

**Paixões anônimas:  
*Flash Mobs e o tempo intersubjetivo***

**Anonymous Passions:  
Flash Mobs and the intersubjective time**

*Sandrine Allain*<sup>1</sup>

*Sandra Regina Ramalho e Oliveira*<sup>2</sup>

## Resumo

O presente artigo visa discutir parte da obra antológica, ainda sem tradução para o português, intitulada em francês *Passions sans noms*, de autoria do semiótico Eric Landowski, aproximando suas postulações teóricas das manifestações culturais denominadas *Flash Mobs*. Almeja-se, deste modo, delinear a produção dos sentidos destas manifestações à luz dos regimes de interação e de sentido, tal como reestruturados pelo autor ao longo de sua produção teórica. Num meio contemporâneo propício, com novas tecnologias que facilitaram o surgimento dos *Flash Mobs*, estas manifestações propositalmente súbitas e efêmeras são passíveis de análise sob pressupostos semióticos que abarquem interseções entre regimes de interação programados e acidentais.

**Palavras-chave:** Landowski, semiótica pós-greimasiana, regimes de interação e de sentido, *Flash Mobs*.

## Abstract

This article aims to scrutinize the anthological work, so far without translation into Portuguese, *Passions sans noms*, from the semiotician Eric Landowski, bringing its theoretical postulations in line with the cultural manifestations called Flash Mobs. We intend to outline the production of meanings of these happenings in the light of the interactions schemes as restructured by the author throughout his theoretical production. In a contemporary conducive environment with new technologies that facilitated the emergence of Flash Mobs, these manifestations purposely sudden and ephemeral are amenable to analysis under semiotic assumptions that cover intersections between programmed and accidental interaction schemes.

**Keywords:** Landowski, semiotics post greimasian, sense and interaction schemes, Flash Mobs.

ISSN: 2175-2346

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – Universidade do Estado de Santa Catarina/UEDESC Brazil [sandrineallain@gmail.com](mailto:sandrineallain@gmail.com)

<sup>2</sup> Mestre em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul/UFRGS (1986), é Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC São Paulo (1998), com pós-doutoramento na França, em Semiótica Visual (2002). Pesquisadora e professora da Universidade do Estado de Santa Catarina/UEDESC, atua na Graduação e no Mestrado em Artes Visuais e Design como professora e orientadora. Brasil. [ramalho@floripa.com.br](mailto:ramalho@floripa.com.br)

As novas tecnologias aplicadas aos dispositivos móveis, como os celulares, ensejam comportamentos transitórios e cambiantes dos sujeitos em relação aos objetos, ao outro e ao tempo. Dentre suas aplicações e impactos em criações individuais e coletivas, o presente texto volta-se para o fenômeno coletivo denominado *Flash Mob*, cuja abrangência poderia ser considerada, ao mesmo tempo, como um acontecimento social e estético, sendo que, em alguns casos, ainda se caracteriza como um fenômeno político. Como sugere seu nome, o *Flash Mob* refere-se a uma mobilização, geralmente convocada pela Internet pouco tempo antes de acontecer, com local de encontro pré-determinado, em torno de um objetivo comum e envolvendo coreografias improvisadas ou ensaiadas, estimulando ou não a participação de circunstantes ocasionais. Para estudar tal fenômeno, procurou-se sustentação nas postulações das teorias sociossemióticas pós-greimasianas desenvolvidas por Eric Landowski.

O autor decide agrupar suas teorias sob o título de paixões “sem nome”, no original, *Passions sans nom* (LANDOWSKI, 2004, p. 9, tradução nossa), de modo a escapar a denominações que trazem rigidez às identidades e podem fixar o tempo do encontro, preferindo não dar nome às paixões, isto é, às interações sociais que produzem efeitos de sentido variados, envolvendo as emoções. Delineiam-se, deste modo, paixões, interações da ordem da experiência estética, semiótica e, consequentemente, de ordem estésica, nas quais o *soma*, a presença do corpo, suas manifestações e seus jogos de ausência implicam necessariamente efeitos de sentido produzidos e percebidos.

O encontro, marcado ou não, pressupõe surpreendentemente corpos reunidos num tempo, imprescindível para estar junto, o que se caracteriza como regime de *união*, segundo Landowski, pois para isso “é necessário de fato que seja dois *estar aqui* que coincidem” (2004, p.160, tradução nossa). A proposição surpreende, pois a questão estésica, por muito tempo, esteve afastada da cena teórica, em prol de uma reflexão exclusivamente inteligível, isto é, sem levar em conta as sensações entre os actantes<sup>1</sup>. *Estar junto* poderia caracterizar-se pela presença corporal simultânea de actantes, mas nem por isso garantiria trazer uma comunhão implícita, uma partilha e troca, as quais Landowski (2004), nesta antologia, denomina regime de *união*, um dos quatro regimes de interação e de sentido que ele propõe. Trata-se, este como os demais regimes propostos pelo semioticista francês, de interação efetivada não apenas no cruzamento de caminhos num ponto do espaço-tempo, mas num encontro de temporalidades, num tempo do *estar junto*, diferente daquele do *ser-em-si* e daquele do *para-si*, pois o tempo do *estar junto* é “este tempo intersubjetivo da co-presença e da interação” (LANDOWSKI, 2004, p. 160, grifo do autor, tradução nossa). A importância do regime de interação que envolve co-presença, conforme proposto pelo autor, destaca-se em função dos fenômenos contemporâneos coletivos, especialmente aqueles que se manifestam através das novas mídias, que possibilitam coordenar ações de grande alcance e com a participação de múltiplos agentes.

Dentre as manifestações sociais na atualidade, podem ser observados novas tendências no uso da comunicação e das novas tecnologias, tais como a publicação

<sup>1</sup> Tido como “aquele que realiza ou sofre o ato”, o actante consiste em um “conceito que substitui com vantagem [...] o termo personagem, e também ‘dramatis persona’ (V. Propp), visto que cobre não só seres humanos mas também animais, objetos e conceitos” (GREIMAS & COURTÉS, 1989, p. 12-13).

de vídeos amadores em ambientes virtuais de acesso mundial, redes sociais e outros. Nota-se o compartilhamento cada vez maior de notícias e imagens por fotógrafos e cinegrafistas principiantes ou leigos, que não perdem uma oportunidade para divulgar ao mundo sua presença em um evento, ainda que de forma virtual, pela imagem. Entra, portanto, neste comportamento, a questão fundamental das novas mídias: tornar-se presente mesmo na ausência. A imagem torna-se registro de presença e atestação de verdade para o acontecimento. Virtualmente, pelas novas mídias de produção, exibição e compartilhamento de imagens, o sujeito deixa as marcas de sua subjetividade, criações, apoios, objeções, protestos. As novas mídias levam cada vez mais a sistemas virtuais de interação, que aos poucos se tornam mais frequentes que as reuniões presenciais, corporalmente *in loco*. Tais sistemas virtuais podem ser, lentamente, pelos ritos e vocabulários, despidos de sua virtualidade. Tira-se aos poucos o e (convenção internacional para *eletronic*), característico do dispositivo eletrônico, ou seja, virtual. Os vocábulos adquirem notas de realidade: *conversar(ndo)* no *chat*, enviar uma *mensagem*, deixar seu *depoimento*, *curtir* algo, responder a um *mail*, significa estar conectado por todo lado à grande rede em expansão, uma teia gigante que engloba a todos. Se, por um lado, a materialização dos enunciados referentes a processos virtuais de comunicação se amplifica, destaca-se, por meio de algumas tecnologias, a oposta concretização de eventos que foram pensados na esfera virtual.

### **Celulares, *Smart Mobs* e *FlashMobs***

Os telefones celulares de última geração permitem acessar a várias outras mídias produtoras e reprodutoras de informações, vídeos e imagens, cujo uso tem se distanciado do uso tradicional do aparelho telefônico. A antiga ligação, de alto ruído e interferência, trazia em sua sonoridade a distância física do interlocutor. Uma conversa para a qual era necessário voltar-se, distanciar-se dos outros para melhor escutar; em síntese, criava-se um espaço e momento de intimidade para diminuir a distância e criar maior proximidade entre os interlocutores:

[...] para estabelecer um diálogo no telefone nos afastávamos do “mundo”, tínhamos que nos concentrar [...] um caráter e um sentido íntimo e confidencial. Mais do que isso, quando uma nova tecnologia começa a fazer parte do nosso cotidiano, como os celulares, novos tempos são inventados. O mundo se torna menor e a nossa noção de distância é totalmente alterada (PAMPANELLI, 2004, s/ p., grifo do autor).

Os ruídos do antigo telefone esvaecem, tanto quanto a noção de distância que obrigava amplificar o volume da fala, num aumento contínuo de rapidez de acesso, no sentido virtual pelo qual esta palavra vem sendo utilizada. A conexão virtual torna-se foco e atividade contínuos, para a qual os indivíduos voltam suas energias e movimentos, sua atenção, já que esta conexão atualmente é realizada por celulares, tecnologia de telefonia dotada de simplificados e múltiplos usos, da qual um número crescente de usuários se tornou adepto. De acordo com a segunda pesquisa Juventude Conectada (2016, p.21), realizada com jovens de 15 a 29 anos em todo Brasil, o celular é o principal dispositivo usado por 85% dos jovens para acessar a internet. Isso

corrobora a descrição de Walker, sobre a organização e divulgação dos *Flash Mobs*, que começam geralmente com

um e-mail (muitas vezes de uma conta anônima ou usando um pseudônimo) anunciando a data e horário do evento, junto com uma série de instruções para o ato ou que serão comunicadas in loco. Os receptores encaminham este e-mail a contatos por meio de computadores e celulares, formando a mobilização com cada e-mail e mensagem sucessivos (WALKER, 2013, tradução nossa).

A organização dos *Flash Mobs*, portanto, ocorre por meio de um aparato de tecnologias, inclusive de celulares. Além de suas funções comunicativas, os telefones celulares são atualmente usados como forma de monitoramento, por interações sintéticas e visando informações práticas e rápidas. A comunicação pelos celulares “se faz de forma rápida e a função principal é a de identificar a localização do usuário e a de trocar informações bem resumidas. O significado do telefone mudou, interferindo nos hábitos sociais” (PAMPANELLI, 2004, s/p.). O *serviço de mensagens curtas SMS*, traz em seu nome a necessária brevidade do conteúdo, que permite obter informações úteis e planejar ações rápidas. A função de monitoramento decorre do uso compulsivo de telefones celulares para os “nômades que têm que estar constantemente em contato [e] celular não é pra conversar, é pra se achar. É pra usar na hora, é instantâneo” (ALMEIDA; TRACY, 2003, p. 35). Esta redefinição da telefonia para respostas imediatas, independentemente da localização dos interlocutores, favorece um monitoramento feito por celulares via mensagens e redes, como no caso dos *Flash Mobs*, em que se promove a reunião dos participantes no local de encontro. Não somente o celular permite se encontrar na hora dos eventos, como propicia enviar fotografias e vídeos no momento em que estão acontecendo, trazendo a noção de participação da pessoa ausente. Além disso, converte a simples presença como participação, seja daquele que manda ou daquele que recebe a mensagem. O *estar aqui* anteriormente citado confunde-se, desta forma, com um momento de interação entre o presencial e o virtual promotor de efeitos de sentido para os actantes.

Com o celular em mãos, portanto, a rota pode ser alterada, uma mensagem de segundos pode levar a uma mudança na programação pré-estabelecida, bem como pode haver, por outro lado, a divulgação de dados minuciosos para que determinada mensagem provoque um encontro de grande alcance e importância. Como exemplo, podem ser lembrados os recentes eventos da Revolução Verde no Irã<sup>2</sup>, momento em que milhares de pessoas reuniram-se em manifestações organizadas por meio das redes sociais e de celulares de uso pessoal. Quando os celulares e as redes sociais são usadas de modo a reunir multidões, a criar os mais variados tipos de manifestações culturais, políticas, educativas, entre outros, a virtualidade torna-se via de chamada de presença, uma ligação para um encontro. Este encontro marcado é de um tempo previsto, mas de contornos ainda informes, interações de resultados incertos e inesperados, divergentes da hora marcada de uma consulta no médico, uma “hora exata [...] convenção realista, pressupõe um tempo mais do que prosaico: saturado, codificado, pré-estabelecido, mecânico, quase vazio de sentido por não ser estritamente

2 Para maiores informações, acessar a edição 579 da Revista Época “Irã 2.0” de 20/06/2009, parcialmente disponível em: <http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EIT553-16091.00.html> e “Irã e a web-revolução”(VENANCIO, 2009) disponível em: <http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/ira-e-a-web-revolucao>.

nada além do que é” (LANDOWSKI, 2004, p. 160, tradução nossa). Os encontros marcados nas redes sociais podem ir muito além do esperado, sendo pré-estabelecido, às vezes, apenas a hora e local de encontro, sem definição, *a priori* quanto aos resultados deste encontro.

O celular propicia assim uma nova forma de interação, dada a possibilidade de convocação coletiva para manifestações sociais como o *Flash Mob*, fazendo aparecer “a nova cultura do nomadismo e do fenômeno do *Flash Mob* (que também tem como um de seus alic a Internet) que têm como um dos resultados uma nova e diferente forma de coesão social” (PAMPANELLI, 2004, s/p.). O aparelho celular, de cunho pessoal, e o acesso individual à rede levam a um encontro coletivo, além do que, frequentemente, a locais públicos. As novas tecnologias, portanto, criam novos modos de interação também com o cenário urbano, além da união entre os interlocutores reunidos e até mesmo com os de passagem, como acontece no *Flash Mob*.

Como apelidado por Rheingold (2003), os “*smart mobs*”, ou seja, as mobilizações inteligentes, são formadas com o auxílio da rede de computadores e das novas mídias móveis, que são mídias usadas para organizar ações coletivas de multidões de adeptos oriundos dos mais diversos lugares. Estas mobilizações permitem que pessoas que não se conhecem interajam, quer isto tenha sido planejado ou não. Transeuntes participam da mobilização pela coincidência de sua presença no local, senso *seduzidos* pela proposta, contagiados pela co-presença de outros, envolvendo-se espontaneamente na atividade em realização. Participantes que nunca se conheceram pessoalmente têm a oportunidade de se reunir e criar uma troca, estética e esteticamente nova.

*Smart mobs* consistem em pessoas que são capazes de agir com harmonia mesmo que estas não se conheçam. As pessoas que constituem a multidão cooperam de maneira nunca antes possível porque carregam artefatos que possuem a comunicação e a capacidade de computação. Seus artefatos móveis as conectam com outros artefatos de informação no ambiente, assim como com outros telefones. (...) Quando conectam os objetos reais e lugares das nossas vidas diárias com a internet, a mídia de comunicação portátil muda os artefatos de controle remoto para o mundo físico (RHEINGOLD, 2003, p. 23, grifo do autor).

As novas tecnologias possibilitam um *estar junto* quando antes se estava *conectado*, que propicia novas formas de presença e co-presença, graças à mobilidade e criação de uma rede autônoma crescente de novos elos aleatórios e espontâneos.

O caráter portátil do novo meio e seu uso social fez com que o homem inventasse novas e diferentes formas de interação e de se “*estar junto*” na contemporaneidade. O surgimento de fenômenos como o *Flash Mob* vêm demonstrar o impacto que uma determinada tecnologia pode causar na sociedade. Certamente, o telefone celular, foi decisivo para a constituição desta nova conjuntura em que explodem ativismos políticos e *Flash Mobs* (PAMPANELLI, 2004, s/ p.).

O *Flash Mob* é um tipo peculiar de *Smart Mob*, que se caracteriza por reunir um grupo de pessoas para a realização de uma coreografia, podendo ser anteriormente ensaiada ou não, realizada por artistas e/ou não artistas, por adultos e/ou crianças, estudantes e/ou não estudantes, participantes conscientes ou transeuntes aderentes

à proposta, sendo estas categorias geralmente difíceis de serem identificadas devido à mistura de participantes e à ausência de identificação. Estes vários elementos inesperados dos *Flash Mobs* trazem o regime de *acidente* para um regime, *a priori*, de *programação*, conforme denominados por Landowski ao longo de *Passions sans nom*.

## O tempo intersubjetivo e os modelos de interação

O tempo que no *Flash Mob* escoia não é o definido por Landowski (2004, p. 161) como do *encontro marcado (rendez-vous)* - próximo ao tempo da "consulta médica" cuja duração não se pode ultrapassar; apesar do tempo do *Flash Mob* ser marcado (mas nem sempre pontual, esperando a atuação do(s) primeiro(s) participante(s), identificado por um movimento combinado) e da duração ser prevista. Em oposição ao tempo do *encontro marcado*, característico do regime de *programação*, Landowski preconiza o tempo do *acidente*, "tanto do acidente estético: gesto, olhar, forma, oriundos de um simples *estar aqui* e que, deixando por um instante de responder a seu nome ou função, não fazem senão existir, aqui e agora, feito um chamado" (LANDOWSKI, 2004, p. 161-2, tradução nossa).

Segundo o semiótico, os dois tempos acarretam modos de interação<sup>3</sup> que definem diferenças nos regimes de intersubjetividade entre os participantes:

Os dois modos de inscrição no tempo também implicam regimes de intersubjetividade – duas maneiras de estar presente, ou não, para o outro. Quanto mais programado mais o tempo do encontro instala a ausência no coração mesmo da presença. No tempo do acidente, o sujeito se sente presente para seu objeto com, no entanto, a dúvida de sê-lo, pois ele sabe (ou imagina) que está presente para seu objeto apenas *por acidente* (LANDOWSKI, 2004, p. 162-163, grifo do autor, tradução nossa).

Os dois regimes – *programação e acidente* - mantém, desta forma, mais distância entre actantes do que instalam uma proximidade intersubjetiva, pois não é a interação que prepondera, mas a *justaposição*, simples coincidência no espaço-tempo, devido à "restrição doravante ensejada na ótica do encontro e sofrida na do acidente" (LANDOWSKI, 2004, p. 164, tradução nossa). A relação confinada nestes dois tempos opostos, do encontro marcado e do acidente, passa a se organizar no modo de uma "pura *interseção* – o contrário mesmo da interação. Cada um se aplicando a desvelar de si apenas alguns elementos tidos como contextualmente pertinentes [...] a experiência de vida ordena calar-se" (LANDOWSKI, 2004, p. 168-9, tradução nossa). Quando demais premeditado e objetivo ou quando, pelo contrário, mais acidental e incontrolável, dificultando uma troca mais efetiva, o encontro perde de sua potencialidade como modo de interação. Talvez aí resida o motivo da relevância adquirida e da proliferação cada vez maior de encontros tais como os *Flash Mobs*, que abrem espaços e temporalidades intermediárias, para além destes dois regimes opostos.

É alguém ou além destes dois regimes que se deve procurar [...] o que resta a dizer. Este "resto" deve ocupar o lugar daquilo que *não deveria* ter sido dito no tempo

<sup>3</sup> Ver Figura 1.1 Modelo de interação, in: LANDOWSKI, 2005, p. 72.

programado do compromisso ou do que *não podia* ser dito no fora-tempo do acidente (LANDOWSKI, 2004, p. 170, grifo do autor, tradução nossa).

A potencialidade de sentidos velada pelos regimes de interseção do encontro marcado asséptico – da *regularidade insignificante* – e do acidente inapreensível – da *aleatoriedade sem sentido* – está na espontaneidade e na demora dos sujeitos em uma troca para além das convenções e impedimentos. Os *Flash Mobs* instauram um *intermezzo* no espaço e no tempo: o local público de passagem, geralmente de corre-corre, para em suspenso, na brevidade da ação, no borbulho que a antecipa e na dispersão que a segue. O espaço vira palco de permanência para um cenário inimaginável: crianças, adultos, idosos, adentrando uma dança num ritmo que não se associa, a princípio, ao local, geralmente um ambiente de passagem: aeroporto, estação de trem, praça pública de cena urbana depredada.

O tempo agora escoia no ritmo da dança, para os dançarinos, talvez rápido e insaciavelmente, para os espectadores em um tempo que quem sabe se alastra pelos seus inusitados desdobramentos. Essa é uma “hora” – no sentido de momento, pois se trata de minutos – programada por alguns por longos períodos, por outros por alguns segundos e, ainda para alguns participantes, sem qualquer preparação, pois sua presença e participação se deram ao total acaso. Mas todos os que permanecem para entrar na “roda”, ou mesmo para assisti-la, fotografá-la com seus celulares (como é muito comum verificar nos vídeos compartilhados), ou ainda para dar uma olhada rápida entre um *check-in* e as malas. Este é o sujeito que se prende ao evento por estar ali, naquele local, naquela hora, que pode tornar-se, ou não, um *estar-junto* em inúmeras acrobacias, pois o que os reúne “não é mais qualquer conveniência unilateral ou recíproca, mas unicamente a experiência mesma, atual, de sua co-presença um ao outro, relação imediata que os absorve desta vez em totalidade” (LANDOWSKI, 2004, p. 169, tradução nossa). Estar absorto na totalidade de seu corpo e sua mente define estar verdadeiramente “na hora”, naquela que, “além de todo cálculo, mas também independentemente do acaso, poderia em definitivo ser a do *estar-junto*, intersubjetivamente” (LANDOWSKI, 2004, p. 167, tradução nossa).

Os transeuntes, os internautas, os amigos, os manifestantes, os dançarinos estão todo dia a passear, a se conectar, a conversar, a protestar, a dançar. Mas onde estamos nós, quando fazem o que fazem, onde se encaixam em nosso fazer? O momento do encontro torna-se essa potência que pode ultrapassar a interseção espaço/tempo simultâneos e advir em interação de formas e forças renovadoras. Após um *Flash Mob* todos se dispersam, feito uma onda que se expande e se retrai, como se nada tivesse acontecido, o palco desmontando-se efemeramente, voltando a ser uma estação, um aeroporto, uma praça ou um bar, o tempo retomando seu *tic tac* apressado, caracterizado pela voz dos anúncios de partidas e chegadas ou pelo retorno às suas atividades precípuas. O espaço dito público, mas, no entanto, cada vez mais individual em seu uso por metas pessoais urgentes sem abertura para interações imprevistas torna-se, na duração do *Flash Mob*, espaço coletivo, num sentido antes não experimentado. Não somente o local muda a referência para o participante do *Flash Mob*, mas notadamente a muda para o espectador do vídeo de registro, que passa a perceber neste local novas possibilidades, usos, decorrentes de encenações



que escapam aos sentidos usuais e extrapolam a casualidade e causalidade do local público, transformado em espaço de criação e interação. O espectador do vídeo compartilhado de um *Flash Mob*, inscreve-se no campo da metalinguagem, pois ele experimenta um vídeo e não a *performance*, portanto, um texto menos eufórico do que o da *performance*, em si; a esse sujeito logo resta um inquietante estranhamento: todos os elementos continuam presentes, apenas a sua organização foi modificada.

O que se trata de integrar nos parâmetros do encontro é um modo de relação diferente ao *tempo do outro*: do outro enquanto tal. [...] Esta parte de estranhamento que, frente às coisas ou a outrem nos surpreende de repente **já estava lá bem antes de termos sido surpreendidos**, mas não soubemos nos fazer nós - mesmo presentes a ela (LANDOWSKI, 2004, p. 170, tradução nossa, grifo nosso).

Percebe-se aí, dois modos distintos de presença, aquela dos participantes do acontecimento, *in loco*, e o da presença do espectador diante do vídeo, a *performance* então tornada metalinguagem, dada a mediação da linguagem videográfica: sujeitos diferentes; estatutos de "outro" distintos; tempos diversos. Fazer-se presente para o outro significaria, neste âmbito, perceber o estranhamento das coisas cotidianas do mundo, como se comportam e, perceber a interferência que os regimes de interação podem causar no entorno, em decorrência da força do agrupamento e da união e, acima de tudo, do poder de contágio de um corpo e movimento sobre e com o outro. Para isso é preciso fazer presente nesta forma nova de interação que prolonga o sentido.

Inscrever-se diferentemente *em relação ao outro e no tempo*. Conciliar os opostos - prolongar a aventura, ou seja, a presença do sentido, sem desnaturá-la - não seja tão insensata. Demos-lho um semblante de nome: **o tempo da dança**. Tomada metaforicamente, mas notadamente pelo o que diz literalmente. Na dança, que consideramos como uma forma de diálogo em si, é a dinâmica interna da relação mesma entre dois corpos-sujeitos que dá sentido a uma co-presença vivida na duração, como processo e como troca (LANDOWSKI, 2004, p. 171, grifo do autor, tradução nossa).

Neste excerto, Landowski nos traz, explicitamente, a dança e o seu tempo como referências de presença do outro e conciliação de opostos, metafórica e literalmente. Isto faz, se outras evidências anteriores ainda não o fizeram, com que o fenômeno contemporâneo, multimidiático, sincrético e efêmero que caracteriza o *Flash Mob*, possa ser considerado um exemplo privilegiado para a aplicação das postulações teóricas de Eric Landowski acerca de diversos conceitos, especialmente os de presença e co-presença, regimes de programação, acidente e junção, além da questão que lhe é inerente, a do tempo.

## O tempo da dança

Falar do *tempo da dança* para *Flash Mobs* não poderia ser mais pertinente, não apenas pela sua clara coreografia, que estabelece e relações com a dança, dadas as analogias possíveis quanto às interações somáticas e rítmicas, mas sobretudo como

movimento de massa – social e dinâmico, portanto. Movimento que cria efeitos de sentido através de um fazer coletivo e espontâneo, fazendo-o prolongar-se e, ao mesmo tempo, inscrevendo-o no espaço/tempo de diferença: o escape ao sentido esvaziado das atribuições comuns e individuais dos sujeitos à parte, para que cada passo da dança forme um todo de sentido que contagie e se espalhe pela plateia participe. Literalmente, tirar o espectador de seu torpor, seja para puxá-lo para a roda, seja para fazer-se presente por uma fotografia, por um olhar, um sorriso. Mas somente na duração da experiência os integrantes tomam lugares, apropriam-se do espaço e de comportamentos ainda imprevisíveis na programação do *Flash Mob*. O alicerce desta programação está num regime de *risco*, o risco da coreografia não se padronizar, de as pessoas não comparecerem, de o som distorcer, de chover, ou seja, são inúmeros os riscos que acentuam o caráter de imprevisibilidade de um ato, contudo, encenado.

Considerando os pressupostos de Landowski evocados ao longo deste ensaio, percebe-se que o *Flash Mob* oscila, deste modo, entre o regime de interação e de sentido que pressupõe a manipulação – o da intencionalidade em relação a diversos aspectos, a de aumentar o número de participantes - e o do acidente, uma vez que as ações parcialmente programadas estão expostas a reações impensadas e incontroláveis, ainda mais que públicas e coletivas. Esta oscilação solicita e, ao mesmo tempo, pressupõe outro regime preconizado por Landowski, o do ajustamento, ou seja, uma espécie de negociação entre o programado e o acidental, por meio da realização da coreografia através da sensibilidade dos dançarinos atentos aos movimentos e sinais alheios, nos quais *fazer sentir* e *fazer querer* são imprescindíveis para que o evento ocorra e repercuta no entorno.

O *tempo da dança*, esta contínua busca de harmonia entre os sujeitos que formam o par metafórico, estaria, portanto, presente nesta oscilação em constante ajustamento, em que no passo do outro, confirma o próximo passo a ser dado, para que o outro sinta, esteticamente, parte integrante desse coletivo. Munido de todos seus sentidos em alerta, a dança é dançada por ele e pelo outro, neste caso, um “outro” coletivo, passando das percepções objetivas e subjetivas às intersubjetivas.

Na dança se define um ajuste suave do *estar-junto*, como a procura contínua de uma harmonização entre as temporalidades – os ritmos próprios – de cada um dos parceiros. E uma arte deste gênero só pode se fundar na experiência estética, partilhada e repetida, do *justo atraso*. Saber dançar é o mesmo que saber estar *intersubjetivamente na hora*: conseguir sentir, a cada instante, quanto tempo o outro estará “atrasado” (LANDOWSKI, 2004, p. 171, grifo do autor, tradução nossa).

Para que este novo regime do *tempo da dança* – *harmonização de tempos diversos* - tome forma no *estar-junto* promovido, faz-se necessário que os participantes se relacionem e se acomodem, habituem-se no uso do (com o) tempo e espaço da dança e do outro, contagiando-se mutuamente e, através desta influência recíproca, façam o outro ser um de seus pares.

Passar para este regime supõe uma competência relacional [...] necessária para agarrar a presença do sentido [...] transformando-se progressivamente em função da maneira pela qual a relação ao outro a seu hábito próprio tende a nos *fazer ser* (LANDOWSKI, 2004, p. 171, grifo do autor, tradução nossa).

Os participantes do *Flash Mob* podem usufruir de uma “*dança da interlocução* [na qual] os enunciadores e o modo de relação que eles entretêm se constituem na e pela interação mesma. O interativo toma lugar sobre o instituído e sentido se cria através da dinâmica das relações entre sujeitos co-presentes” (LANDOWSKI, 2004, p. 172, tradução nossa). Tal interlocução exige competências relacionais e estésicas que permitem aos sujeitos encontrar um terreno compartilhado para dançar, em ritmo e harmonia, havendo, portanto um ajuste intersomático momentâneo.

Tal ajuste intersomático só pode, por definição, efetuar-se através de um jogo sutil de *prazos* e de *desvios*, de *acelerações* e de *atrasos*, ou seja, uma cronometragem delicada e bem coordenada dos impulsos corporais trocados entre parceiros no espaço (LANDOWSKI, 2004, p. 173, grifo do autor, tradução nossa).

Mas afinal quais as razões para efetivar um acontecimento tão curto e efêmero de ajustes tão delicados e imprecisos? Porque e como mover tantas pessoas em todo o seu ser e sinergia? Alastram-se *Flash Mobs* educativos, artísticos, contestatórios ou mesmo organizados por fãs de certos músicos que, deste modo, são homenageados. Por mais diversa e sintética que a experiência possa parecer, em diferentes graus de envolvimento em sua programação e efetuação, os *Flash Mobs* promovem uma interlocução dialógica que “interpolam, temporizam, re-propõem”: ela dança e cria entre dançarinos – entre locutores – a maior das proximidades” (LANDOWSKI, 2004, p. 173, tradução nossa, grifo do autor). A realização e a participação no *Flash Mob* desperta em seus integrantes variados uma proximidade conquistada *em ato*.

A proximidade deve ser concebida como um *efeito de sentido* do encontro enquanto processo – um efeito incerto, condicional, que será ressentido apenas se a interação desemboca efetivamente em uma forma de realização mútua entre os parceiros. Dançando, descobre-se que dançar junto faz sentido, e não porque quando se dança encontra-se um contra o outro. A proximidade não procede da conjunção, mas de uma coordenação dinâmica cujos princípios relevam do regime da união (LANDOWSKI, 2004, p. 174, tradução nossa).

Do ajuste entre *programação* e *acidente* pode surgir a *união*, um estado de ser e de sentido que transcende a mera justaposição ou mesmo a conjunção. Ou seja, no *Flash Mob* há uma proximidade almejada, que visa um regime de união com os outros, surpreendente reviravolta promovida pelo próprio mundo virtual e tecnológico: se de um lado a tecnologia pode isolar os internautas e *tecnófilos* em suas máquinas de uso pessoal, por outro lado manifestações como os *Flash Mobs* aproximam as pessoas e permitem que partilhem suas co-presenças e sensações, suas criações e espaços. Ou mesmo, seu ser. Olhar, observar o outro, seu ritmo, seu tempo, seu movimento, sua pulsação adentra a esfera estésica da relação intersomática que conta-gia o indivíduo em todas as esferas de sua vivência.

(...) tantos desvios, ou pelo contrário, atalhos que, jogando com a elasticidade do tempo discursivo, integram, numa dinâmica ou cinética partilhada do sentido, as mudanças enunciativas. Como no plano somático, é afinal em função de sua *hexis* corporal própria que cada sujeito terá tendência a privilegiar, no plano verbal, tal tipo de figuras e golpes (ou carinhos) em detrimento de outras, no ajuste de sua estratégia enunciativa (LANDOWSKI, 2004, p. 175, grifo do autor, tradução nossa).

Do anonimato do *Flash Mob* atua-se na constituição interna do sujeito, nas re- viravoltas que constroem o modo como se relaciona e interage com o espaço e o entorno, encontrando formas novas, paixões novas que marcam o indivíduo por sua clara vontade de inscrever-se em seu tempo e espaço, de encontrar-se no tempo do outro, criando efeitos de sentido múltiplos e contagiantes a sua volta. Sair da anestesia para vivenciar experiências estésicas e estéticas com pares conhecidos e desconhecidos aponta o desejo de espontaneidade e interação dos indivíduos. Sua busca por proximidade e regimes de co-presença sobrepõem elementos antes impensáveis: gêneros, idades, classes, ritmos, visualidades e corpos tão variados numa mesma cadência, apropriando-se de um espaço compartilhado que suscita reflexões maiores sobre a importância da coesão da multidão em eventos sociais e de sua força criadora. Trata-se de um fenômeno contemporâneo, só possível graças às novas tecnologias, basicamente pelo uso de celulares e redes de comunicação, mas que, opostamente ao aparente anonimato que lhes pode ser inerentes, provocam encontros regidos pelo princípio e regime da *união*, por meio da presença *em ato*. Mesmo o eventual anonimato entre os parceiros, permitido pela tecnologia, no *Flash Mob* é de outra ordem, distinto da mera oclusão da identidade: o nome pode ser ignorado, mas não o corpo, o rosto. Os *Flash Mobs* pungem a cena pública com uma ludicidade inovadora e contagiante, aproximando os sujeitos entre si e com o seu espaço, criando a partir daquilo que já existe, uma nova era na qual através do virtual se cria o presencial, um *tempo da dança* interlocutiva de repercussões exponenciais tanto nos ambientes físicos quanto virtuais.

## Considerações

As postulações de Eric Landowski para o estudo dos regimes de interação e de produção de sentido diferem do modelo canônico da semiótica discursiva, apoiado pelo quadrado semiótico, ao considerar que os pares semanticamente opostos – não coincide com antinomias, necessariamente – são a base para o percurso gerativo de sentido, já que consistem no seu nível fundamental. Este modelo, concebido inicialmente para aplicação em textos literários ou discursivos verbais, pode ser exemplificado por textos que se dão no tempo, e não só no espaço. O modelo canônico poderia ser aplicado ao *Flash Mob*, pois nessa manifestação polissêmica podem-se identificar pares opostos em diversas categorias, os quais permitiriam engendrar diversos percursos gerativos de sentido<sup>4</sup>. Mas talvez o estudo dos sentidos em uma manifestação dessa natureza se desse - ao se adotar o modelo canônico – a partir de uma oposição semântica entre era analógica vs. era digital, com a possibilidade de inúmeras subdivisões em cada uma dessas duas categorias: a interação (na era analógica vs. na era digital); o espaço (analógico vs. digital); o tempo (*idem*); a arte (antes vs. depois do uso da tecnologia); o lúdico (*idem*); conceitos de forma; de presença; de relações humanas; e assim por diante, pois várias são as categorias que poderiam ser analisadas.

---

4 Dentre eles, poderíamos enumerar: virtual vs. presencial; distante vs. próximo; público vs. privado; individual vs. coletivo; subjetivo vs. intersubjetivo; anestésico vs. estésico (somático); passagem vs. permanência; programação vs. acidente; espaço institucional vs. espaço virtual; rede vs. constelação; ritmo visual vs. sonoro; tempo cronológico vs. tempo do encontro.

Entretanto, o que nos propõe Landowski (2005, p. 72) por seus regimes de interação e de sentido, ou o “modelo de interação”, com seu respectivo constructo, a sua construção teórica, apresentam-se como apropriado para um estudo dos fenômenos contemporâneos, esse espaço e tempo fluído pós-analógico, uma era binária, onde o lúdico pode estar num processo de esconde-esconde, presença vs. ausência; identidade vs. anonimato; verdadeiro vs. simulacro.

O que este estudo pretendeu apresentar e discutir é a possibilidade de diálogo entre este modelo de análise, o dos regimes de interação e de sentido e um fenômeno sociocultural emergente, o *Flash Mob*, mostrando a possibilidade – ou as possibilidades – de união dos pressupostos *landowskianos* com manifestações contemporâneas, sociais, políticas, estéticas, todas tornadas estéticas em função de seu potencial de intersubjetividade. Isto se dá na busca de um esgarçamento de conceitos e modelos que permita “dar conta”- expressão também deveras cartesiana – do que nem sempre é possível dar conta, pois o tempo do encontro pode ser uma dessas situações incontrolláveis pela ciência, mas passível de estudos.

## Referências

ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de; TRACY, Kátia Maria de Almeida. *Noites Nômades: espaço e subjetividade nas culturas jovens contemporâneas*. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. *Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação nos domicílios brasileiros [livro eletrônico] TIC educação 2014*. [coordenação executiva e editorial/executive and editorial coordination, Alexandre F. Barbosa]. -- São Paulo : Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2015. 6,5 Mb ; PDF

FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO. *Juventude conectada 2*. 1.ed. – São Paulo: Fundação Telefônica Vivo, 2016. 247 p.

GREIMAS, A. J. & J. COURTÉS, *Dicionário de Semiótica*. Trad. de Alceu Dias Lima e outros. São Paulo: Cultrix, 1989.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA - IBGE. *Acesso à internet e posse de telefone móvel celular para uso pessoal : 2008*. Coordenação de Trabalho e Rendimento. Rio de Janeiro : IBGE, 2008.

LANDOWSKI, Éric. *Passions sans nom, Essais de Docio-sémiotique III*. Coleção Formes Sémiotiques. Paris : Presses Universitaires de France. 2004.

LANDOWSKI, Éric. *Les interactions risquées*. Limoges: Pulim, 2005, p. 72.

PAMPANELLI, Giovana Azevedo. *A Evolução do Telefone e uma Nova Forma de So-*

ciabilidade: *O Flash Mob*. In: Razón y Palabra, nº41 "Comunicações Móveis". Ano 9. Dez2004. Acesso em agost2011. Disponível em: <http://www.razonypalabra.org.mx/antteriores/n41/gazevedo.html#au>

RHEINGOLD, Howard. *SmartMobs: The next Social Revolution*. 2003. Disponível em: [http://www.smartmobs.com/book/book\\_summ.html](http://www.smartmobs.com/book/book_summ.html)

WALKER, Rebecca. *Flash Memory: A History of Flash Mobs*. In: Communication Currents. National Communication Association. Volume 8, Issue 3 - June 2013. Acesso em agos2016. Disponível em: <https://www.natcom.org/CommCurrentsArticle.aspx?id=3846>