

BRU(A)T(U)ALIDADE(S): O FLASHMOB INDUTOR DE UMA CIDADANIA ATUANTE

BRU(A)TALITY(IES): THE FLASHMOB AS INFLUENCER OF
PROACTIVE CITIZENSHIP **EN**

BRU(A)T(U)ALIDADE(S): EL FLASHMOB INDUTOR DE UNA
CIUDADANÍA ACTUANTE **ES**

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



Santana, H. & Santana, M. (2022). Bru(a)t(u)alidade(s): O flashmob indutor de uma cidadania atuante. *Egitania Scientia*, 31 (jun/dez), pp.75-86.

Submitted: 8th December 2021

Accepted: 20th November 2022

RESUMO

A expressão Flashmob remonta ao século XIX. Presentemente, consiste numa aglomeração repentina de pessoas num espaço público com o intuito de atuar de forma artística e interventiva. Essa intervenção acontece preferencialmente num não-lugar, expressão que designa, segundo Marc Augé (1994), uma instalação necessária à circulação acelerada de pessoas e bens, tais que vias e estações rodoviárias e ferroviárias, aeroportos, centros comerciais, praças e jardins públicos, etc. A organização destes eventos faz-se por convocatória que segue via internet e que tem duas fases. Na primeira, quem mobiliza — o mobber -, sugere um tema e faz um apelo aclarando o objetivo da ação, local e duração da mesma. Na segunda assoma quando as intervenções regressam à web.

Dado o interesse por estas ações, é nosso intuito perceber de que forma estas podem fomentar uma educação inclusiva, consciente e interventiva, promovendo o respeito, a cidadania e a paz. O avolumar da violência nas escolas, mas também na sociedade, levou-nos a querer discutir sobre questões a ela associadas, desenvolvendo uma intervenção que, neste contexto, denominamos de: BRU(a)T(U)alidade(S): N[ão] — [a aceites] ConTigO.

Palavras-chave: *Flashmob, inclusão social, cidadania, redes sociais, violência.*

ABSTRACT

The word flashmob emerges in the 19th century. Currently, it consists of a sudden agglomeration of people in a public space with the intention of acting in an artistic and interventional way. This intervention takes place preferably in a non-place, an expression that designates, according to Marc Augé (1994), an installation necessary for the accelerated circulation of people and goods, such as roads, bus and train stations, airports, shopping centres, public squares and gardens, etc. These events are organized by means of a signal that uses the internet and has two phases. In the first, the mobber, who mobilizes and suggests a theme, and makes an appeal clarifying the objective of the action, together with the place and duration. The second phase appears when intercessions revert to the web.

Given the interest in these actions, it is our intention to understand how they can promote inclusive, conscious and interventional education that encourage respect, citizenship and peace. The increase in violence in schools, and also in society, led us to want to discuss issues associated with it, developing an intercession that, in this context, we call: BRU(a)Tality(IES): N[ot] — [accepted] ByYou.

Keywords: *Flashmob, social inclusion, citizenship, socials networks, violence.*

RESUMEN

La expresión Flashmob, se remonta al siglo XIX. Actualmente, consiste en una aglomeración repentina de personas en un espacio público con la intención de actuar de manera artística e intervencionista. Esta intervención tiene lugar preferentemente en un no lugar, expresión que designa, según Marc Augé (1994), una instalación necesaria para la circulación acelerada de personas y mercancías, así como de carreteras, estaciones de autobuses y trenes, aeropuertos, centros comerciales, plazas y jardines, etc. La organización de estos eventos se realiza mediante una convocatoria a través de internet y tiene dos fases: en la primera, quien moviliza el mobber sugiere un tema y hace un llamamiento aclarando el objetivo de la acción, el lugar y la duración; en la segunda aparece cuando las intervenciones vuelven a la web.

Dado el interés de estas acciones, es nuestra intención entender cómo pueden promover una educación inclusiva, consciente e intervencionista, promoviendo el respeto, la ciudadanía y la paz. El aumento de la violencia en las escuelas, pero también en la sociedad, nos llevó a querer discutir temas asociados a ella, desarrollando una intervención que, en este contexto, llamamos: BRU (a) T (U) alidad (S): N [no] - la aceptes.

Palabras clave: *Flashmob, Inclusión social, ciudadanía, redes sociales, violencia.*

1. INTRODUÇÃO

Apesar de o termo *Flashmob* ter surgido somente em 2003, a expressão *Flash Mob* (ou *flashmob*) remonta já 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 *flash language* (Trindade et al., 2012, p. 26). A sua ação consistiu em produzir, no ano de 1844, uma revolta na prisão onde se encontravam detidas. A referida ação em que 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 e 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 comunicar.

Idealmente, o *flashmob* consiste numa ação que se constrói rapidamente utilizando os meios dispensados pelas novas tecnologias da comunicação, a web 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 (1994)), sendo que, depois de concretizada a ação, todos os intervenientes dispersam de forma tão rápida e anónima como aquela com que se iniciou a ação. O formato do evento, divulgado principalmente por correio eletrónico, é difundido a partir de uma página eletrónica onde aqueles que se encontram interessados em participar se encontram previamente inscritos. 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, no ano de 2003, via correio eletrónico, uma mobilização em Manhattan, Nova Iorque, Estados Unidos da América (Schieck, 2005).

No decurso desse ano, 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 maneira como se organizavam, a velocidade a que se construía e desconstruía no espaço da cidade, bem como a forma como e onde se divulgavam depois de realizados, a web (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 interventiva e educativa, social e cívica, fez com que ficassem conhecidas por *flashmob* (mobilizações rápidas), sendo apelativas a um público mais jovem e, por isso úteis ao nosso propósito de intervenção.

1 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 (Trindade et al., 2012).

2 No contexto do nosso trabalho, uma ação interventiva realizada em contexto educativo, os intervenientes foram os alunos da disciplina de Audição Musical Comentada – Culturas musicais da Licenciatura em Música da Universidade de Aveiro. Não identificamos o ano letivo de modo a não revelar, mais concretamente, os intervenientes.

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 uma comunidade, cidade, região, país, cultura, ou espaços social e urbano onde se constituem, bem como as capacidades criativas e artísticas de quem os propõe e integra.

Do ponto de vista artístico, o *flashmob* serve-se dos espaços materiais e imateriais dos lugares em que se desenvolve, e aos quais sobrepõe numerosos estratos de significação que se mostram não só materiais, como imateriais, mas sempre diretamente relacionados com a função e objetivos do evento. Assim, em função dos seus objetivos e natureza, os seus constituintes podem diferir sobejamente, sendo que,

a relação entre espaço e lugar ganha centralidade, na medida em que a cidade, [ou qualquer outro lugar onde se produza o evento,] no exato momento dessas experiências [...], constituiu-se em “lugar” atravessado por dois tipos de espaço: o espaço físico e o ciberespaço. [Neste sentido,] o *flashmob* 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 *flashmob* 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 et al., 2012, p. 36).

Sendo nosso objetivo intervir em contexto educativo, utilizando ferramentas pouco convencionais no contexto da formação referida, e de modo a atingir o maior número de sujeitos possível, pensamos ser este meio, a realização de um *flashmob*, aquele que melhor serviria os nossos propósitos e intenções. Estando cientes da necessidade, senão dependência constante, por parte dos mais jovens, e deste público em particular, dos telefones portáteis, dos tablets e dos computadores, bem como do uso da web, da internet, das redes sociais e dos meios audiovisuais, pretendemos integrá-los de uma forma diferente, e útil, no espaço educativo. Por outro lado, a importância destes dispositivos, bem como da imagem e da visualidade, inerentes ao seu uso constante, e da forma como os referidos dispositivos e meios de comunicação e interação social, se mostram relevantes na sua determinação pessoal, social e comportamental, pensamos ser um veículo eficaz e eficiente para chamar a atenção, e educar, nas questões que pretendemos expor e questionar através da ação proposta, ou sejam, os temas da não violência, da exclusão social, da guerra e da paz. Simultaneamente permitimo-nos abordar áreas de conhecimento pouco valorizadas no contexto da formação musical formal.

3 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 et al., 2012).

4 Para além de exigir a construção de uma ação artística pode contribuir, se assim o entendermos, para o estudo de diferentes temas e culturas musicais, propósito da unidade curricular.

Assim, e através da concepção e implementação de um projeto artístico com formato de flashmob, serão nossos objetivos perceber de que modo o flashmob pode ser usado como um recurso didático em contexto escolar; se o seu estudo poderá desenvolver a motivação dos alunos e a aquisição de aprendizagens performativas, musicais e comportamentais não contempladas nos planos de estudo, bem como de que modo este movimento artístico e social pode interferir no espaço da escola e da sociedade, alterando atitudes comportamentais.

Depois de materializado o evento, refletimos sobre os seus derivados, nomeadamente o registo artístico e a alteração comportamental manifesta. Essa reflexão foi realizada a partir dos dados recolhidos através do registo de um Diário de Bordo, ferramenta de obtenção de dados que acompanhou toda a construção e implementação do projeto.

2. O FLASHMOB, AÇÃO E CONTRIBUTO PARA O DESENVOLVIMENTO DE UMA CIDADANIA ATIVA E RESPONSÁVEL

O primeiro flashmob de que existe registo deu-se no ano de 2003, no centro de Manhattan, Nova Iorque, tendo sido um evento “onde cerca de cem pessoas foram convidadas, através de um correio eletrónico 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, p. 4). Inusitado para a época, o evento teve consequências imediatas, sendo que foram logo construídas diversas ações do género 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. Contudo, numerosos são os exemplos que podemos mencionar. Referimos como exemplos aqueles realizados no Aeroporto Sá Carneiro no Porto (Alves, 2013), no Hospital de Braga (Coelho, 2013), ou na estação de comboios de São Bento, também no Porto (Silva, 2018), com características, objetivos e intenções sociais e interventivas diversas.

Enquanto objeto artístico 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 tanto materiais como imateriais, nomeadamente as fontes de natureza intelectual, cultural, moral, social e ética, dos seus participantes. Neste sentido, o espaço urbano, mas ainda qualquer outro espaço que queiramos usar, em conjunto com as novas tecnologias da comunicação e informação, e uma intenção educativa e interventiva, mostra-nos uma nova forma de ser e estar no coletivo, e uma outra noção de espaço e de tempo. Mostra-se ainda, pela maneira como se determinam os conteúdos do flashmob que pretendemos concretizar, um meio de mobilização da comunidade para a realização de ações de conscientização social, onde predominam, na maioria das vezes, “ações de conscientização ambientais, ações culturais criativas (como a dança e artes plásticas), ações contra o racismo e a exclusão social, ações memorialistas de preservação cultural e patrimonial (prédios e monumentos depredados), [...]” (Trindade et al., 2012, p. 35). Constituem-se, neste fazer, flashmobs com objetivos sociais, isto é, que têm impacto de cidadania, não só ativa, como responsável. É neste sentido que pensamos poder atuar de forma enfática em contexto educativo e, de uma forma consciente, mas igualmente lúdica, refletir sobre questões fundamentais da natureza e vivência humana, constituindo

espaços de arte e, pela arte, formar consciências. Todavia, se os eventos aos quais assistimos, têm, predominantemente, uma função lúdica, embora os haja também com uma função interventiva e artística, surgem por vezes, outros como uma função política, social e educativa, bastante marcadas. Contudo, no dizer de alguns autores, nomeadamente André Lemos (2006), os flashmobs são ações apolíticas e lúdicas, pois considera-os uma das formas possíveis de smart 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, p. 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 se destaca as de conscientização ambiental, cultural e criativa contra o racismo, a exclusão social, de preservação ambiental, cultural ou patrimonial, ou contra a violência nas suas diferentes formas, são a finalidade de muitos dos eventos designados flashmobs (Lemos, 2006). Este facto fundamenta e apoia, no nosso entender, as nossas decisões.

Sabemos que 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 e redes sociais, e se inscreverem em páginas próprias, somente esses, numa primeira fase, têm acesso a informação relativa a esses mesmos eventos. 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 et al., 2012, p. 35). Neste fazer, o espaço da cidade, da comunidade e da escola, 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 porque será que se abandonam rotinas para intervir, por alguns minutos, num espaço próprio ao evento criado. Será uma tomada de posição perante o

5 Existem alguns de ação para tomada de consciência por parte do público-alvo de um problema, temática ou outro, como aquele que se realizou no Québec, Canadá, o qual refletiu sobre uma questão ambiental e que se manifestou dentro de um centro comercial (Gouveia, 2011). Esta ação inicia quando um dos intervenientes deixa uma garrafa de plástico vazia junto a um recipiente de reciclar e todos esperam que alguém a apanhe 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 englobando-se 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 a paisagem sonora 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. 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. Este evento decorreu a 22 de Setembro de 2012 em Amesterdão (Egdom, 2012).

6 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.

enfado, individual e/ou coletivo, que se instalou na sociedade? Será resultado de uma falta de objetivos sociais, políticos, culturais e vivenciais mais marcada?

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 objetivos produzem um sentimento de “insatisfação permanente que encontra, na satisfação das sensações, a principal âncora para a constituição de suas identidades.” (Salem, 2004, p. 153). Ora a sensação imediata de prazer produzida, não só de forma individual, como coletiva, 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 indivíduos, 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, consequentemente, em ações em que o imediato e a transitoriedade prevalecem. Independentemente do seu carácter político ou apolítico, social, educacional ou outro, a mobilização via internet ou via telefones móveis, possibilita a construção de ações de forma rápida e eficiente. A internet e a comunicação móvel estabelecem uma cultura 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 constituídas são experimentados instantaneamente, sem o compromisso de se constituírem como uma obrigação. Neste modo de proceder, o que fascina é o inusitado, participar de algum movimento que não tenha conotação política ou social e que seja organizado com o simples objetivo de causar alguma surpresa nas pessoas que usufruem do espaço da cidade. Estes espaços, aquando da ação, transformam-se integrando a ação e os objetos de arte nela expressos. A relação que estabelecemos com eles, também. De espaços de passagem, passam a elementos que enformam o nosso dizer de arte, expressando-se neles, e através deles, uma intenção e motivação artística, estética e social. De objetos ou elementos úteis à vivência e permanência humanas, passam a considerar-se como elementos integrantes de arte. E assim os espaços, a sociedade se redefinem e evoluem, sendo que a comunidade e a escola, também.

Por serem fenómenos sociais com um formato de mobilização e atuação praticamente igual, seria descuidado não mencionarmos, no contexto desta nossa investigação, os *smarts mobs*. A questão que se coloca é a de que como poderemos distinguir um *flashmob* de um *smart mob*. Distinguimo-los pelos objetivos. Os *smarts mobs* estão sempre relacionados a um ativismo político; os *flashmobs* são organizados, exclusivamente, para o entretenimento (Schieck, 2005, p. 7). Neste nosso trabalho utilizamos o conceito de *flashmob* como manifestação e mobilização que se realiza de forma rápida, apolítica, lúdica e interventiva, constituindo-se como ação performativa, que se organiza utilizando as novas tecnologias de informação e comunicação, nomeadamente o correio eletrónico e as redes sociais, reunindo cidadãos que, na maioria das vezes, não se conhecem, em locais públicos, de forma a chamar a atenção para uma problemática específica, neste caso a não-violência e a inclusão social.

Este facto causa necessariamente alguma estranheza e perplexidade quando o evento irrompe na multidão. Neste contexto, os *flashmobs* não singularizam apenas uma forma de acontecimento contemporâneo, referindo-se igualmente a uma forma emergente de experiência no espaço urbano, físico, material e imaterial, onde se inserem. Sodré (1998) argumenta que as experiências atuais de copresença, das quais os *flashmobs* são aqui considerados exemplos, remetem para a 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, com a realidade quotidianamente vivida. Um caminho possível para abordarmos os flashmobs no contexto destas inquietações é percebê-los como um modo possível de construir uma experiência estética, catalisada por uma ação primeira, disseminada pela internet e consolidada num espaço material da vivência e formação humana, por um grupo de indivíduos, configuradores de uma comunidade.

Dado o crescente interesse por estas ações, e o facto de irromperem de modo cada vez mais usual pelo nosso país, queremos perceber de que forma as ações produzidas se servem dos espaços para se construir enquanto objetos artísticos, potenciando uma intervenção social, educativa, formativa, específica. Pretendemos perceber igualmente de que forma elas se podem constituir enquanto espaços de educação e reflexão sobre temas de interesse mais geral, mas também aqueles que se mostram mais atuais para a comunidade, ou enquanto objetos catalisadores de aprendizagens. Através da reflexão sobre temas associados à não-violência e à inclusão social, pretendemos expor o contexto de criação de um projeto que passou pela criação de um flashmob. Com o crescer da violência nas escolas, quisemos, através da criação desta ação, potenciar a discussão sobre os temas promovendo a inclusão (Vala & Sobral, 2011). São nossos objetivos ainda, promover e desenvolver, para além da discussão e da reflexão sobre os temas propostos, uma consciência de grupo mais ativa, conduzindo à interajuda, à aceitação das diferenças, à inclusão e não à exclusão, seja ela por motivos étnicos e raciais, de género, de filiação religiosa, política ou outra. Ações cívicas de vária ordem, fomentando a criatividade e a ação social, podem assim acontecer, recuperando atitudes e valores que se mostram parcos na sociedade atual.

3. INTERVENÇÕES ARTÍSTICAS EM ESPAÇOS EDUCATIVOS

Num espaço onde a violência desponta cada vez mais, e onde tende a tornar-se tolerável, fomos levados a pensar em como poderíamos atuar em contexto educativo, no sentido de promover o diálogo e a discussão de um assunto tão sensível, e atual, como é o da violência e da exclusão social, bem como dos migrantes e dos refugiados (Fernandes & Seixas, 2012). Sendo nosso objetivo promover a discussão e a reflexão sobre os temas propostos, desenvolver a consciência de grupo e a interajuda, desenvolver diversas ações cívicas, fomentando igualmente, e como já referido, a criatividade e a ação social, desenvolvemos uma ação participativa onde se fomentou todo um conteúdo técnico-performativo que se concluiu na determinação da ação descrita.

3.1 PROJETO: BRU(A)T(U)ALIDADE(S): N[ÃO] – [A ACEITES] CONTIGO.

Para a concretização de um projeto desta natureza é necessário envolver toda a comunidade educativa. O projeto nasce sempre de uma discussão e reflexão fundamentada sobre os temas da não-violência e da exclusão social, bem como da forma como podemos agir e intervir em comunidade. Neste sentido, delineámos uma estratégia de forma a fazer surgir a discussão sobre os temas. Numa primeira fase, foram apresentados os temas da violência e da exclusão social, com recurso a pequenas peças musicais compostas no âmbito das correntes musicais ligadas à cultura de rua, nomeadamente o Rap e a Streetart. Em seguida, os mesmos conteúdos foram alvo de reflexão, sendo efetuadas várias ações que incluíram a criação e dramatização de pequenos trechos onde a violência de género, social, racial, religiosa, profissional ou entre pares, foi abordada. Como um dos objetivos era fazer transparecer os conteúdos da ação para o meio, pensámos que a forma mais eficaz de efetivar esse transporte seria a concretização de uma ação dramática e musical externa ao espaço da sala de aula.

Desta premissa rapidamente chegámos ao conceito de flashmob como ação e meio de difusão dos conteúdos propostos. Para a sua criação emergiu um título que aglutinou toda a criação, reflexão e discussão. Pensámos - BRU(a)T(U)alidade(S): N[ão] – [a aceites] ConTigO.

De modo a concretizar o projeto encetou-se um convite direto a um conjunto de alunos os quais tiveram a oportunidade de aceitar ou recusar de forma voluntária e ativa. O projeto contou a participação de 8 alunos, tendo sido preparado, pro todos, de modo ativo e colaborativo, ao longo de 8 semanas. Numa primeira fase foram discutidos os temas, delineados conteúdos e formado o objeto a apresentar num espaço público que teria de ter as características de um “não-lugar”. As sessões decorreram de modo animado. Os conteúdos foram discutidos de forma colaborativa e os dados formados de modo a serem apresentados enquanto ato performativo. Ao longo das sessões foi redigido um guião de modo a formar e enformar o objeto artístico. Como meio de obtenção de dados, e de modo a retermos informação detalhada sobre a construção e implementação do projeto, foi redigido um Diário de Bordo onde registámos os elementos que consideramos mais importantes no que concerne o ato criativo e a interação manifesta entre os participantes. Temos noção que um ato de criação desta natureza não é um ato isolado, um ato de agente único. Assim sendo, delineámos um projeto onde esboçámos os componentes do espetáculo que, dadas as suas características, se serviu de um espaço público, um não-lugar, para se construir enquanto objeto artístico (Mazetti, 2006; Augé, 1994).

Depois de pensado, construído e implementado, e como era também nosso objetivo refletir sobre as consequências da intervenção, procedeu-se a uma reflexão sobre o modo como os intervenientes modificaram os seus comportamentos. Esta reflexão foi concretizada durante o espaço de um mês após a concretização do flashmob, durante o qual se procedeu ainda à redação de mais um conjunto de elementos a integrar no Diário de Bordo. Neste sentido, podemos referir a contínua referência à frase “Brutualidades: não a aceites contigo”, de modo a modificar comportamentos considerados de algum modo agressivos e discriminatórios. Um breve questionário aos elementos que concretizaram a ação permitiu-nos identificar igualmente uma mudança comportamental.

Se numa primeira fase a nossa ação se revelou sem grande impacto, pois os intervenientes não se mostraram ativos para o delinear dos seus conteúdos e delimitação da experiência a concretizar, numa segunda, cremos ter obtido resultados marcantes. Depois do choque inicial e do admitir da necessidade de refletir sobre um tema que os obrigou a sair da sua zona de conforto, percebemos que, progressivamente, o ato de criar se tornou maior e mais importante. O facto de terem de escolher, testar, investigar, criar, conceber, implementar e testar os materiais, os elementos e os formatos sugeridos, responsabilizou-os de forma ativa no processo. Isso foi bastante positivo a curto e médio prazo. Ultrapassados os constrangimentos que emergem do adentrar por áreas do conhecimento e da criação artística nas quais não tinham experiência, o processo ficou facilitado e o produto artístico enformou-se em objeto de arte interventivo e artístico. Adicionalmente, e se a efemeridade de conteúdos se perde quando os eventos admitem um cunho de conscientização social ou outro, o evento proposto assumiu, e no nosso entender, não só o papel de evento lúdico, artístico e social, como de educador e formador de consciências, estabelecendo novos tipos de interação e ocupação dos espaços.

4. CONCLUSÃO

Cremos ter conseguido, através desta proposta de intervenção, colocar em cima da mesa questões sensíveis e atuais, promover a reflexão sobre temas que nos permitem, a nós e a toda a comunidade, tomar consciência de uma realidade que, infelizmente, a maior parte das vezes, se encontra próxima, embora seja ignorada. Como ação dinamizadora e integradora de espaços, de intenções, de arte, estas ações levam a escola, a redefinir-se, mostrando-a mais rica, mais humana, mais social, incluindo e não excluindo, integrando e humanizando, revelando-se a ação proposta, o flashmob, um contributo para o desenvolvimento de uma cidadania mais ativa e responsável.

BIBLIOGRAFIA

- Alves, A. (2013, December 21). *Flash Mob Aeroporto Sá Carneiro*. <https://www.youtube.com/watch?v=SmnRNqjwy-s>
- Augé, M. (1994). *Não-lugares – Introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Campinas, SP: Papirus.
- Coelho, S. (2013, February 23). *Flash Mob Hospital de Braga*. <https://www.youtube.com/watch?v=3ljTn2UKa3w>
- Egdom, W. (2012, September 22). *Greenpeace Flash Mob Gangnan Style*. <https://www.youtube.com/watch?v=OrOBxWtGcvA>
- Fernandes, L., Seixas, S. (2012). *Plano Bullying – como apagar o bullying das escolas*. Plátano Editora.
- Gouveia, F. (2011, abril 24). *Flashmob em Shopping no Canadá*. <https://www.youtube.com/watch?v=MpN2AjwAwQI>
- Lemos, A. (2007). Mídias locativas e territórios informacionais. Lúcia Santaella; Priscila Abrantes (orgs). *Estéticas tecnológicas – novos modos de sentir*. São Paulo: Editora PUC.
- Mazetti, H. (2006) Intervenção urbana: representação e subjetivação na cidade. *Anais do Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. São Paulo: Intercom.
- Salem, P. (2004). *Do Luxo ao Fardo – Um estudo histórico sobre o tédio*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, Conexões, 21.
- Schieck, M. (2005). Flash: da interação em rede à intervenção urbana. Intercom, Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares de Comunicação. XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. UERJ, 5-9 setembro 2005. 1-15.
- Silva, E. (2018, march 2). *AMAZING FLASHMOB - Bolero Ravel / S.Bento Train Station - Porto (90 Years CMSM)*. <https://www.youtube.com/watch?v=7qHCILZVc6k>
- Trindade, A., Figueiredo, E., Santos, N., Mangan, P., Constante, R. (2012). *Multiculturalismo Urbano: o fenómeno Flash Mob*. Florianópolis, 8(1). 25-39.
- Vala, J., Sobral, J. M. (2011). *Identidade Nacional, Inclusão e exclusão social*. Imprensa de Ciências Sociais.