez no ano de 2003, via *e-mail*, uma mobilização em Manhattan, Nova Iorque, Estados Unidos da Américaⁱⁱ. No decurso do ano de 2003, principalmente no centro das grandes cidades, não só americanas, como europeias e mundiais, surgiu um vasto conjunto de mobilizações que possuíam como características comuns, a forma como se organizavam, a velocidade a que se construíam e desconstruíam no espaço da cidade, e o meio como e onde se divulgavam *à posteriori* (Schieck 2005). A velocidade, a rapidez e a eficiente mobilização de pessoas e bens no espaço da cidade com a intenção de realizar uma ação precisa, fez com que ficassem conhecidas por *flashmob*ⁱⁱⁱ (mobilizações rápidas).

Por outro lado, por não se filiarem num pressuposto politicamente marcado, estas manifestações disseminaram-se rapidamente pelo mundo adquirindo um cunho que revela, de forma mais ou menos marcada, consoante os casos, as especificidades sociais, políticas e comportamentais próprias a cada comunidade, cidade, região, país, cultura e espaços social e urbano onde se constituem. Idealmente, o *flashmob* consiste numa ação que se constrói rapidamente utilizando os meios dispensados pelas novas tecnologias e a internet, permitindo reunir um elevado número de pessoas num determinado local e hora a fim de realizar uma ação lúdica e interventiva no espaço da cidade (considerado *lugar* ou *não-lugar* no conceito de Marc Augé) e em seguida dispersar de forma tão rápida e anónima como se começou. Para Marc Augé os *não-lugares* podem ser entendidos não só como as vias aéreas, ferroviárias e rodoviárias por

exemplo, mas igualmente como “as redes de cabo ou sem fio que mobilizam o espaço extraterrestre para uma comunicação tão estranha que, muitas vezes, só põe o indivíduo em contacto com uma outra imagem de si mesmo” (Augé 2003: 75). O formato do evento a realizar, enviado principalmente por e-mail, é divulgado numa página electrónica onde, aqueles que se encontram interessados em participar, se encontram previamente inscritos. Na realização do evento conjugam-se diversos elementos que são criados, e/ou escolhidos, por aquele que desencadeia a ação, o *mobber*, em função dos objectivos e do alcance social, político, artístico, cultural ou ambiental, que ambiciona.

Do ponto de vista artístico, o *flashmob* serve-se dos espaços materiais e imateriais dos lugares em que se desenvolve, e aos quais sobrepõe, outros estratos de significação não só materiais, como imateriais, diretamente relacionados com a função e objectivos do evento. Assim, em função dos seus objectivos e natureza, os elementos constituintes podem diferir sobejamente sendo que, “a relação entre espaço e lugar ganha centralidade, na medida em que a cidade, no exato momento dessas experiências [...], constituiu-se em “lugar” atravessado por dois tipos de espaço: o espaço físico e o ciberespaço. [Verificamos assim, que] O *flash mob* é um movimento que se cria no ciberespaço, se materializa em um contato pessoal, e ao se dissipar, acaba retornando ao ciberespaço, principalmente a partir de registos em *blogs*, *twitters* e *vídeos*. Em outras palavras, um *flash mob* surge pela organização virtual na forma de interação em rede social na Internet e se perpetua no virtual, mas só tem sua razão de ser pela sua ação/intervenção no plano físico/presencial” (Trindade, Figueiredo, Santos, Mangan, Constante 2012: 36).

Flash Mob enquanto espaço de criação e intervenção humanas

Como já referimos, o primeiro *flashmob* em contexto atual ocorreu em 2003 no centro de Manhattan, Nova Iorque, tendo sido um evento “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 do departamento Macy’s, [e a] 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” (Schieck 2005: 4). Inusitado para a época, o evento teve consequências imediatas, sendo que foram logo construídas diversas ações a nível mundial. Em Portugal estes eventos são mais recentes não possuindo a expansão, nem a dimensão, daqueles construídos em outros países, não só da Europa, como do resto do Mundo. Enquanto texto que se inscreve no espaço da cidade, espaço esse que se define aparentemente como lógico e estabilizado, o *flashmob* é instituído e caracterizado pelo modo de funcionamento social e discursivo das suas diferentes estruturas de informação não só material, como imaterial, nomeadamente as fontes de natureza social, intelectual, moral e cultural dos seus participantes. Neste sentido, o espaço urbano, em conjunto com as novas tecnologias, mostra-nos uma nova forma de estar no coletivo, e uma outra noção de espaço e tempo. Mostra-se um meio de mobilização da comunidade para a realização de diversas ações de conscientização social, onde predominam, as mais das vezes, “ações de conscientização ambientais, ações culturais criativas (como a dança e artes plásticas), ações contra o racismo e ações de inclusão social, ações memorialistas de preservação cultural e patrimonial (prédios e monumentos depredados) [...]. São *flash mobs* com objectivos sociais, isto é, que têm impacto de cidadania” (Trindade, Figueiredo, Santos, Mangan, Constante 2012: 35).

Contudo, os eventos aos quais assistimos e que analisamos tem, predominantemente, uma função lúdica, embora os haja também com uma função interventiva e, por vezes, política. No dizer de alguns autores, nomeadamente André Lemos (2006), os *flashmobs* são ações apolíticas e lúdicas, pois considera-os uma das formas possíveis de *smarts mobs*. Para ele, “emergem da sinergia entre a comunicação móvel, a computação portátil, as redes telemáticas sem fio e as diversas formas de ação coletiva” (Lemos 2006: 73). Para o autor, a mobilização e ampliação de ações de cidadania relativas a eventos sociais, culturais e urbanos, considerados fundamentais para o desenvolvimento e conscientização das sociedades contemporâneas, informatizadas ou

não, e de entre as quais destacamos as de conscientização ambiental, cultural e criativa contra o racismo, a exclusão ou inclusão sociais, de preservação ambiental, cultural ou patrimonial, são a finalidade de muitos dos eventos designados de *flashmobs* (Lemos 2006)^{iv}. Existem alguns de ação nitidamente conscientizadora, como aquele que se realizou no Quebec, Canadá, o qual refletiu sobre uma questão ambiental e que se manifestou dentro de um *shopping center*^v. Esta ação foi proposta dentro de um Centro Comercial iniciando quando um dos intervenientes deixa uma garrafa de plástico vazia junto a um recipiente de reciclar e todos esperam que alguém a junte e introduza lá. Percebemos que antes disto acontecer, muitos dos intervenientes na ação já se encontram no espaço da ação esperando o gesto que a irá iniciar. Todos os intervenientes do *flashmob* já se encontram assim no espaço físico onde este se constrói encontrando-se diluídos no conjunto da multidão esperando o desenrolar da ação. Verificamos igualmente que são muitos os que passam e que, enquanto possíveis atores, nada fazem. A duração do *flashmob* é assim imprevisível, bem como o sonoro que o envolve. Quando finalmente alguém pega na garrafa e a coloca no recipiente de reciclar, todos os atores se levantam, colocam um boné vermelho na cabeça, e aplaudem efusivamente o facto. Neste caso não há uma componente musical pré-construída, mas unicamente pré-concebida, aquela produzida pela vivência sonora do espaço físico do Centro Comercial num determinado dia e hora, e, no final, aquela produzida conjuntamente pela ovação final. Tendo sido proposto pela *Greenpeace*, esta organização fez uso deste recurso como forma de lutar contra o desperdício e a não reciclagem de produtos potencialmente perigosos para o ambiente procurando, assim, estimular em todos, uma maior consciência ambiental. Outras ações são promovidas regularmente por esta organização visando, por exemplo, a luta contra o uso da energia nuclear^{vi}. Utilizando uma proposta onde a dança e a música se misturam, uma *performance*, a *Greenpeace* fez uso do êxito musical *Gangnam Style*, no ano de 2012, para chamar a atenção para esta causa^{vii}.

A efemeridade de conteúdos e propósitos perde-se quando os eventos assinalados admitem um cunho de conscientização social, ambiental, cultural ou outro, isto é, quando suportam questões que tenham impacto ao nível da existência humana. Nesse sentido, o evento assume não só o papel de evento lúdico, artístico e social, como um papel de educador e de formador de novas consciências, estabelecendo novos tipos de interação e ocupação dos espaços, tanto ecológicos, como urbanos, tecnológicos e sociais. Através do uso dos meios de informação e comunicação tecnológica, meios esses que permitem novas formas de comunicação e informação, estas ações, ao ser alvo da atenção dos meios de comunicação social, e ao serem divulgadas de forma quase imediata pela internet, permitem dar grande visibilidade a preocupações de vária ordem de forma quase instantânea. Uma rápida consciencialização social, política, estética, social e ambiental, se faz com grande rapidez, eficácia e a custos bastante reduzidos (Andrade 2010).

Nestes eventos, a capacidade de mobilização é diretamente proporcional à capacidade de identificação do indivíduo com o evento. Sendo o convite enviado pela internet, somente aqueles a que ela têm acesso (de forma mais ou menos livre), bem como aqueles que se encontram disponíveis para integrar grupos sociais e se encontrarem inscritos em sites próprios, somente esses, numa primeira fase, têm acesso a informação relativa ao evento. No entanto, o cidadão que não se encontra inserido nestas comunidades pode sempre integrar o acontecimento de forma espontânea quando este se encontra em execução e é solicitado nesse sentido, sendo que, “o interessante é perceber a capacidade de mobilização, que conta muito com a identificação de cada pessoa que se dispõe a participar” com a proposta do *mobber* (Trindade, Figueiredo, Santos, Mangan, Constante 2012: 35). Neste fazer, o espaço urbano, em conjunto com as novas tecnologias, vai gerar uma nova forma de estar no coletivo e, num momento onde todas as relações são tidas como rápidas e efémeras, questionamo-nos por que será que se abandonam rotinas para intervir, por alguns minutos, num espaço público citadino. Será uma tomada de posição perante o enfado, individual e/ou coletivo, que se instalou na sociedade e na cidade? Será resultado de uma falta de objetivos sociais, políticos, culturais e vivenciais?

Ao analisar diversos testemunhos de indivíduos que participam neste tipo de ações apuramos que se concretizam as duas hipóteses, o enfado e a falta de objetivos. A sua análise mostra-nos que tanto o aborrecimento como a falta de objectivos produzem um sentimento de “insatisfação permanente que encontra, na satisfação das sensações, a principal âncora para a constituição de suas identidades.” (Salem 2004: 153). Ora a sensação imediata de prazer produzida, não só de forma individual, como colectiva, é uma das grandes forças motrizes deste tipo de ações. A sensação de pertença a um grupo por um lado, a manifestação de um ideal por outro, associados à rebeldia e à provocação, projetam-se nestas ações que se fazem de muitos individuais mas que, não tendo rosto, são, na sua essência, anónimas. Simultaneamente, um certo fascínio, e a vontade de agir, de fazer a diferença se mostra, pois diante das inúmeras possibilidades de escolha e na falta de um posicionamento social e político mais robusto, os indivíduos acabam por se satisfazer na realização imediata dos desejos e, conseqüentemente, em ações em que o imediato e a transitoriedade prevalecem.

Independente do seu carácter político ou apolítico, a mobilização via Internet ou via telefones móveis, possibilita a construção destas ações, por vezes, a nível mundial. A Internet e a comunicação móvel estabelecem uma cultura própria que se encontra na posse dos mais jovens, e que, cada vez mais, se faz de todos. Livres de qualquer vínculo, os laços das comunidades assim construídas são experimentados instantaneamente, sem o compromisso de se constituir uma obrigação. Neste modo de proceder, “O que fascina [...] 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 com nossa rotina que [ficamos interessados] em fazer algo que quebre totalmente isso”.^{viii} E assim a cidade e a sociedade se precisa, determina, evolui.

Por serem fenómenos sociais com um formato de mobilização e atuação praticamente igual, seria imprudente não mencionarmos os *smarts mobs*. A questão que se coloca é a de que como poderemos distinguir um *flashmob* de um *smart mob*. Distinguimo-los pelos objectivos. Os *smarts mobs* estão sempre relacionados a um ativismo político; os *flashmobs* são organizados, exclusivamente, para o entretenimento (Schieck 2005:7)^{ix}. Neste nosso trabalho utilizamos o conceito de *flashmob* como manifestação/mobilização que se realiza de forma muito rápida, apolítica, constituindo-se como um *happening* ou uma *performance*, que se organiza utilizando os novos meios e tecnologias de comunicação, nomeadamente os *emails*, *blogs* e sites de interação social, reunindo cidadãos que, as mais das vezes, não se conhecem, em locais públicos. Este facto causa necessariamente alguma estranheza e perplexidade quando o evento irrompe na multidão e no espaço físico e material da cidade. Neste contexto, os *flashmobs* não singularizam apenas uma forma de acontecimento contemporâneo, referindo-se igualmente a uma forma emergente de experiência no espaço urbano. Sodré (2006) argumenta que as experiências atuais de co-presença, das quais os *flashmobs* são aqui considerados exemplos, remetem à dimensão sensível dos vínculos sociais. Segundo ele, estes eventos estariam ancorados na afetação da experiência pela tecnologia, e no modo como a experiência estética (dimensão do sensível) se relaciona, cada vez mais, à realidade quotidianamente vivida.

Um caminho possível para abordarmos os *flashmobs* no contexto dessas inquietações é percebê-los como um modo possível de construir uma experiência estética, catalisada por uma ação primeira, disseminada pela internet, e consolidada, no espaço urbano, por um grupo de indivíduos, configuradores de uma comunidade própria. A formação destas comunidades, em essência heterogêneas, e os objetos por elas produzidos, os *flashmobs*, retornam à rede em pequenos documentos que se disponibilizam de forma quase instantânea, e que se encontram acessíveis, não só aqueles que pertencem ao grupo, mas a toda a comunidade virtual.

Dado o crescente interesse por estas ações queremos perceber de que forma elas se servem dos espaços públicos e urbanos para se construir enquanto objetos artísticos potenciando uma intervenção social específica (política ou outra), bem como caracterizar os seus constituintes, nomeadamente a sua

componente musical. Pretendemos perceber igualmente o desenvolvimento e a importância deste movimento artístico e social em Portugal, de forma a determinar de que maneira se contextualiza no espaço urbano, determinando assim novos espaços de arte.

Caracterizando a componente musical de um Flash Mob

A análise de diferentes *flashmobs* mostra-nos que o sujeito que se mobiliza como integrante desse tipo de ações não pode ser identificado com aquele que comumente se mobilizaria em atos de reivindicação ou manifestação pública, sejam eles de ordem política, social, cultural, ambiental ou outra. O participante quer ser confundido com o cidadão comum, compreendido como aquele que é tocado pela iniciativa e pela necessidade de comunicar algo em conjunto, coletivamente, identificando-se somente aí^x. O *flashmob* constitui-se como evento instantâneo, inusitado e inesperado a partir de um trabalho de organização prévia. Nesta fase, o objetivo é divulgado na expectativa de ser suficientemente significativo a ponto de produzir identificação e, dessa maneira, produzir um contingente para a sua realização. Enquanto ação cultural e musical, os seus objetivos são, muitas vezes, os de homenagear um grupo ou celebridade. Neste sentido, encontramos diversas ações que se constroem como tributos a músicos, ou grupos de referência na atualidade (século XX e início do XXI). Neste contexto encontramos diversos tributos a Michael Jackson (difundido a 29 de abril de 2010, cidade de Cebu, Filipinas^{xi}; ou outros eventos ao longo dos anos^{xii}, por exemplo), os Abba (difundido a 1 de junho de 2010, Swedish Medical Center celebrou o seu centésimo aniversário interpretando a obra *Dancing Queen*^{xiii}; difundido a 31 de maio de 2011, Shopping Vila Olímpia – Brasil, interpretando a obra *Mamma Mia*^{xiv}, por exemplo), Madonna (difundido a 29 de outubro de 2011, dance Flashmob Madonna, Varsóvia, Polónia^{xv}, por exemplo), Lady Gaga (difundido a 12 de novembro de 2013, pelos Little Monsters de Argentina, para celebrar a chegada de Artpop^{xvi}, por exemplo), Beyoncé (difundido a 19 de janeiro de 2012, Recife, Brasil projeto *End of Time*^{xvii}, por exemplo), ou outros.

Enquanto homenagem a um determinado filme, protagonista ou realizador, salientamos a *performance* da canção "Do, Ré, Mi", elemento fundamental do filme *The sound of music*^{xviii}. Um dos *flashmob* a que deu origem, teve lugar na Estação Central da Antuérpia na Bélgica (difundido a 16 de novembro de 2010, *A Belgian commercial for VTM. Do Re Mi... Let your body move!*, 2009^{xix}). Nestes casos, definidos data, hora e local em que o evento vai ocorrer, e depois de alguns encontros prévios em que se ensaia uma coreografia (geralmente reprodução adaptada de uma coreografia realizada originalmente pela celebridade homenageada), os participantes dirigem-se ao local de forma aleatória, simulando que o que os reúne ali é o acaso. Ao início da reprodução da faixa sonora, um dos participantes, geralmente um dançarino profissional, inicia e conduz a execução da *performance*. Os demais, juntam-se de forma sucessiva, contribuindo, cada um, para a definição do conjunto. Estas intervenções acontecem preferencialmente num *não-lugar*, expressão que designa segundo Marc Augé uma instalação necessária à circulação acelerada de pessoas e bens. Neste contexto encontram-se os espaços públicos e urbanos, nomeadamente vias e estações rodoviárias e ferroviárias, aeroportos, centros comerciais, praças e jardins públicos, etc (Augé 2003). A organização destes eventos faz-se através de uma convocatória que segue pela internet e que tem duas fases. A primeira, quem mobiliza, o *mobber*, sugere um tema e faz um apelo definindo o objetivo da ação, hora, local e duração do evento. A segunda, é quando as intervenções retornam à internet sob a forma de registos audiovisuais^{xx}.

Sendo que os *flashmobs* criam tipos inéditos de interação e ocupação dos espaços urbanos, através, como já referimos, do uso dos meios de comunicação digitais e tecnológicos que permitem novas formas de comunicação e informação, constatamos que estes eventos/ações se configuram como formas de escape que, por instantes, interferem na paisagem urbana. "O *flashmob* acontece, dessa maneira, como lapso no movimento da cidade: o (im)previsível que aí irrompe. Em meio de tráfego contínuo de pessoas circulando

por suas vias, pessoas ordenadas em seus diversos pontos e localidades, a *performance* do *flashmob* configura-se como algo que se distingue na linearidade do que é trabalhado ideologicamente como logicamente estabilizado e determinante do modo como o espaço da cidade se conforma. Formam-se aí aparentemente plateia e espetáculo. Ao se desfazer, contudo, a *performance* do *flashmob* aponta para a dispersão: os sujeitos momentaneamente “bailarinos ordinários” se confundem com a multidão e seu movimento é absorvido no fluxo da cidade, de sua linearidade reconstruída. Ficam os efeitos de sentido, as interpretações possíveis que o acontecimento pode suscitar” (Rodrigues 2011: s.p.).

Ao interferirem assim, eles destabilizam momentaneamente o espaço da cidade acentuando algo que lhe é próprio. Uma intervenção urbana do tipo *flashmob* transforma o cenário onde o ser humano se desenvolve capacitando-o dos seus direitos e, também, dos seus deveres. Tratando-se de ações que agem a vários níveis e de diferentes formas, os *flashmobs* dirigem-se a um público mas, simultaneamente, servem-se desse público enquanto constituinte do objecto de arte. A cidade enquanto elemento físico e material desconstrói-se, construindo-se outra no decorrer da ação. A cidade enquanto multidão, transforma-se de ser passivo e apático em ser ativo, delineador e criador de novos símbolos, estabelecendo um diálogo onde o espectador interage com a arte e os espaços de arte. Esta intervenção quer atenção, objectivo e sensibilidade voltados para o que é a cidade, o que esta representa, cria, desenvolve e dissolve enquanto objecto material e sobretudo imaterial. Notamos que a cidade enquanto tela se recria continuamente, sendo que “A cidade, com seus cartazes, placas de trânsito, fachadas de lojas e *outdoors*, transforma-se e renova-se, então, como lugar de troca simbólica” (Mazetti 2006: 5). Nela surge a arte, refletindo-se espaço de arte. Nela, a relação entre espaço e lugar ganha centralidade, na medida em que a cidade, no exato momento dessas experiências fugazes, se constitui um lugar atravessado por dois tipos de espaço que são: o espaço físico e o espaço virtual. Isto acontece porque o *flashmob* é um movimento que se inicia e cria no espaço virtual, se materializa no contato pessoal, físico e material, ao se dissipar, regressa ao espaço virtual^{xxi}.

Por outro lado os *flashmobs* possuem graus de aleatoriedade, de indeterminação, que se detetam a vários níveis, desde logo no momento da sua ativação e proliferação na internet. Analisando diversos exemplos de *flashmobs*, assim como a sua dinâmica criativa e compositiva, reparamos que os *flashmob* tem como antecedentes criativos o uso não só da indeterminação, como a edificação de diversos *happenings* e *performances* a partir de meados do século XX. Do uso da indeterminação nascem obras cuja matéria, um suporte instável, se torna futuro, movimento. Surgem obras que não são fechadas, fixas, cristalizadas, mas móveis, em construção, surgindo do movimento aparente, um movimento real. Ousar a indeterminação na criação e interpretação de uma obra implica a presença de certas determinações. Esta dualidade permite confrontar os elementos deterministas, presentes nas instruções de jogo e nos percursos que os intérpretes e intervenientes fazem sempre que efetuam uma ação, e os elementos indeterministas, presentes no momento de construção da obra e, também, da ação. A indeterminação desenvolve-se numa obra de arte que não é fechada nem cingida a ela mesma na rigidez do determinismo, mas aberta a todos os elementos de que dispomos, nomeadamente os ruídos da natureza e do meio ambiente, sobre os quais não podemos agir, bem como os espaços da cidade e os atores que se movimentam nesse mesmo espaço de cidade, nesse mesmo espaço de arte. Este facto leva à elaboração de um mundo novo, aberto, móvel. Não é também assim no *flashmob*?

Por ruído entendemos de uma maneira geral um som que perturba, constituído por um número infinito de componentes com características de amplitude, de fase e de frequência distribuídas ao acaso. Em física os ruídos são descritos por variáveis como a força, o espectro e a distribuição espacial. No ruído não podemos determinar a sua altura de forma precisa, pois, a irregularidade das vibrações que o constituem, torna-o impossível. Um ruído perturba, um som não. No entanto, podemos considerar um som como um ruído a partir do momento em que este se torna estranho, quando não possui significação, assim como podemos considerar um ruído, som, quando este ganha significado. Não é assim com o som dos espaços físicos da

cidade e do mundo em que vivemos? Não estão os espaços repletos de eventos sonoros que apenas esperam uma significação de nossa parte? Por outro lado, uma atitude que nos faz capacitar o espaço urbano, como espaço sonoro em potencial fruição, não nos propõe uma visão outra do que é uma obra musical? Uma obra onde esse espaço de som se faz musical?

Neste contexto imerge o pensamento desse grande inovador que foi o músico e compositor americano John Cage que nos propõe não só um novo mundo sonoro, como uma nova forma de estruturar e significar a obra de arte. Num contexto de criação de obra musical mais erudito, afirma que “a interpretação de uma partitura indeterminada [e nos incluímos ação,] sobre o estrito plano da interpretação é único pois não existe repetição. Cada nova interpretação resulta necessariamente diferente. Assim, nada se encontra acabado pois a obra não pode ser apreendida temporalmente como objecto. O registo da obra, funcionando como um postal, procura o conhecimento de qualquer coisa que já existiu mesmo que o conhecimento da ação que define a obra ainda não tenha acontecido” (Cage 1970: 39). No caso dos *flashmob* somos da opinião que estes nos sugerem a mesma linha de pensamento, no sentido em que se concretizam enquanto ações únicas, irrepitíveis, que se constroem fruto da ação e desenvolvimento dos seus intervenientes face a uma proposta de ação que se veicula pela internet enquanto proposta de jogo e de arte. Esta proposta não se sugere ela partitura que determina a forma como se conceberá o *flashmob*, o objecto de arte? Não se realiza o objecto de arte em interação com o público e o espaço físico e material onde se posiciona? Não se cristaliza a obra num objecto único e irrepitível? Não procede assim o *flashmob*? Não o é assim o *flashmob*?

Assim, a obra, aberta a qualquer tipo de sons enquanto se projeta no espaço da cidade, surge como um receptáculo, um espaço de audição do mundo sonoro que nos envolve, obrigando-nos à introspecção, ao recolhimento, à reflexão e à audição de um mundo sonoro novo, muitas vezes esquecido ou não ouvido, que, repleto de outros sons, representa a obra de arte^{xxii}. Em alguns casos, como aqueles em que a ação determina que os intervenientes devem ficar estáticos em um qualquer lugar, ou *não-lugar*, num dia e hora marcados, sem mexer nem produzir qualquer som durante um espaço de tempo predeterminado, dando assim a possibilidade ao público de ouvir o silêncio, encontramos-nos na presença sempre de um mundo sonoro representativo daqueles *lugares* e *não-lugares* do espaço físico, material e imaterial das cidades. Sabemos que dependendo do local, hora e espaços em uso, a componente sonora será distinta e, por vezes, radical. A mesma ação em espaços, cidades e arquiteturas diferentes constrói-se diferente. A mesma ação em espaços, arquiteturas e cidades iguais, em horas diferentes pode originar um objecto de arte completamente distinto. Assim é importante perceber e refletir sobre os espaços imateriais. Em toda a arte o imaterial concorre para o material; no *flashmob* determina-se, no nosso entender, essencial.

Por outro lado, o silêncio, sendo um elemento primordial na criação musical, tem assim a possibilidade de ser ele mesmo, e a música, de existir sem a intervenção do autor. Permitindo-nos agir neste contexto de criação, o *mobber* dá-nos a possibilidade de, enquanto intérpretes, intervir no espaço urbano e de arte, levando os demais a questionar-se, a questionar-nos, e a questionar-se sobre si, o outro, e os espaços materiais e imateriais que o envolvem. Neste questionamento percebem-se e constroem-se os espaços de forma inabitual, e por vezes inusitada, sendo que a obra se determina em si, e por si, no espaço de si, da cidade e do mundo. Cristalizada num postal que é a sua gravação, surge como ilustração retratada para a posteridade, delimitada e cristalizada, no que foi e que não voltará a ser, um seu registo de obra, um seu registo de arte. Se para John Cage o compositor deve deixar o seu desejo de controlar o som, retirar o seu espírito da música, e promover meios de descoberta que permitam aos sons de ser eles mesmos em vez de veículo de teorias feitas pelo homem ou expressão de sentimentos humanos, no nosso entender, o *mobber* também deve deixar o seu desejo de controlar a ação processada, retirando o seu espírito logo após a divulgação, promovendo unicamente a interação e a mobilização social com vista à determinação do novo espaço de arte, e o envolvimento com um determinado público e espaço da cidade. Para Cage, o silêncio

torna-se o veículo do som que consiste, neste contexto “no conjunto dos ruídos não organizados, não dominados na sequência do ato compositivo” (Bosseur, 1993: 37). Associado à nona emoção indiana, a tranquilidade, o silêncio possui “a qualidade da transparência, da não obstrução” (Bosseur, 1993: 24). No espaço da cidade o silêncio não existe. Simultaneamente, a consciência que possuímos do som dos espaços urbanos é rara. O *mobber* pode servir-se desta realidade, ou construir outros espaços de som que se sobrepõem ao não silêncio físico, mas, sobretudo, ao não silêncio emocional e imaterial das cidades^{xxiii}.

Simultaneamente, encontramos o uso de *não-lugares* para determinação dos espaços de arte que são os *flashmobs*. Em Portugal, e especificamente, confirmamos o uso de alguns *não-lugares* como o Aeroporto Internacional de Lisboa ou o Aeroporto de Ponta Delgada por exemplo, Centros Comerciais, Hospitais, espaços ajardinados, onde as ações são construídas não unicamente com uma vertente lúdica mas, sobretudo, enquanto ação concientizadora marcada. Neste fazer, a ação passa muitas vezes por tentar chamar a atenção para causas sociais, ambientais ou de saúde específicas. Assim, lembramos aqueles realizados para salientar a importância de doar sangue, ou medula óssea, propagando uma consciência social e humana de enorme valor e cidadania. Em exemplo referimos aquele realizado em Lisboa e que pretendia assinalar o *Dia Nacional do Dador de Sangue*. Nesse *Flashmob*, sob o lema “Vermelho é fashion”, a organização incitou a que todos os intervenientes vestissem vermelho e se deslocassem ao Hospital de Santa Maria em Lisboa para doar sangue. Em comunicado, é referido que o Hospital de Santa Maria realizaria um conjunto de iniciativas que permitissem “ao público despertar para a importância da dádiva de sangue”. [Assim,] Às 11h [do dia 27 de março foi] agendada a realização de um *flashmob*, organizado pela Escola Lx Dance, no qual [participaram] bailarinos e atletas de alta competição. [Esteve] também prevista a atuação de Carlos Alberto Moniz, às 15h. [e] confirmadas as presenças de várias figuras públicas ligadas à música, teatro, televisão, desporto e moda, entre elas: Simone de Oliveira, atriz e cantora, Paula Teixeira, cantora e intérprete de língua gestual portuguesa, Ricardo Vilão, humorista, Carla Matadinho, modelo, Quimbé, ator, Valéria Carvalho, atriz e cantora, Sabri Lucas, ator, Susana Cacela, atriz e Lena Coelho. A organização [apelou] aos lisboetas para que, neste dia, [vestissem] uma peça vermelha antes de saírem de casa, para que se [associassem] à efeméride e para que [estivessem] enquadrados no espírito solidário que se pretende neste dia.^{xxiv}

Enquanto ação de cidadania podemos referir ainda aqueles em que os seus atores chamam a atenção para os espaços verdes da cidade, nomeadamente o construído no espaço do Parque das Nações em Lisboa^{xxv}. Neste caso a parte musical surge de duas maneiras: surge como construção sonora onde, para além do som ambiente do espaço físico, arquitectónico e urbano escolhido, se sobrepõe aquele escolhido como elemento iniciador da performance. Muitas vezes encontramos alocada uma faixa musical que nos provoca de maneira quase instantânea e que muitas vezes alude a um sentimento, a uma emoção, a uma vivência, tendo um forte impacto no público que vivência esse mesmo espaço. Por vezes constrói-se no espaço de som próprio a esse espaço unicamente e às verbalizações que surgem no espaço da performance erigida. Num e noutro caso surge como suporte a uma ação física, emocional, conceptual, social e vivencial própria a uma intenção de apropriação do outro, da sua atenção e entusiasmo para si mesmo, e para a comunidade e a causa que nos move.

Considerações finais

Uma obra que tem por base a indeterminação caracteriza-se pela ausência de fixidez que, em conjunto com a variabilidade, se revela um princípio de criação e um fim em si originando obras que serão sempre únicas e singulares. A autonomia da obra de arte, do *flashmob* neste caso, do seu som, dos seus constituintes, dos seus espaços de criação, dos seus tempos e espaços, contribuem para a criação de mundos de arte plurais que se encontram em contínua transformação pela multiplicidade de formas e conteúdos que facultam ao fruidor desses espaços de arte em determinadas espaços da cidade, sejam eles *lugares* ou *não-lugares*.

A fruição de um *flashmob*, uma ação determinada na indeterminação do objecto e dos espaços da cidade, será sempre o reflexo de uma ação, de uma vontade, domínio do criador, seja ele o internauta, o *mobber*, o cidadão comum, o que responde à solicitação de mobilização ou o cidadão-intérprete. No caso de Portugal verificamos que enquanto espaço de arte apropriadora do espaço da cidade, ele se constrói em espaços físicos e arquitectónicos que revelam ser, e no conceito de Marc Augé *não-lugares*. Verificamos igualmente que pretendem atingir o maior número de pessoas possível e, por isso, realizados em dias e horas de franco tráfego de pessoas e bens, nomeadamente no caso do uso de espaços físicos como aeroportos e centros comerciais. Por outro lado denotam estar ligados, de forma preferencial, a causas humanitárias. Assim verificamos a construção destes eventos em datas de forte impacto emocional como o de datas de celebração de aniversários, do Natal, etc. Mostram-se igualmente alocados a registos de forte manifestação de ações de cidadania. O público que atinge é vasto em termos de idade, sexo, estrato social, formação, ideologias, etc. Os atores e agentes de intervenção também. A componente musical tenta captar a atenção de uma larga camada da população nos locais onde são erigidos. A par da componente musical o *flashmob* mostra uma componente performativa bastante forte alocada à dança e à dramatização. Como ação dinamizadora e integradora de espaços, de intenções, de arte, leva a cidade a se definir outra, mostrando-a mais rica, mais humana, mais social.

Bibliografia

- Ana Lúgia de Oliveira Trindade, Ewerton Luís Faverzani Figueiredo, Nádia maria Weber Santos, Patrícia Kayser Vargas Mangan, Robson da Silva Constante, Multiculturalismo Urbano: o fenómeno Flash Mob. (Florianópolis, v.8, nº1, p. 25-39, Jan./jul. 2012)
- André Lemos, Mídias locativas e territórios informacionais. In: Lúcia Santaella; Priscila Abrantes (orgs). *Estéticas tecnológicas – novos modos de sentir* (São Paulo: Editora PUC SP, 2007)
- Henrique Moreira Mazetti, Intervenção urbana: representação e subjetivação na cidade. In: Anais do Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. (São Paulo: Intercom, 2006)
- Eduardo Alves Rodrigues, Uma leitura da cena contemporânea: o flasmob como metáfora da relação entre silêncio e linguagem. V SEAD (Porto Alegre: UFRGS, 2011)
- Jean-Yves BOSSEUR, *John Cage*, ([s.l.]: Minerva, 1993.
- John Cage, *Silence – discours et écrits*, coleção Les Lettres Nouvelles. (Paris: Minerva, 1970)
- Marc Augé, *Não-lugares – Introdução a uma antropologia da supermodernidade*. (Campinas, SP : Papyrus, 2003)
- Muniz Sodré, *As estratégias sensíveis – afeto, mídia e política*. (Petrópolis: Editora Vozes, 1998).
- Pedro Salem, *Do Luxo ao Fardo – Um estudo histórico sobre o tédio*. (Rio de Janeiro: Relume Dumará, Conexões, v.21, 2004)
- Renato Andrade, *Flash mob: a união faz a força*. *Grupo Foco: comunicação, cotidiano, marketing*. 2010. Disponível em <<http://www.toptalent.com.br/index.php/2010/11/29/flash-mob-a-uniao-faz-a-forca/>>. Acedido em 17 de março de 2011.
- Zygmunt Bauman, *Comunidade – a busca por segurança no mundo real*. (Rio de Janeiro, ed. Jorge Zahar, 2003)

ⁱ Ainda nesta época, o termo *flashmob* foi usado para designar um segmento da sociedade, não demonstrando nenhuma outra similaridade com o termo moderno ou os eventos descritos por ele atualmente.

ⁱⁱ <https://www.youtube.com/playlist?list=PL713AA1F9D0F9D273> acedido a 10 de abril de 2014

-
- iii Em Nova Iorque surgiram e continuam a surgir diversas ações/mobilizações instantâneas de pessoas. Outra destas manifestações aconteceu na *Central Station*, importante estação ferroviária de Nova Iorque. Uma multidão se aglomerou de forma rápida e eficiente, bateu palmas por quinze segundos e desapareceu de forma tão repentina quanto surgiu (Trindade, Figueiredo, Santos, Mangan, Constante 2012: 32).
- iv Neste sentido, estas ações são construídas com objetivos sociais desenvolvendo noções básicas de cidadania e o interesse de muitos para questões fundamentais da vivência humana.
- v <https://www.youtube.com/watch?v=1uyTyIJccfA> acessado em 14 de março de 2014
- vi <http://www.adrants.com/2010/05/greenpeace-employs-flashmob-strategy.php> acessado a 14 de março de 2014
- vii Este evento decorreu a 22 de Setembro de 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=0rOBxWtGcvA> acessado a 13 de maio de 2014
- viii <http://flashmobs.blug.com.br-.url> acessado a 2 de outubro de 2003
- ix Neste sentido, o autor André Lemos (2006) diferencia os *smarts mobs*, conotando-os com eventos não só de ação política, como de ação social, profissional, artísticas e performativas específicos. *Flashmobs* de caráter lúdico, lembrando os *happenings* e as *performances* de meados do século anterior.
- x Uma regularidade nesse movimento é o facto dos participantes se vestirem de forma o mais discreta possível. Esta parece ser uma característica que estrutura o *flashmob*, pois é um facto na maioria dos objetos construídos. Se alguma indumentária especial é necessária, ela surge no momento de eclosão do evento ou no decorrer do mesmo. Até esse momento a discricção é a regra.
- xi <https://www.youtube.com/watch?v=dpxzvc8ehBQ> acessado a 10 de maio de 2014
- xii <http://globalgrind.com/2011/06/24/top-michael-jackson-flash-mobs/> acessado a 8 de maio de 2014
- xiii <https://www.youtube.com/watch?v=eDW0QIFFvvc> acessado a 8 de maio de 2014
- xiv <https://www.youtube.com/watch?v=q-MOWjdR9PO> acessado em 3 de abril de 2014
- xv <https://www.youtube.com/watch?v=hcDR64OUgqo> acessado a 3 de abril de 2014
- xvi https://www.youtube.com/watch?v=Qs1kXWN_HUg acessado a 3 de março de 2014
- xvii https://www.youtube.com/watch?v=IGm_VsuXeTI acessado a 14 de maio de 2014
- xviii *The sound of music* é um filme americano baseado no musical do mesmo nome. Foi realizado por Robert Wise em 1965 e contem diversas canções compostas por diversos autores. As canções *The sound of music* e, sobretudo, *Do, Re, Mi* são das mais conhecidas.
- xix <https://www.youtube.com/watch?v=bQLCZOG202k> acessado a 14 de maio de 2014
- xx Neste sentido pudemos dar como exemplos diversos *flashmobs* organizados no Aeroporto de Lisboa (difundido a 28 de dezembro de 2009, realizado a 23 de dezembro para celebrar o Natal (<http://www.youtube.com/watch?v=EzOH6sSpsCY> acessado a 13 de maio de 2014); difundido a 3 de abril de 2010, para celebrar os 70 anos da KLM (<http://www.youtube.com/watch?v=q9A-WiHr59Q> acessado a

13 de maio de 2014)). A característica base do *flashmob* é a rapidez não só da organização, como da realização e divulgação de resultados, sustentados pelo uso da internet.

^{xxi} Ou seja, um *flashmob* surge no espaço virtual, perpetuando-se também aí, materializando-se na ação/intervenção no plano físico/presencial.

^{xxii} Não foi assim com a primeira audição de 4' 33" de John Cage? A primeira audição da obra deu-se no Maverick Concert Hall, uma sala que permite que o som do exterior, nomeadamente da floresta circundante, inunde o espaço da sala de concerto perfazendo neste caso o material sonoro da obra.

^{xxiii} Saliente-se o facto, de que quando o silêncio não é evidente, é-o a vontade do *mobber* em, por vezes, o realizar.

^{xxiv} <http://www.justnews.pt/agenda/hospital-de-santa-maria-assinala-dia-nacional-do-dador-de-sangue#.U3Hn2Shtt-w> acedido a 13 de maio de 2014

^{xxv} Flashmob realizado no parque das nações no ano de 2012
<http://www.youtube.com/watch?v=nFvDX1fpTyg> acedido a 13 de maio de 2014