



CONBRACE
CONICE 2021
DE 12/09 A 17/12

Educação Física e
Ciências do Esporte
no tempo presente:

Defender Vidas,
Afirmar as Ciências

FLASH MOB "SAI DO CELULAR": UMA EXPERIÊNCIA DE CONEXÃO E AÇÃO¹

Danuza Rodrigues de Araújo,
Secretaria Estadual de Educação (SEDUC)

RESUMO

As conexões e caminhos para a construção deste relato de experiência se apresenta como análise do processo de criação, pesquisa e ação, do flashmob e do impacto desta produção cênica no espaço e nas pessoas através da plasticidade da dança e sua potência estética, poética e cênica. Busca-se um olhar para as reverberações nos estudantes e a intenção de propiciar um diálogo com as mídias digitais, as novas tecnologias móveis, como o celular, e o universo virtual de relações que elas criam.

PALAVRAS-CHAVE: Flashmob; dança; conexões.

INTRODUÇÃO

A construção deste relato de experiência se apresenta, como se costuma chamar no meio artístico, enquanto processo de criação. Aqui cabe ressaltar a importância do processo na construção da performance, a pesquisa de movimento que envolveu a criação e a reflexão proposta para a ação como foco principal do processo artístico educacional estabelecido.

Os professores artistas envolvidos na produção da ação escolheram a modalidade de performance denominada *flashmob* devido ao impacto que esta produção cênica causa no espaço e nas pessoas através da plasticidade da dança e sua potência estética, poética e cênica.

Pode-se entender que há dois momentos que se integram e dialogam; o primeiro está na intenção de propiciar um diálogo com as mídias digitais e as novas tecnologias móveis, o celular, e o universo virtual de relações que elas criam; e o segundo traz o olhar para as possíveis reverberações do trabalho nos estudantes, nos professores e na escola.

Dessa forma ao se observar o comportamento dos estudantes das escolas públicas da rede estadual de ensino do estado de Goiás, percebeu-se, não apenas, um distanciamento dos corpos, mas também uma individualização em suas relações com os outros e com o mundo, nota-se um caminho sem volta rumo ao isolamento, remete-se a compreensão da sociedade

¹ O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.



individualizada de Bauman (2008, p. 69) a individualização veio pra ficar. Cada vez mais a conversação verbal está cedendo lugar para o teclado, a interatividade através de outras mídias, de forma virtual, por meio do celular, computador e jogos.

Empiricamente observado, este fato é muito comum entre adolescentes e adultos jovens, os quais, não se veem pertencentes a uma sociedade que se agrupa em longas conversas "jogadas fora" com a família sentada em calçadas na porta de casa ou ao redor do fogão como na época de seus avós e pais, pois nasceram numa geração pautada pela comunicação virtual, jogos virtuais, relações virtuais e amores virtuais que podem nunca se concretizar na vida presencial.

Nesse processo contínuo de relações virtualizadas e de conversas instantâneas, o *flashmob* se mostra como ferramenta para uma ação efêmera, que busca, como diz Walter Benjamin (2017) a arte em seu caráter único trás um "aqui é agora" e que atinge o espectador, impacta quem assiste e viraliza. Uma ação instantânea, objetiva, clara e impactante, que envolve muitas pessoas e lugares que vão para além das telas do mundo virtual, mas que caminha para uma realidade expandida e ampliada.

SOBRE O *FLASHMOB* "SAI DO CELULAR"

Pensando nos múltiplos aspectos da questão da interatividade nas mídias digitais, o Flashmob "Sai do celular" propôs estudar as transformações que a interatividade está trazendo para os processos de socialização. Durante a interação da cena, o indivíduo posicionado ao meio, apesar de estar ao centro da ação, se vê totalmente deslocado do que acontece ao seu redor, sem participar da movimentação que o rodeia, sem se inteirar na cena e do que se passa.

Em 2019, o Grupo Experimental de Teatro – GET e a Trupe dos Cirandeiros, ambos pertencentes do Centro de Estudo e Pesquisa Ciranda da Arte, grupos de criação de produções didáticas artísticas criadas para escolas baseado na Base Nacional Curricular Comum - BNCC e Documento Curricular para Goiás - DCGO, recebeu a demanda de criação de uma apresentação artística. A pesquisa para a criação da ação usou como recurso metodológico o *flashmob*, intitulado como "Sai do Celular", na busca de se construir um diálogo direto e imediato da arte com o universo escolar. Participaram da ação professores e alunos da rede

estadual de ensino. Com a ação buscou-se trazer à tona uma reflexão sobre o tempo despendido no celular em detrimentos dos laços presenciais.

Neste caso, os estudantes e professores foram convidados a participarem de uma ação comum que os une por um momento exato, marcado, e que os levam para a prática de uma ação, uma dança, uma arte, um protesto... Neste momento, não se tem apenas pessoas integradas na performance, vê-se atores, atrizes, dançarinas, bailarinos, protestantes, artistas, pessoas que defendem uma causa, mas, para além disso, vê-se pessoas, indivíduos e cidadãos dispostos à mobilização, a tocar e a sensibilizar as pessoas para uma determinada causa, por meio do *flashmob*. Cada ação tem um objetivo, ou motivos, bem específico. Podem-se verificar anseios de entretenimento, crítica social, reivindicações de olhares, protesto e expressão artística.

No caso da proposta relatada, o local escolhido foi o próprio Centro de Estudo e Pesquisa Ciranda da Arte, às 14h30min do dia 12 de junho de 2019, alunos e professores se reuniram no hall de entrada de forma inusitada, em frente à secretaria e ao portão de entrada para executar a ação. A mobilização para este *flashmob* foi organizada por meio de um aplicativo de conversa em grupo já usado pelos participantes. A ação teve embasamento na modalidade artística da dança como busca de fazer os alunos viverem, experimentarem, acolherem e entenderem quem são e como se constroem enquanto seres sensíveis no mundo.

Os professores artistas do GET e Trupe sistematizaram as etapas, a criação da coreografia e a cena a ser apresentada. Houve a gravação dos vídeos explicativos das movimentações e decupagem da ação e a divulgação para os professores de teatro e dança da rede estadual de ensino, alguns professores da rede utilizaram trechos das coreografias em suas aulas e fizeram o convite para que os alunos comparecessem no local e hora marcada. Cada aluno recebeu por meio do grupo no aplicativo de conversa pelo celular a coreografia total e as instruções para a ação. No dia e horário marcado a ação se concretizou com cerca de trinta participantes e depois se dispersou como esperado.

De acordo com Primo e Cassol (1999, p71) de um modo geral, o *flashmob* é uma movimentação rápida como diz o próprio nome Flash = rápido e Mob = Mobilização. Usualmente é composto por um coletivo de pelo menos dez pessoas que se reúnem de repente e instantaneamente, onde se realiza uma ação atípica por um período rápido e curto de tempo,

após o ato os participantes rapidamente se dispersam do ambiente como se nada tivesse acontecido.

RELAÇÕES E CONECTIVIDADES: VIRTUAL X PRESENCIAL

Nos dias atuais a conectividade virtual, e as novas relações que se estabelecem nesses campos da cibercultura nos provocam a pensar nos processos que envolvem essas novas formas de comunicação, na distância entre os corpos e nesse sentido questiona-se em que momento as conexões virtuais impedem ou roubam as conexões presenciais? Busca-se refletir sobre quais os efeitos da diminuição da capacidade social e como os relacionamentos pessoais mesmo sendo virtuais se conectam com momento único vivido no presente, em decorrência da pandemia de COVID-19.

Nesse sentido o presente relato de experiência aborda a utilização do *flashmob* com a intenção de instigar a reflexão sobre como as conexões virtuais interferem nas relações humanas presenciais e até que ponto as conexões em redes sociais afastam os indivíduos das interações presenciais?

O movimento do *flashmob* cria tipos inéditos de interação e ocupação dos espaços urbanos, se materializa em um contato pessoal e, ao se dissipar, acaba retornando ao ciberespaço, com auxílio de mídias digitais e tecnológicas que permitem novas formas de comunicação e informação. A relação entre espaço e lugar ganha centralidade, em outras palavras, surge pela organização virtual na forma de interação em redes sociais na internet e se perpetua também no virtual, mas só tem razão de ser pela sua ação/intervenção no plano físico/presencial.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os produtos cênicos, artísticos e dançantes das escolas muitas vezes se perdem dentro da racionalidade instrumentalizada, na qual cada coreografia é devidamente criada para atender a uma finalidade, evento ou a festividade de alguma data comemorativa, quebra a necessidade de fluir pela sensibilidade que a arte remonta, na tentativa de se encontrar uma saída para esse problema é que se objetivou criar uma obra artística que seja vista como arte e não como produto para atender a uma funcionalidade.

Um dos pontos apresentados na ação “Sai do celular” é a contradição de usar o elemento virtual para unir os corpos de forma presencial e conectada. A ação que acontece é única e efêmera, mas neste momento ela se torna uma obra artística que se mantém.

O presente relato de experiência aborda a utilização do *flashmob* como forma de sensibilização por meio da arte, instigando a percepção sensível sobre as conexões virtuais e suas interferências nas relações humanas presenciais. Foram feitas várias conversas sobre como as conexões em redes sociais afetam os indivíduos em suas interações presenciais e neste ponto a utilização do *flashmob* teve um papel fundamental para agregar na reflexão acerca da problemática das interatividades contemporâneas de forma leve, porém instigante. Além de proporcionar a experimentação estética da dança e a transição da mesma do ciberespaço para o mundo real, em que corpos diferentes e sem padrão interagem com a experiência em dança, criando um lugar em que qualquer indivíduo possa interagir e se conectar.

A escola tem um papel fundamental na educação dos sentidos, na formação de plateia para a apreciação artística, pois a educação é um espaço de constante movimento do homem, um espaço de se vivenciar a cultura, problematizá-la e interpretá-la. Pela educação entende-se o homem como ser inacabado um eterno "vir a ser" com aprendizagem constante, que precisa ser formado, não apenas na educação formal, mas também na informal e não-formal, mas em todos os âmbitos e espaços da sociedade.

A sociedade contemporânea causa várias inovações, mas também nos traz a reflexão para pensar como as evoluções do sistema capitalista distanciam os corpos e solicita dos indivíduos uma adaptação ao meio virtual, que é apresentada de forma sutil, gradativa e apaixonante e é justamente nessa adaptação, que parece ser tão natural, que se fica distante da realidade concreta e torna o mundo virtual como sendo realidade.

FLASH MOB "GET OUT OF THE PHONE": AN ACTION AND CONNECTION EXPERIENCE.

ABSTRACT

The connections and paths for the construction of this experience report is presented as an analysis of the process of creation, research and action, the flashmob and the impact of this scenic production on space and people through the plasticity of dance and its aesthetic, poetic and scenic power. It seeks to look at the reverberations in students and the intention of providing a dialogue with digital media, new mobile technologies, such as cell phones, and the virtual universe of relationships they create.

KEYWORDS: *Flashmob; dance; connections.*

FLASH MOB "SALGA DEL MÓVIL": UNA EXPERIENCIA DE CONEXIÓN Y ACCIÓN.

RESUMEN

Las conexiones y caminos para la construcción de este relato de experiencia se presenta como un análisis del proceso de creación, investigación y acción, el flashmob y el impacto de esta producción escénica en el espacio y las personas a través de la plasticidad de la danza y su estética, poética y poder escénico. Busca mirar las reverberaciones en los estudiantes y la intención de brindar un diálogo con los medios digitales, las nuevas tecnologías móviles, como los teléfonos celulares, y el universo virtual de relaciones que crean.

PALABRAS CLAVE: *flashmob; baile; conexiones.*

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt, **A sociedade individualizada: vidas citadas e história vividas**. Rio de Janeiro - RJ. Jorge Zahar ed, 2008.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**; org. Pref. Márcio Seligmann; Tradução: Gabriel Valladão. Porto Alegre RS: L&PM, 2017.

KIRST, B. E. MORAES, A. L. C. **Flasmobs, movimentos que transcende ou ciberespaço: uma ferramenta alternativa de comunicação**. Revista Iniciacom - vol. 2, Nº1, 2010.

PRIMO, Alex F. T.; CASSOL, Márcio B. F.; **Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias**. PGIE - UFRGS, v. 2, n.2, out. 1999, p. 65-80. Disponível em <http://lume.ufrgs.br/handle/10183/20972>. Acesso em: 04 jun. 2021.



CONBRACE
CONICE 2021
DE 12/09 A 17/12

Educação Física e
Ciências do Esporte
no tempo presente:

Defender Vidas,
Afirmar as Ciências

SANTAELLA, Lucia. **Corpo e comunicação:** sintonia da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

