

MULTICULTURALISMO URBANO: O FENÔMENO *FLASH MOB*

Ana Lígia de Oliveira Trindade*

Ewerton Luis Faverzani Figueiredo*

Nádia Maria Weber Santos*

Patrícia Kayser Vargas Mangan*

Robson da Silva Constante*

RESUMO: Esse artigo levanta questões que se abrem a partir do tema da diversidade nos centros urbanos: o multiculturalismo, a tecnologia, as mobilizações e conscientizações sociais nos centros urbanos através dos eventos de *flash mob*. O advento da tecnologia parece ter contribuído imensamente para o multiculturalismo dos centros urbanos. Práticas contemporâneas de agregação social estão usando as tecnologias para ações denominadas *flash mob*, as quais reúnem muitas pessoas, às vezes multidões, que realizam um ato em conjunto e rapidamente se dispersam. Essas práticas podem ter finalidades artísticas, como uma performance, ou ter um objetivo mais engajado, de cunho político-ativista. *Flash mob* é uma aglomeração instantânea de pessoas em um local público para realizar determinada ação inusitada que chame a atenção das outras pessoas. Esta ação se utiliza das mídias sociais para despertar o rápido interesse para causas nada convencionais. O que se produz a partir dos *flash mobs* são acontecimentos efêmeros que se formam e se desfazem em minutos ou até segundos, no espaço citadino.

PALAVRAS-CHAVES: Identidades urbanas. Multiculturalismo urbano. *Flash mob*. Ciberespaço. Cibercultura.

Introdução

As grandes cidades tornaram-se figuras emblemáticas do multiculturalismo, do pluralismo, da polifonia, da multiplicidade, da diversidade, da diferença. Elas reúnem

* Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Centro Universitário La Salle - Canoas – RS – UNILASALLE. ligia-trindade@bol.com.br.

* Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Centro Universitário La Salle - Canoas – RS – UNILASALLE. ewertonfaverzani@gmail.com.

* Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Centro Universitário La Salle - Canoas – RS – UNILASALLE. nmmww@gmail.com.

* Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Centro Universitário La Salle - Canoas – RS – UNILASALLE. patricia.kayser@gmail.com.

* Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Centro Universitário La Salle - Canoas - RS – UNILASALLE. robsonconstante@bol.com.br.



uma combinação incontável de corpos, profissões, ideias, religiões, opiniões, modos de viver, de educar e de fazer arte que irradiam uma multiplicidade de histórias, favorecendo todo tipo de trocas, ou seja, catalisando a diversidade.

No entanto, o fato da diversidade existir e ser “permitida” nos centros urbanos não implica necessariamente que ela esteja sendo trabalhada, respeitada ou valorizada. Se, por um lado, o multiculturalismo tem aberto portas e até certo ponto favorecido a pasteurização cultural nos centros urbanos, por outro, tem afirmado e reafirmado as diferenças culturais como um valor a ser conquistado e preservado.

Identidade não se ganha nem se perde, não se “encontra” nos outros. Identidade se processa, se constroi. Conforme nos coloca Canclini (1995, p. 124), “a identidade surge, na atual concepção das ciências sociais, não como uma essência intemporal que se manifesta, mas como uma construção imaginária que se narra”.

O advento da tecnologia parece ter contribuído imensamente para este multiculturalismo dos centros urbanos. Não há uma única formulação correta para definir o termo, já que “a compreensão exata do conceito de cultura significa a compreensão da própria natureza humana, tema perene da incansável reflexão humana” (LARAIA, 1986, p. 63). Cabe também ressaltar ainda o seguinte trecho, transcrito de Laraia (1986, p. 60), que trata da adaptabilidade da cultura:

A tecnologia, a economia de subsistência e os elementos da organização social diretamente ligada à produção constituem o domínio mais adaptativo da cultura. É neste domínio que usualmente começam as mudanças adaptativas que depois se ramificam.

Segundo Lemos (2004), a cada época da história da humanidade corresponde uma cultura técnica particular, e pode-se perceber que a forma técnica da cultura contemporânea é produto de uma sinergia entre o tecnológico e o social. A percepção das mudanças tanto globais quanto locais é muito importante e passa pela compreensão do conceito de cibercultura (LEVY, 2000) (LEMOS, 2004)

(RÜDIGER, 2007). Dois fenômenos observados na sociedade contemporânea, no contexto de cibercultura e que estão inter-relacionados, são a popularização das redes sociais na Internet e os fenômenos de mobilização urbanos instantâneos, denominados *flash mobs*.

Os *flash mobs* assumem o papel de criar novos tipos de interação e ocupação dos espaços urbanos através do uso de mídias tecnológicas que permitem novas formas de comunicação e informação. A essência do *flash mob* é a aglomeração de pessoas que se encontram em local público para realizar uma ação já combinada.

Esse artigo pretende levantar questões que se abrem a partir do tema da diversidade nos centros urbanos: o multiculturalismo, a tecnologia, as mobilizações e conscientizações sociais nos centros urbanos através dos eventos de *flash mob*. O que se produz a partir dos *flash mobs* são acontecimentos efêmeros que se formam e se desfazem em minutos ou, até mesmo em segundos, no espaço citadino? Que experiências são geradas? Em que medida esses acontecimentos refletem a especificidade do espaço urbano contemporâneo?

1 O multiculturalismo urbano

Os centros urbanos, em função do multiculturalismo, muitas vezes, quando vistos pelo olhar externo, podem ser entendidos como que habitados por pessoas “culturalmente pobres”, vistas como desprovidas de “cultura original”. Ou seja, justamente por reunir grupos multiculturais, diz-se que os centros urbanos “não têm cultura própria”, “somos tudo e não somos nada”, “reunimos um aglomerado de manifestações copiadas ou diluídas”. Assim, se por um lado a diversidade é uma das grandes riquezas dos imensos centros urbanos, por outro, pode ser uma de suas maiores dificuldades.

Essa visão distorcida e descontextualizada sobre a diversidade gera, na população urbana, uma sensação de perda cultural, trazendo um vazio enorme. Do mesmo

modo, gera também uma necessidade de busca e de preenchimento. Como resposta, impõe-se hoje em dia a necessidade de “reencontrar” sua identidade cultural, função esta que se vem exercendo com base no discurso da diversidade.

A perspectiva multicultural que novamente se apresenta hoje como pólo de discussão, preocupação e investigação, no entanto, não pode ser vista somente como diluição e perda da “identidade original”. Ao contrário, o multiculturalismo e a diversidade devem ser tratados como possibilidades de ressignificação individual e coletiva da cidadania.

Segundo Pesavento (1999, p. 15 apud FERRARA, 1993, p. 202),

[a]s transformações econômico-sociais deixam na cidade marcas e sinais que contam uma história não verbal pontilhada de imagens, de máscaras, que têm como significado o conjunto de valores, uso e hábitos, desejos e crenças que misturam, através do tempo, o cotidiano dos homens.

Segundo Pesavento (1999), cidades são, por excelência, um fenômeno cultural, ou seja, integradas a esse princípio de atribuição de significados ao mundo. Cidades pressupõem a construção de um *ethos*, o que implica a atribuição de valores para aquilo que se convencionou chamar de “urbano”. Para a autora, a cidade é objeto da produção de imagens e discursos que se colocam no lugar da materialidade e do social, representando-os. Assim, a cidade é um fenômeno que se revela pela percepção de emoções e sentimentos dados pelo viver urbano e também pela expressão de utopias, de esperanças, de desejos e medos, individuais e coletivos, que esse habitar em proximidade propicia.

Pesavento (1999) traduz de forma clara e objetiva as conceituações de cidade sociabilidade e cidade sensibilidade. A cidade sociabilidade comporta atores, relações sociais, personagens, grupos, classes, práticas de interação e de oposição, ritos, festas, comportamentos e hábitos. Já a cidade sensibilidade, pode ser

caracterizada pelo fenômeno cultural que se revela pela percepção de emoções e sentimentos dados pelo viver urbano e também por expressões como utopias, desejos, esperanças, medos individuais e coletivos.

Paisagens urbanas compreendem outra expressão, essa mais voltada para o documental e ficcional, que pode ser igualada a cena de filme. O cinema, como imagem em movimento, expressa a vida urbana, vivenciada em metrópoles ou em pequenas cidades, onde se conseguem exibir perfeitas composições de facetas em cenários, som, luz e conversação, as quais colocam a urbanidade no centro da reflexão.

A ideia de dispositivo de Deleuze (1990) nos permite acessar a cidade, considerando-a como um sistema móvel, multidirecional, em permanente transformação. Conhecer a cidade significa, pois, acessar o emaranhado de relações que a constitui. Tais relações conectam visibilidades, enunciações, linhas de força e linhas de fuga.

As linhas de força orientam, estrategicamente, as ações na cidade, organizando-as tanto como lugar de interações funcionais, como também lugar da memória social (coletiva). As linhas de fuga, por sua vez, funcionam como tensores, provocando passagens, fissuras nas orientações desenhadas para a sociabilidade. Trata-se de ações táticas que promovem a passagem das cartografias funcionais para as cartografias afetivas, ou seja, para o envolvimento individual com o espaço citadino (ALZAMORA; ALENCAR, 2009).

A questão da subjetivação “vaza” do desgaste das linhas de força e se conecta diretamente com a imaginação. Flusser (2007 apud ALZAMORA; ALENCAR, 2009, p. 03), ao abordar a criação de imagens, atribui à imaginação “a capacidade singular de distanciamento do mundo dos objetos e de recuo para a subjetividade própria”, como sendo “a capacidade de se tornar sujeito de um mundo objetivo”.

Os eventos de *flash mobs*, segundo Alzamora e Alencar (2009, p. 04), “parecem trabalhar com essa lógica, na medida em que propõem acontecimentos os quais valorizam um distanciamento singular da objetividade do mundo, acentuando a esfera da subjetividade”. Na perspectiva do dispositivo, os *flash mobs* configuram-se como linhas de fuga que, por instantes, interferem na paisagem urbana. No entanto, ao interferirem, elas desestabilizam momentaneamente a cidade ou apenas acentuam algo que já lhe é próprio.

Nos acontecimentos *flash mobs*, a relação entre espaço e lugar ganha centralidade, na medida em que a cidade, no exato momento dessas experiências fugazes, constitui-se em “lugar” atravessado por dois tipos de espaço: os espaços físicos e os ciberespaços. No entanto, há um lugar físico que se constitui como palco de ações das chamadas “multidões instantâneas”. O lugar, pois, “pode ser entendido como um espaço cultural, palco para as interações sociais” (SILVA, 2004, apud ALZAMORA; ALENCAR, 2009, p. 04).

Lemos (2004) acredita que novas práticas do espaço urbano surgem na interface entre mobilidade, espaço físico e ciberespaço. Para Souza, Torres e Jambeiro (2005), uma das características do espaço urbano contemporâneo é a velocidade de circulação. O aumento dessa velocidade transformou os espaços urbanos - antes locais de interações sociais - em lugares de processos, ou “não-lugares” (AUGÉ, 1994), onde as interações sociais cedem espaço ao fluxo contínuo de pessoas.

Atualmente, as tecnologias nômades de comunicação trazem as relações sociais para os espaços físicos. Os encontros não precisam mais acontecer em hora e locais pré-determinados. Eles ocorrem nos lugares de fluxo, nos espaços de deslocamento, sendo que o celular serve como um localizador, conectando as pessoas virtual e fisicamente. Ocorre a reinvenção dos espaços urbanos como ambientes multiusuários. Assim, as cidades, que já haviam se transformado em lugares de processos, agora se apresentam como espaços híbridos (SILVA, 2004, p.165).

Uma das consequências sócio-culturais da emergência da cultura móvel é a atual transição do espaço virtual para o espaço híbrido. Silva (2004) define espaço híbrido como sendo a mistura ou desaparecimento das bordas entre espaços físicos e virtuais. Essa mistura acontece através de interações feitas por meio de mídias móveis nos espaços físicos, havendo, portanto, a influência da virtualidade no mundo físico e a influência da fisicidade no mundo virtual. Segundo Silva (2004), os espaços híbridos são nômades, gerados pela mobilidade contínua dos sujeitos, usuários de tecnologias móveis de comunicação, conectados à Internet e a outros usuários.

Pampanelli (2004) afirma que o nomadismo telemático se originou através da massificação do uso do telefone celular e de movimentos sociais como os *flash mobs* e *Smart Mobs* - mobilizações relâmpagos cuja principal característica é a reunião de pessoas em espaços físicos determinados em prol de causas semelhantes.

2 O fenômeno *flash mob*

O evento *flash mob* é uma ação pontual, efêmera e informal. Configuram “multidões instantâneas”, as quais começam a ser formadas pelo aviso que se espalha nas redes digitais, atingindo, no “lugar cidade”, uma dimensão de concretude mais direta e perceptível.

A tradução do termo seria aproximadamente “multidão a jato” ou “multidão instantânea”. *Flash mob* é a abreviação de *flash mobilization*, que significa mobilização rápida, relâmpago. Trata-se de uma aglomeração instantânea de pessoas em um local público para realizar uma ação previamente organizada. Para efeitos de impacto, a dispersão geralmente é feita com a mesma instantaneidade.

Os *flash mobs* assumem o papel de criar novos tipos de interação e ocupação dos espaços urbanos através do uso de artefatos tecnológicos que permitem novas formas de comunicação e informação e que promovem um nomadismo no campo do

concreto, sem perder a conectividade com o plano virtual. Usando as mesmas tecnologias para um fim menos político do que os *smart mobs*, foram criados em maio de 2003 os movimentos que combatem o tédio das grandes “selvas de pedra” contemporâneas. *Flash mob* é uma iniciativa coletiva criada para quebrar o gelo ou a rotina urbana.

O uso do termo *flash mob* data de aproximadamente 1800, porém não da maneira como o conhecemos hoje. O termo foi usado para descrever um grupo de prisioneiras da Tasmânia, -se no termo *flash language*, que caracterizava o jargão que estas prisioneiras utilizavam.

A revolta de trezentas delas (por volta de 1844) culminou numa rebelião na qual, de repente, viraram de costas para o reverendo local, governador e primeira dama, levantaram as roupas, mostrando as partes íntimas simultaneamente, fazendo um barulho muito alto com as mãos. Ainda nesta época, o termo australiano *flash mob* foi usado para designar um segmento da sociedade, e não um evento, não demonstrando nenhuma outra similaridade com o termo moderno ou os eventos descritos por ele.

O primeiro *flash mob* (com seu conceito atual) de que se tem notícia aconteceu em 2003, quando cerca de cem pessoas entraram repentinamente em uma loja em Manhattan e ficaram em volta de um tapete específico. Outra manifestação dessas aconteceu na *Central Station*, importante estação ferroviária de Nova Iorque. Uma multidão se aglomerou, bateu palmas por quinze segundos e repentinamente sumiu tão rapidamente quanto entrou no local. Loucura social? Insanidade coletiva?

3.1 Uma diferente compreensão de espaço: espaço físico X ciberespaço

Estas ações mesclam dois espaços distintos entre si: o espaço virtual e o espaço urbano. Todo *flash mob* inicia-se por um processo de comunicação em massa, onde um líder convida os interessados a se juntarem, sempre em grupo, em um determinado local do espaço urbano, em prol de um só objetivo. O objetivo é, em

sua essência, aparecer, ser visto, causando impacto pelo totalmente diferente – e muitas vezes bizarro – e quebrar a monotonia do cotidiano. Caracteriza-se por uma performance em grupo, com movimentos pré-coreografados, e depois do tempo previamente estabelecido, geralmente alguns poucos minutos, as vezes até mesmo segundos, todos se dissipam ao sinal do líder. Todas as ações seguem um plano, ou melhor, um roteiro com etapas a serem seguidas por todos (RIOFM, 2008).

Rheingold, um dos primeiros a defender que o mundo virtual teria impacto imediato no mundo real, considerado a fonte inspiradora dessas iniciativas, nos diz que:

Flash mobs são meios de entretenimento organizados por si mesmos. Como milhões de pessoas que jogam games *on-line*, *flash-mobbers* estão criando ativamente sua própria diversão de maneira criativa, ao invés de apenas comprar uma ficha, ficar na fila, e passivamente experimentar o “entretenimento enlatado” que lhes é vendido. Mais importante: eles estão aprendendo como usar a Internet e a comunicação móvel para organizar ações coletivas (RHEINGOLD, 2003).

Sudbrack e Borges (2008) comentam que o método de intervenção nas redes sociais permite a construção de estratégias importantes para tratar do impacto que o *flash mob* causa nos diversos atores sociais que dele participam e nos que o observam. Para os referidos autores, nessas redes, é possível a uma pessoa inventar suas próprias formas e rituais de encontro, estabelecendo uma identidade comum, na medida em que os encontros virtuais se tornam frequentes e rotineiros, construindo-se, com isso, vínculos criadores de um sistema de crenças e de regras capaz de despertar para as iniciativas individuais e novas formas de organização. Neste ponto, as trocas de experiências, conhecimentos e ações conjuntas e/ou coletivas e integradas na busca de soluções enriquecem a memória de uma rede social através da divulgação do *flash mob*. Os *flash mobs* assumem o papel de criar novos tipos de interação e ocupação dos espaços urbanos, através do uso de mídias tecnológicas que permitem novas formas de comunicação e informação. Em comum, todos esses exemplos incluem um grupo de pessoas reunidas em um local público, que são previamente informadas sobre a ação nas redes sociais da Internet.

Segundo Pampanelli (2004), esses eventos servem como um interessante exemplo para a avaliação dos impactos sócio-culturais e das utilizações sociais das tecnologias móveis.

O caráter portátil do novo meio e seu uso social fez com que o homem inventasse diferentes formas de interação de se “estar junto” na contemporaneidade. O surgimento de fenômenos como o *flash mob* vem 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*. Estes episódios que eclodem no mundo físico demonstram que a materialidade do telefone móvel altera nosso comportamento social, cria novos sentidos e novas formas de nos organizarmos na sociedade. (PAMPANELLI, 2004, p. 8-9)

A necessidade de uma diferente compreensão do espaço, ou seja, uma compreensão não tradicional, também se torna evidente quando nos vinculamos às reflexões de Massey (1984) sobre os lugares em termos de redes, movimentos e interação. Castells (1998) descreve o espaço neste contexto como sendo, cada vez mais, expresso através de “fluxos”, ao invés de “lugar” físico. Um fenômeno importante pode ser identificado aqui, como Pachenkov e Voronkova enunciam em sua observação sobre a estetização e a mobilidade no contexto do espaço público urbano:

Provavelmente, os encontros de numerosos cidadãos para discussão de interesses públicos nas praças da cidade especialmente projetadas para este fim estão ultrapassados? Provavelmente *flash mob* ou performances momentâneas poderiam ser consideradas formas espaciais mais convenientes dos encontros públicos nas cidades contemporâneas? Apenas porque podem ocorrer em qualquer local da cidade, porque são mais móveis e flexíveis - isso não os faz menos públicos (PACHENKOV; VORONKOVA, 2010, p.2).

Portanto, trata-se de práticas contemporâneas de agregação social em que estão sendo usadas as tecnologias móveis para ações que reúnem muitas pessoas, às vezes multidões, que realizam um ato em conjunto e rapidamente se dispersam. Essas práticas podem ter finalidades artísticas, como uma performance, ou ter um

objetivo mais engajado, de cunho político-ativista. Esse conjunto de práticas trata-se simplesmente do uso de tecnologias móveis para formar multidões ou massas com objetivo de ação no espaço público das cidades (CARMO, 2007).

3.2 *Flash mobs* para mobilização e conscientização social

A mobilização e ampliação de ações de cidadania relativas a eventos sociais, culturais e urbanos fundamentais para a sociedade informatizada contemporânea, como por exemplo, ações de conscientização ambientais, ações culturais criativas (como a dança e artes plásticas), ações contra racismo e ações de inclusão social, ações memorialísticas de preservação cultural e patrimonial (prédios e monumentos depredados) são a finalidade de muitos dos eventos de *flash mobs*. São *flash mobs* com objetivos sociais, isto é, que têm impacto de cidadania. Existem alguns *flash mobs* de ação nitidamente conscientizadora, como uma ocorrida em Quebec, no Canadá, a qual trouxe a questão da conscientização ambiental dentro de um *shopping center*, e uma ocorrida em Zurique, na Alemanha, realizada pelo *Greenpeace*, contra o uso da energia nuclear.

Essas ações permitem dar visibilidade com enormes proporções e poucos custos. O interessante é perceber a capacidade de mobilização, que conta muito com a identificação de cada pessoa que se dispõe a participar, o que geralmente acontece pela Internet. O efêmero e fugaz dos eventos de *flash mob* se perdem quando tais eventos trazem em si uma questão social e de conscientização, seja ambiental, social ou cultural, isto é, questões que tenham impacto de cidadania. Nesse sentido, o evento assume o papel de criar novos tipos de interação e ocupação dos espaços urbanos, através do uso de mídias tecnológicas que permitem novas formas de comunicação e informação.

4 Considerações Finais

As metrópoles transformaram-se em importantes centros do multiculturalismo. Elas reúnem uma mistura de pessoas que desenvolvem múltiplas histórias, o que

favorece as trocas de ideias a partir dessa diversidade. Os *flash mobs* criam tipos inéditos de interação e ocupação dos espaços urbanos, através do auxílio de mídias digitais e tecnológicas que permitem novas formas de comunicação e informação. Os *flash mobs* configuram-se como linhas de fuga que, por instantes, interferem na paisagem urbana. No entanto, ao interferirem, elas desestabilizam momentaneamente a cidade ou apenas acentuam algo que já lhe é próprio.

Uma Intervenção urbana do tipo *flash mob* transforma o cenário onde as pessoas estão vivendo em função do capital, descartando um sentido mais profundo da vida. Trata-se de ações que arrancam multidões de suas posições de receptoras e espectadoras passivas de todos os símbolos dentro da cidade, criando um diálogo simbólico onde o espectador passa a interagir com determinada arte. Esta intervenção quer atenção, foco e sensibilidades voltados para ela. “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, p.5).

Nessas ações, a relação entre espaço e lugar ganha centralidade, na medida em que a cidade, no exato momento dessas experiências fugazes, constitui-se em “lugar” atravessado por dois tipos de espaço: o espaço físico e o ciberespaço. 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 registros 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 também no virtual, mas só tem sua razão de ser pela sua ação/intervenção no plano físico/presencial.

Os *flash mobs* (ANDRADE, 2010) assumem o papel de criar novos tipos de interação e ocupação dos espaços urbanos, através do uso de mídias tecnológicas que permitem novas formas de comunicação e informação, e que promovem um nomadismo no campo do concreto, sem perder a conectividade com o plano virtual. Usando tecnologias, estes movimentos combatem o tédio das grandes selvas de pedra contemporâneas. Trata-se de ações representativas do multiculturalismo

urbano a partir de criações que envolvem mobilização e conscientização social e, em última instância, transformação urbana.

MULTICULTURALISM URBAN: THE PHENOMENON FLASH MOB

ABSTRACT: That article raises questions that are opened from the subject of the diversity in the urban centers: the multiculturalism, the technology, the mobilizations and social awarenesses in the urban centers through the events of flash mob. The advent of the technology looks to have contributed terribly for the multiculturalism of the urban centers. Contemporary practices of social aggregation are using the technologies for actions named of flash mob that unite many people, the times crowds, that carry out an act in assembly and quickly are scattered. Those practices can have artistic purposes, as a performance, or have a more committed objective, of political stamp. Flash mob is an instant collection of people in a public localities for carry out determined unusual action that attracts attention of the other people. This action is utilized of the social medias for awake the quick interest for causes conventional nothing. What is produced from the flash mobs are ephemeral events that are formed and are undone in minutes or, to even in seconds, in the space citizen.

KEY WORDS: Urban identities. Multiculturalism urban. Flash mob.

Referências

- ANDRADE, Renato. 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/>>. Acesso em 17 mar. 2011.
- ALZAMORA, Geane; ALENCAR, Renata. Flashmob: reflexões preliminares sobre uma experiência de rede. In: ENECULT - ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, 5., 2009, Salvador. *Anais...* Salvador: Faculdade de Comunicação/UFBA, 2009.
- AUGÉ, M. *Não-lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Campinas: Papius, 1994.
- CANCLINI, Néstor García. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1995.
- CARMO, Ana Lúcia do; et al. *COMUNICAÇÃO MÓVEL: produção de conteúdo artístico-cultural para mídias móveis*. 2007. 59 f. Projeto Experimental. Curso de Comunicação Social Gestão de Comunicação Integrada da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2007.
- CASTELLS, M. End of Millennium. In: _____. *The information age: economy, society and culture*. v. 3. Oxford: Blackwell, 1998.
- DELEUZE, Gilles. Que és un dispositivo. In: FOUCAULT, Michel. *Filósofo*. Barcelona: Gedisa, 1990. p. 155-161. Tradução de Wanderson Flor do Nascimento.

Disponível em <<http://www.unb.br/fe/tef/filoesco/foucault/art14.html>>. Acesso em 30 jun. 2011.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GREENPEACE. *Flashmob Zurique*. Suíça: 2010. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=M0oe7k7M4IU>>. Acesso em 25 jul. 2011.

LARAIA, Roque de Barros. *Cultura – um conceito antropológico*. 18 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.

LEMOIS, André. *Cibercultura e Mobilidade: a Era da Conexão*. Disponível em <<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/alemos.html>>. Acesso em 23 maio 2007. 2004.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2000.

MARQUES, Isabel. *Dançando na escola*. São Paulo: Cortez, 2003.

MASSEY, D. *Spatial divisions of labor: social structures and the geography of production*. Londres / Basingstoke: Macmillan, 1984.

MAZETTI, Henrique Moreira. Intervenção urbana: representação e subjetivação na cidade. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2006, Brasília. *Anais...* São Paulo: Intercom, 2006.

PACHENKOV, O.; VORONKOVA, L. *Urban public space in the context of mobility and aestheticization: setting the problem*. Berlim: Humboldt University, 2010.

PAMPANELLI, G. A. *A Evolução do Telefone e uma Nova Forma de Sociabilidade: O Flash Mob*. 2004. Disponível em <<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/gazevedo.html>>. Acesso em 17 set. 2007.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. *O imaginário da cidade: visões literárias do urbano*. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS, 1999.

RHEINGOLD, Howard. *A comunidade virtual*. Lisboa: Gradiva, 2003.

RIOFM. *Sobre Flash Mob*. Disponível em <<http://www.riofm.blogger.com.br/>>. Acesso em 12 jun. 2008.

RÜDIGER, Francisco. *Introdução às teorias da Cibercultura*. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

SILVA, Adriana de Souza e. Arte e tecnologias móveis: hibridizando espaços públicos. In. PARENTE, André (Org.). *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004. 282-296.

SILVA, Adriana. *Interfaces móveis de comunicação e subjetividade Contemporânea*. 2004. Disponível em <<http://www.souzaesilva.com>>. Acesso em 29 mar. 2007.

SOUZA, Leandro; TORRES, Sara; JAMBEIRO, Othon. Cidade, Tecnologia e Cultura: o serviço de telefonia móvel e a mudança da interação social na sociedade brasileira contemporânea. In: ENCONTRO DOS NÚCLEOS DE PESQUISA DA INTERCOM, 5., *Anais...* 2005. Disponível em <<http://reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/17858/1/R0902-1.pdf>>. Acesso em 18 out. 2011.

SUDBRACK, M. F. O.; BORGES, Juliana Santos. Redes Sociais na prevenção do uso de drogas. In: SEIBEL, Sergio. (Org.). *Manual de Dependências Químicas*. São Paulo: Atheneu, 2008.

TESTÉ SUR DES HUMAINS. *Flashmob Québec*. Canadá: 2011. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=6VgX93uwgeM>>. Acesso em 25 jul. 2011.

Texto recebido em 27/05/2012