



FLASH MOB: CONEXÃO E AÇÃO

Danuza Rodrigues de Araújo

danuza.ef@gmail.com

Hilton Augusto Chagas Júnior

Ingrid Rodrigues Gomes

Monia Cristina Gomes de Araújo Santana

Viviane Monique Silva

As conexões e caminhos para a construção deste artigo se apresenta como relato do processo de criação, pesquisa e reflexão de nós, professores artistas, a partir do flash mob e do impacto que esta produção cênica causa no espaço e nas pessoas através da plasticidade da dança e sua potência estética, poética e cênica. Este relato se divide em dois momentos: Primeiro, olhamos para as reverberações de nosso trabalho na escola e para a escola. E segundo, queremos propiciar um diálogo com as mídias digitais e as novas tecnologias móveis como o celular e o universo virtual de relações que elas criam. A mobilização para Flash mobs são rotineiramente organizadas por redes sociais, mensagens virais por e-mail ou outros meios de telecomunicação feita por meio da internet, seja por e-mail ou redes sociais. Cada ação tem um objetivo ou motivos, pode-se verificar anseios de entretenimento, crítica social, reivindicações de olhares/protesto para determinadas pautas e expressão artística. Isabel Marques coloca que em relação ao Flash Mob como recurso metodológico para o ensino da dança na Educação Física, pode-se dizer que a partir dos resultados obtidos nessa intervenção através da observação e das entrevistas, os alunos se sentiram mais estimulados a participar das aulas de dança, visto que, ainda permeia em nossa sociedade, um certo receio ou talvez medo, do trabalho com o corpo! (MARQUES, 2005, p.21). Cada vez mais a conversação verbal está cedendo lugar para a interatividade através de outras mídias, de forma virtual, por meio do celular, computador e jogos, ressurgindo agora na comunicação em rede com características específicas em diversos lugares e possibilidades. Nesse processo contínuo e sem volta de relações virtualizadas e de conversas instantâneas, trata-se o flash mob como ação efêmera, que busca um "aqui é agora" e que atinge o espectador, impacta quem assiste e viraliza. Uma ação instantânea, objetiva, clara e impactante que envolvem muitas pessoas e lugares que vão para além das telas do mundo virtual, mas que caminha para uma realidade expandida, ampliada. Que leva os indivíduos a se encontrarem em volta de uma ação comum que os une por um momento exato, marcado, e que os levam para a prática de uma ação, uma arte, um protesto... neste momento não tem-se apenas pessoas integradas na performance, vê-se atores, atrizes, dançarinas, bailarinos, protestantes, artistas, pessoas que defendem uma causa, mas, para além disso, vemos pessoas, indivíduos, cidadãos dispostos a mobilização, a tocar e sensibilizar as pessoas para uma determinada causa, por meio do Flash Mob. A organização do presente flash mob surge como produto estético para atender a demanda feita ao Grupo Experimental de Teatro GET, pertencente à equipe de teatro do Centro de Estudo e Pesquisa "Ciranda da Arte" na busca constante de se construir um diálogo direto e imediato da arte com o universo escolar. Nos dias atuais a conectividade virtual e as novas relações que se estabelecem nesses campos da cibercultura, pensa-se nos processos que envolvem essas novas formas de comunicação, na distância entre os corpos e nesse sentido questiona-se em que momento as conexões virtuais me impedem ou me roubam das conexões presenciais? E o que isso me causa? Isso sem falar na diminuição da capacidade social, uma vez que os relacionamentos pessoais são sobretudo virtuais assim ficam ausentes da realidade em sua volta no momento presente. Nesse sentido o presente artigo aborda a utilização do flash mob com a intenção de instigar a reflexão sobre como as conexões virtuais interferem nas relações humanas presenciais e até que ponto as conexões em



redes sociais me afastam das interações presenciais? Os produtos cênicos e dançantes das escolas muitas vezes se perdem dentro da racionalidade, essa razão instrumental em função de um evento, e o que queremos é criar uma obra artística que seja vista como arte e não como funcionalidade. Pois a dança está a serviço de fazer os alunos viverem e experimentarem e acolher entender que somos seres sensíveis no mundo. Nesse sentido a utilização do flash mob tem como objetivo agregar numa ação concreta e presencial a reflexão acerca da problemática da interatividade contemporâneas de forma leve, porém instigante. Além de proporcionar a experimentação estética da dança e a transação da mesma do ciberespaço para o mundo real, em que corpos diferentes interagem com a experiência em dança ou não, criando um lugar em que qualquer indivíduo possa dançar. Dessa forma ao se pensar as relações estabelecidas no século XXI percebe-se, não apenas, um distanciamento dos corpos mas também uma individualização dos seres em suas relações com os outros e com o mundo, vê-se um caminho sem volta rumo ao isolamento, remete-se a compreensão da sociedade individualizada analisada por Bauman (2008), onde ele diz que: A individualização veio pra ficar; todos os que pensam sobre os meios de lidar sobre seu impacto sobre a forma como conduzimos nossas vidas devem começar entendendo esse fato, a individualização traz, para um número sempre crescente de homens e mulheres, uma liberdade sem precedentes para experimentar, mas também traz uma tarefa sem precedentes de lidar com as consequências.

Palavras-chave: *Flash Mob; Conexões; Interatividade; Redes sociais; Dança.*

Referências

- BAUMAN, Zygmunt, **A sociedade individualizada: vidas citadas e história vividas**. Rio de Janeiro - RJ. Jorge Zahar ed, 2008.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**; org. Pref. Márcio Seligmann; Tradução: Gabriel Valladão. Porto Alegre RS: L&PM, 2017.
- COELHO, Ildeu Moreira, **Escritos sobre o sentido da escola**; org. Ildeu Coelho. Campinas, SP: Mercado das Letras. 2012.
- <http://use.psico.ufrgs.br/aprimo/pb/pgie.htm>>, acesso em 27 de janeiro de 2018.p01.
- KIRST, B. E. MORAES, A. L. C. Flasmobs, movimentos que transcende ou ciberespaço: uma ferramenta alternativa de comunicação. **Revista Iniciacom** - vol. 2, Nº1, 2010.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**, São Paulo - SP, 2ed, editora 34, 2000.
- MARQUES, I de A. **Dançando na Escola** 1 Ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- PRIMO, Alex F. T.; CASSOL, Márcio B. F.; **Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias**. Disponível em <
- SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na Educação**. São Paulo: Paulus, 2013.
- SANTAELLA, Lúcia. **Corpo e comunicação: sintoma da cultura**, São Paulo – SP. Paulus, 2ed.
- VOLTOLINI, Anyzaura Vieira. **O papel da interatividade nas transformações da sociabilidade**. 2014. 121 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.