



O Flashmob como Performance e o Ressurgimento de Comunidades Criativas

Aristita Ioana Albacan

University of Hull – Scarborough, Reino Unido

RESUMO – O Flashmob como Performance e o Ressurgimento de Comunidades Criativas – Apesar de terem surgido há pouco tempo – o primeiro *flashmob* moderno ocorreu na loja *Macy's* de Nova York, na noite de 17 de junho de 2003 –, os *flashmobs* espalharam-se rapidamente por todo o mundo ocidental, tornando-se, nos últimos anos, uma forma inovadora de performance que estimula o reaparecimento – ainda que passageiro e evanescente – de comunidades criativas, ao passo que respondem a uma gama de tópicos de relevância social, sendo eles políticos, culturais, artísticos, cotidianos e assim por diante. Os *flashmobs* tornam-se visíveis dentro da esfera pública por intermédio de atos performativos breves e chamativos, percebidos como lúdicos e libertadores. Em termos de processo, os *flashmobs* como performances pertencem a uma economia cultural neoliberal globalizada. Eles hibridizam convenções e práticas das mídias ao vivo, on-line e móveis de maneiras inovadoras e inéditas. Palavras-chave: **Flashmobs. Performance. Hibridização. Comunidades Criativas. Espectador Ativo.**

ABSTRACT – Flashmobs as Performance and the Re-emergence of Creative Communities – In spite of their very brief history – the first modern flashmob took place at Macy's in NY, on the evening of 17th of June 2003 – flashmobs have rapidly spread throughout the Western world, developing in recent years into a particularly novel mode of performance that stimulates the re-emergence – even if temporary and fleeting – of creative communities, whilst responding to a range of topics of societal currency: political, cultural, artistic, everyday life etc. Flashmobs become visible within the public sphere via short, exciting performative acts perceived as playful and liberating. In processual terms, flashmobs as performances pertaining to a globalized, neo-liberal cultural economy, hybridize conventions and practices from live, online, and mobile media in novel, unprecedented ways.

Keywords: **Flashmobs. Performance. Hybridization. Creative Communities. Active Spectatorship.**

RÉSUMÉ – Flashmobs comme Performance: la réémergence de communautés créatives – En dépit de leur très courte histoire – le premier *flashmob* moderne a eu lieu chez *Macy* à New York, le 17 Juin 2003 au soir – les *flashmobs* se sont répandus rapidement dans tout le monde occidental et se sont transformés dans les dernières années en ce qui peut sans doute être défini comme une manière nouvelle et contemporaine de performance qui vise à stimuler la réémergence – même si temporaire et éphémère – de communautés créatives. En tant que performances, elles répondent à un éventail de sujets de société (politique, culturel, artistique, quotidien etc.). Les *Flashmobs* deviennent visibles dans la sphère publique par de courtes interventions publiques, performatives et poignantes, perçues comme ludiques et libératrices. En termes de processus, les *flashmobs*, envisagés en tant que spectacles se rapportant à une culture mondialisée, néolibérale, mélangent des conventions esthétiques et médiatiques et engagent le spectateur dans le processus créatif de manière nouvelle et inattendue.

Mots-clés: **Flashmobs. Performance. Hybridation. Communautés Créatives. Spectateur Actif.**

A noção de *flashmob* como formato emergente e inovador de performance, portador de possibilidades participativas e emancipatórias, com seu potencial de conectar os dois lados da tão temida fenda entre espectadores e performers, e que levou ao reaparecimento – mesmo que aparentemente passageiro e evanescente – de comunidades criativas, dentro da esfera pública, está sendo estimulado pela recente *explosão* desse tipo particular de prática de performance dentro do domínio público nos últimos cinco anos. Nos mais variados cenários urbanos do ocidente e/ou on-line, o ressurgimento dos *flashmobs* é caracterizado pela ampla diversidade de temas e abordagens performativas, bem como por um tipo particular de impacto – lúdico e libertador, muitas vezes, mostrando humor disparatado, sempre sancionando valores sociais ou políticos correntes (hegemônicos), questões ou temas de um modo que não é próprio de outras manifestações performativas. Apesar de seu formato breve, ocorrência irregular e aparente espontaneidade, se nos referíssemos a noções tradicionais e bem estabelecidas de processo criativo e de apresentação/representação, os *flashmobs* seriam performance, em termos de produção, apresentação e recepção. O presente estudo pretende argumentar a favor dessa hipótese e articular a definição de *flashmob* como performance, baseando-se, especialmente, na teoria de Howard Rheingold sobre as *smart mobs*, definidas como grupos de pessoas que utilizam tecnologias digitais e móveis para aumentar suas possibilidades de cooperação em prol de objetivos sociais e/ou políticos (Rheingold, 2002); em criação e colaboração coletivas pertencentes ao domínio da performance pós-dramática, como foram resumidamente apresentadas por Govan, Nicholson e Normington (2007), assim como em similaridades (em termos de intenções e de *ethos*) a práticas performativas das vanguardas históricas. Embora a história do moderno *flashmob* seja de apenas dez anos – e seu reconhecimento, ou, melhor dizendo, sua aceitação como fenômeno contemporâneo, e prática cada vez mais popular dentro da esfera pública seja ainda mais recente –, similaridades em termos de atitudes em relação a práticas artísticas e ao *ethos* sociocultural podem ser traçadas até manifestações mais remotas do coletivo e do performativo, se estendermos nosso olhar para as vanguardas históricas¹. Manifestações DADA, que se espalharam rapidamente através da Europa entre 1916 e 1924, e os *happenings* dos anos 1960, de autoria coletiva, interdisciplinares, eventos ao vivo com potencial fortemente

performativo, participativo e emancipatório que visavam reconectar e reconciliar a arte com a vida cotidiana e, assim, recuperar os valores sociais perdidos, são exemplos de tais práticas. Uma genealogia histórica dos *flashmobs* como performance poderia ser traçada apesar das brechas temporais existentes e das diferenças estéticas e de mídia relativas a fatores históricos e contingentes. Entretanto, em sintonia com, e também como uma resposta à onipresença do ambiente digital e do pensamento neoliberal globalizado que tende a caracterizar a cultura ocidental no momento presente, os *flashmobs* constituem um modo inovador de performance, apresentados ao público tanto ao vivo como (subsequentemente) por meio de vídeos gravados, disseminados, principalmente, por intermédio de mídias sociais como YouTube, Facebook, Twitter e/ou outros blogs especializados.

O ato de assistir, no caso dos *flashmobs* é, portanto, transformado essencialmente em um ato duplo, que tem lugar tanto ao vivo como on-line. As possibilidades de resposta e participação são estendidas no tempo nos termos da mídia disponível, podendo tornar-se mais complexas e potencialmente mais proveitosas para a comunidade envolvida, em relação ao propósito e conteúdo da performance, do que na situação tradicional da performance ao vivo. Isso ocorre independentemente das particularidades em termos de recepção e do grau de participação inscrito na própria dramaturgia do *flashmob*, na parte que ocorre ao vivo. Além disso, o ato de assistir se funde, no caso dos *flashmobs*, ao menos em certa medida, com o ato da execução. Ele combina o testemunho e a participação ativa (não obstante em graus variados) com a situação da performance ao vivo em lugares públicos, mas também on-line, por intermédio de respostas provocadas ou simplesmente pela disseminação de informações através dos canais on-line acima mencionados. Desse modo, noções híbridas de colaboração e participação próprias das mídias ao vivo, on-line e móveis tornam-se inerentes aos *flashmobs* como performance, e acontecem por intermédio de toda uma gama de plataformas ao vivo e digitais.

Os *flashmobs* ganham visibilidade e são considerados bem-sucedidos como atos performativos incomuns, mas ainda assim estimulantes e momentaneamente significativos dentro da esfera pública em relação a três fatores principais: a) uma moeda de valor social e/ou político do tópico particular proposto; b) um estilo de apresentação e/ou representação performativa não habitual – trazendo certo toque

de originalidade e estimulando o potencial participativo e criativo da comunidade em questão de um modo lúdico e inofensivo; e c) o impacto em termos de recepção, tanto ao vivo como on-line – o qual, em última instância, se refere ao número de curtidas, compartilhamentos e postagens em plataformas de mídia digitais e móveis e à qualidade de comentários através das plataformas escolhidas.

De acordo com informações disponíveis on-line², o primeiro *flashmob* bem-sucedido ocorreu na noite de 17 de junho de 2003, em Nova York, na loja de departamentos *Macy's*, desencadeando reações espontâneas, tanto ao vivo como on-line. Judith A. Nicholson, em *FCJ-030 Flash! Mobs in the Age of Mobile Connectivity*, afirma:

O primeiro *flash mobbing* é hoje uma lenda, embora não incontestada. Aconteceu em Manhattan, Nova York, entre 19h27min e 19h37min do dia 17 junho de 2003. Convocada por torpedos, e-mails e conversas em blogs, uma multidão de aproximadamente cem pessoas reuniu-se na seção de decoração de interiores da loja de departamentos *Macy's*. A multidão circundou um tapete de dez mil dólares. Os participantes, que logo foram chamados de '*flash mobbers*', tinham sido previamente instruídos por '*moberators*' para dizer aos vendedores que todos eles viviam juntos em uma comunidade de amor livre e que queriam comprar um 'tapete do amor' (Bedell, 2003; Cotroneo, 2003; Shmueli, 2003; Van Rijn, 2003). De acordo com vários relatos, a multidão se dispersou rapidamente depois de debater sobre o tapete entre si e com os vendedores (Nicholson, 2005, s.p.).

Sean Savage, responsável por cunhar o termo em 2003 e auto-proclamado *instigator* no blog *cheesebikini?*, afirma que o primeiro *flashmob* foi organizado por Bill Wasik³, tendo sido amplamente documentado no blog mencionado acima, o qual seguiu de perto a aparição e o desenvolvimento do moderno *flashmob* entre 2003 e 2008⁴. De acordo com Savage, entre os dias 17 de junho e 10 de setembro de 2003, muitos outros *flashmobs* aconteceram em Manhattan e ao redor do mundo. Dois dias mais tarde, por exemplo, surgiu o relato a respeito de um *Matrix mob* no Japão, no qual centenas de clones do personagem *Agent Smith* se dirigiram para Osaka e Tóquio logo após a estreia do filme *Matrix Reloaded*. Em Roma, um mês depois, mais de trezentos *flash mobbers* invadiram uma loja de música e livros, na qual permaneceram por um longo tempo, perguntando aos funcionários por livros que não existiam para logo em seguida baterem palmas e se dispersarem (Savage, 2003, s.p.). Apesar da inesperada cobertura

da mídia – e como acontece com todas as grandes invenções –, a mania do *flashmob* teve vida curta e foi tão *flashy* quanto se poderia supor, naquela época, tendo sido declarada como morta em setembro de 2003 (Nicholson, 2005). Seguiu-se um período de relativa pausa, quando os *flashmobs* ocorreram esporadicamente, ganhando menos atenção pública. Entretanto, nos últimos seis anos, o ressurgimento de *flashmobs* em locais públicos geograficamente diversos, propondo um escopo muito mais amplo e complexo de temas assim como dramaturgias muito mais bem desenvolvidas, pôde ser observado, levando à presente hipótese de que os *flashmobs* são, de fato, um novo modo de performance, em desenvolvimento concernente ao século XXI, e que sua ocorrência tem de deixar de ser tratada com um sorrisinho de surpresa.

Em 2004, apenas um ano depois da execução pública do primeiro *flashmob* moderno, o termo apareceu no *Dicionário Oxford* com a seguinte definição: “[...] uma reunião pública de pessoas completamente desconhecidas umas às outras, organizada através da internet ou por meio de telefones celulares, que praticam um ato inútil e dispersam-se novamente⁵” (Savage, 2004, s.p.). A noção de pessoas completamente desconhecidas é algo superficial ou mesmo inadequada, uma vez que a prática demonstrou que, sem dúvida, sempre há um *instigator* (uma pessoa ou grupo de pessoas) a cargo da organização, ou, melhor dito, da produção do evento antes, durante e depois do momento da performance pública; as noções de brevidade, ação executada publicamente e o uso próprio de tecnologias de comunicação móveis e da web na organização do ato de performance ao vivo são, assim, reconhecidas como essenciais. O próprio verbete do *Dicionário Oxford* pode constituir uma prova do repentino impacto do *flashmob* na esfera pública. Ainda hoje, os *flashmobs* são definidos pela Wikipédia não como eventos, mas como um “[...] grupo de pessoas que se reúnem repentinamente em um lugar, praticando um ato incomum e supostamente sem sentido por um curto espaço de tempo e, então, dispersam-se, frequentemente com o objetivo de diversão, sátira e expressão artística⁶”. As noções de brevidade e de ato executado publicamente também aparecem nessa definição. Modos midiáticos de organização e disseminação de informação pré e pós-performance incluem telecomunicações, mídias sociais e e-mails virais. A página da Wikipédia sobre *flashmobs*⁷ não recomenda a aplicação do termo a eventos e performances organizados com objetivos políticos (tais

como protestos), propaganda comercial, golpes de publicidade ou a disseminação performativa de trabalho artístico. Entretanto, o entendimento atual do termo, como vem sendo refletido em vários relatos em mídias de massas e canais on-line usados por comunidades de *flashmobbers*, assim como o linguajar atual, não parecem considerar relevante a diferenciação entre *smart mobs* e *flashmobs* em termos de seu impacto e papel no marco da esfera pública. Portanto, sugiro que essa indiferenciação de terminologia em relação à prática não é particularmente relevante para os propósitos do presente estudo. Sendo assim, os termos, à luz de sua utilização, podem ser encarados como intercambiáveis dentro do contexto atual, com o corolário de que a noção de *flashmob* ganhou, definitivamente, atualidade sobre a noção de *smart mobs* em relação à prática ostensiva em anos recentes. Consequentemente, sugiro que, devido a sua flexibilidade, ou antes, ao seu formato *frouxo* e flexível e, mais importante ainda, devido ao senso de expressão individual por meio da autoria coletiva e da manifestação em relação à expressão artística que é associada aos *flashmobs*, a evolução do termo levou à inclusão de ambos os tipos de intervenções performativas na esfera pública.

Além do mais, sugiro que ficou demonstrado que *flashmobs* são atos performativos que reconectam indivíduos com seus ambientes de modo coletivo, criativo e lúdico, desafiam a rotina do dia-a-dia e o modo dominante e passivo de pensar e se relacionar com o seu entorno, e, sobretudo, acontecem dentro de um intervalo de tempo breve e definido – sendo a brevidade essencial para o impacto – enquanto instigam os espectadores (passantes ou públicos dos meios digitais) a engajarem-se ativamente no ato da performance com seu *self* coletivo momentâneo, tanto por meio de envolvimento corporal como pela disseminação do conteúdo visual gravado. Além disso, sugiro que, a despeito de sua aparente espontaneidade e falta de preparação (reconhecida como tal, baseando-se em modelos de processos criativos mais ou menos tradicionais), os *flashmobs* são performance no sentido de que requerem um período de produção que inclui, além dos aspectos organizacionais pertinentes à efetiva reunião das pessoas em um lugar e horários específicos previamente estabelecidos, um período de ensaios (mesmo que breves e/ou executados anteriormente por participantes), e, sobretudo, requerem o desenvolvimento de uma dramaturgia específica que enfatiza mais a experiência do que a narrativa. Além disso, os *flashmobs* são performance também pelo fato

de que incluem o ato da apresentação pública ou, em alguns casos, a re-apresentação de uma rotina adaptada a um contexto/cenário específico o qual se torna, assim, performativo, em concordância com uma dramaturgia flexível preestabelecida. Eles integram, no interior do processo, o aspecto inovador do ato de assistir potencialmente ao vivo e on-line. Todos os *flashmobs*, por serem executados ao vivo, são filmados e fotografados pelos organizadores (frequentemente, também pelos passantes), e a documentação visual que daí resulta é cuidadosamente, mas ainda assim rapidamente, editada de acordo com a dramaturgia do *flashmob* para que seja disseminada posteriormente via plataformas sociais e digitais. Sendo assim, tanto o processo criativo como o ato da performance transpassam do ao vivo para o digital e vice-versa, atestando a existência de um plano pré-estabelecido e de uma estratégia de exibição do *flashmob* como trabalho artístico com um fim específico que apresenta a possibilidade de transmitir um legado potencial de *flashmobs* como performances. Além disso, gostaria de sugerir que, por causa da própria ocorrência na esfera pública e da dramaturgia particular que propõe, a qual procura, abertamente, interromper o fluxo da vida cotidiana e desafiar o discurso social hegemônico, os *flashmobs* são implicitamente políticos, pois tendem a colocar em questão valores e tópicos atuais. Os *flashmobs* são, desse modo, performances que carregam um forte potencial emancipatório e têm sido cada vez mais reconhecidos por uma ampla gama de comunidades, fato atestado recentemente por incontáveis exemplos em todo o planeta. O exemplo mais recente de *flashmob* foi organizado em Estocolmo, em apoio à Praça Taksim⁸, no dia 15 de junho de 2013, menos de três semanas após o início das manifestações de apoio ao Parque Gezi em Istambul⁹. Finalmente, gostaria de sugerir que, devido a sua interdisciplinaridade – amalgamando convenções e práticas concernentes às mídias sociais, à computação e à comunicação móvel –, os *flashmobs* carregam a promessa de desenvolverem ainda mais seu potencial performativo, uma vez que (já) se situam, discretamente, dentro do domínio da performance pós-dramática e participativa.

Howard Rheingold, em *Smart Mobs: the next social revolution: transforming cultures and communities in the age of instant access* (2002), afirma que os *smart mobs* consistem em pessoas capazes de “[...] atuar em conjunto, mesmo sem se conhecerem umas às outras”

(Rheingold, 2002, p. XII). Há mais de uma década, o autor prognosticou que:

Os melhores aplicativos da indústria de informação do amanhã não serão equipamentos de hardware nem softwares, mas práticas sociais. As mudanças de maior alcance virão, como ocorre tantas vezes, dos tipos de relações, empreendimentos, comunidades e mercados que a infraestrutura torna possíveis (Rheingold, 2002, p. XII).

A afirmação de Rheingold, sem dúvida, soa como uma profecia que se tornou realidade em muitas áreas da vida contemporânea. Referindo-se a serviços móveis e a tecnologias de computação que se desenvolvem rapidamente, Rheingold sustentou (naquela época) que eles auxiliariam as pessoas a coordenar ações “[...] com outras ao redor do mundo – e talvez, de modo ainda mais relevante, com pessoas que estão por perto” (Rheingold, 2002, p. XIII), levando, assim, à crescente eficiência e impacto em termos de interação pública e trocas e, sobretudo, ao desenvolvimento de “[...] contratos sociais que nunca haviam sido possíveis até então”. Rheingold anteviu como o modo em que as pessoas “[...] encontram-se, formam casais, brigam, vendem, governam e criam” (Rheingold, 2002, p. XIII) já começava a mudar e como tais mudanças ocorreriam rapidamente e se expandiriam em direções nunca antes imaginadas. Em suma, as tecnologias digitais e móveis permitiriam às pessoas agir em conjunto de maneiras novas e em situações nas quais ações coletivas não eram possíveis até então, além de permitir utilizar seu poder coletivo recém-descoberto de modo criativo e ainda inexplorado. Isso soa como o terreno ideal para a conformação potencial dos *flashmobs* como meio de expressão coletiva antes mesmo de sua ocorrência. Porém nada é absolutamente novo. Como o próprio autor afirma ao referir-se aos *smart mobs* – noção que, para os propósitos da presente argumentação, é inteiramente aplicável aos *flashmobs*: “O poder dos *smart mobs* decorre, em parte, da maneira como antigas práticas sociais em torno da confiança e da cooperação estão sendo mediadas pelas novas tecnologias de comunicação e computação” (Rheingold, 2002, p. XIX). A afirmação de Rheingold, de fato, concerne aos valores de participação contidos em toda uma gama de novos equipamentos de mídia e suas práticas sociais emergentes, os quais, supostamente, carregam o potencial de tornarem-se essenciais ao estímulo da criatividade e à expressão da individualidade no interior do coletivo, mesmo que ocorram de maneira aparentemente evanescente e passageira.

A colaboração coletiva (como a prática foi designada, inicialmente, no continente norte-americano) e, indo ainda mais adiante, a concepção de estratégias e técnicas colaborativas contemporâneas de realização de performance dentro do cenário ocidental atual, em sua tentativa explícita de alcançar a emancipação da *tiranía do texto* e da autoria individual, desenvolveram um amplo espectro de estratégias para a execução de performances que são coletivas por natureza e que envolvem confiança e colaboração. Indiretamente, os resultados performativos tendem a conectar-se à ideia de aumento e/ou de ativação da recepção e à tentativa de emancipação de uma atitude de recepção passiva, exclusivamente estética e contemplativa. A noção de criação é, na verdade, descrita por Govan, Nicholson e Normington em *Making Performance: devising histories and contemporary practices* (2007), em relação ao plural e, portanto, ao coletivo, como “[...] processos de experimentação e conjuntos de estratégias criativas” (Govan; Nicholson; Normington, 2007, p. 7), visando o desenvolvimento de uma dramaturgia ou de *performance-come-texto*. Uma das características marcantes da criação é, assim, sua natureza colaborativa e inerente potencial emancipatório, tanto em termos de expressão artística e/ou política como também em termos de produção. Ideias, ações e movimentos são gerados colaborativamente, na maioria das vezes, por meio de uma mescla de discussão, improvisação e experimentação. De acordo com os autores, não existe um único objetivo estético ou ideológico na criação. O cenário é eclético, dependente de habilidades, gostos ou do propósito da criação (Govan; Nicholson; Normington, 2007, p. 7-9). Noções implícitas de confiança e de cooperação tornam-se essenciais a qualquer processo de criação e seu resultado. Também indiretamente, a interdisciplinaridade torna-se um dos aspectos quase presentes e mais ou menos permanentes em práticas de criação. Tudo isso acontece em uma situação de interação ao vivo através de todo o processo de execução e previamente ao(s) momento(s) de apresentação da performance.

Contudo, as atuais possibilidades oferecidas pelas mídias sociais e móveis e as práticas sociais a elas relacionadas, discutidas acima, possuem a habilidade de fazer acontecer a interação ao vivo em termos essenciais e, até certo ponto, à distância, sem a necessidade expressa de interações face a face em qualquer momento durante todo o período de produção. Ou, se a interação ao vivo acontece,

nem todos os membros envolvidos na apresentação pública têm de estar presentes, uma vez que e-mails virais, mídias sociais e móveis asseguram maneiras efetivas de comunicação. Entretanto, no ato de apresentação ou re-apresentação, membros da comunidade criativa têm de compartilhar o mesmo espaço físico para que a performance ocorra, como é o caso de práticas de criação mais tradicional. Judith A. Nicholson observa em seu estudo que:

O *flash mobbing* foi descrito como ‘entretenimento auto organizado’ (Rheingold, 2003b), saudado como ‘uma surpreendente intervenção na vida da cidade’ (Young, 2003), vinculada ao ‘*speed dating*’ (Nold, 2003) e rotulada de ‘forma incipiente de protesto social’ (Shnayerson and Goldstein, 2003, p. 20) (Nicholson, 2005, s.p.).

Nicholson pergunta-se: “Por que uma moda frequentemente descrita como ‘diversão boba’ foi tão acirradamente contestada?” (2005, s.p.). E ela afirma que a razão foi “[...] a inédita conjunção, no *flash mobbing*, de três tipos de comunicação móvel: SMS, aglomeração dirigida a um alvo e performance pública” (Nicholson, 2005, s.p.). Nicholson ainda afirma que: “[...] a conjunção dessas práticas – e a popularização do *flash mobbing* em espaços públicos urbanos nesta encruzilhada da história – tornaram essa moda um momento significativo na história da comunicação móvel” (Nicholson, 2005, s.p.). A autora está se referindo, obviamente, ao momento do ano de 2003. O reaparecimento dos *flashmobs* nos últimos anos, porém, e a diversificação de temas, objetivos e estratégias performativas verificadas somente podem fazer crer que o potencial dos *flashmobs* como performances em si mesmas começou a ser reconhecido e explorado em um grau superior, principalmente através da aquisição de uma dramaturgia enriquecida da experiência, a qual envolve também práticas coletivas no interior do processo criativo.

Marco de Marinis descrevia a dramaturgia, já em 1987, como “[...] as técnicas/a teoria que governam a composição da performance-como-texto” (de Marinis; Dwyer, 1987, p. 100), na qual a noção de texto se refere não apenas à palavra escrita, mas ao agregado de comportamentos, itens cênicos, palavras, imagens e todos os aspectos concernentes à linguagem teatral. Desse modo, ao afirmar a dramaturgia da experiência na confluência do digital, do social, da mobilidade e das mídias performativas, é forçoso afirmar que os *flashmobs* são performances que instigam os espectadores a tornarem-

se participantes ativos, os quais podem ser considerados performers no sentido teatral. Isso implica o fazer como uma interação física com objetos, ideias ou pessoas. Aí, então, o ato de fazer concerne à experiência como engajamento que envolve e estimula o sensorial ou o tato, além dos outros sentidos mais tradicionalmente usados em performance, tais como a visão e a audição. Com a nova e intrincada interrelação/hibridização das práticas de mídia discutidas acima e práticas sociais de interações face a face na vida diária, o potencial de aumento da criatividade e as possibilidades de alcance do sentimento de autoexpressão liberadora – expressão que se dá no interior do coletivo (nesse caso, tornando-se uma comunidade criativa por um breve espaço de tempo) – são inevitavelmente ampliadas. Sendo assim, o *flashmob*, como modo inovador de performance, provou ser um dos canais efetivos nos quais uma tal manifestação ocorre no domínio público.

O *flashmob Michael Jackson Tribute*, ocorrido em Bucareste na tarde do dia 29 de agosto de 2009, como parte dos tributos mundiais organizados em memória do icônico artista pop, pretendeu prestar homenagem ao trabalho e espírito de Jackson e reunir, de maneira criativa e lúdica, fãs romenos em potencial. Tais *flashmobs*-tributos ocorreram em muitas cidades importantes, tais como Estocolmo, Paris, Seattle, Londres etc., durante os meses de julho e agosto daquele ano, em seguida à morte inesperada do artista. Os registros em vídeo tornaram-se virais imediatamente, com o número de acessos no YouTube oscilando entre meio milhão e sete milhões desde então. Os *flashmobs* foram considerados como potencialmente a maneira mais criativa e tocante de prestar homenagem a uma estrela de tal popularidade, entre todas as outras que ocorreram em sua memória naquela ocasião. A mesma canção e videoclipe – *Beat It* (1982) – foram utilizados como base para coreografias planejadas em todos os *flashmobs*, ao passo que locações centrais de altíssimo tráfego nas cidades mais importantes foram as escolhidas para chamar a atenção. De acordo com estimativas on-line que se seguiram, entretanto, os tributos de Estocolmo e Bucareste parecem ter sido os mais bem-sucedidos e complexos em termos da dramaturgia proposta, com comentários altamente positivos a respeito das qualidades profissionais/estéticas da coreografia de dança executada no *flashmob* de Bucareste.

clique na imagem para assistir online

Vídeo 1 – *Michael Jackson Official Tribute Flash Mob-Bucharest, Romania*, cortesia de Judith State & Mircea Ghinea. Disponível em: <<http://www.youtube.com/embed/GI-AIRJYrLo?>>.

De acordo com os principais *instigators* – os bailarinos/coreógrafos romenos Judith State e Mircea Ghinea –, a organização e preparação foram intensivas e intensas (tendo levado menos de uma semana). Foram usados e-mails, mídias sociais e móveis, assim como interações ao vivo (consultas) entre os organizadores principais, baseadas em práticas envolvendo confiança e colaboração, no dizer de Rheingold. Os dois coreógrafos começaram decidindo quais seriam os pontos-chave para a execução do *flashmob*. Quatro lugares principais foram escolhidos: o Parque Herastrau, a Estação Central, o Shopping Center Romania Plaza e a Avenida Magheru, na intersecção da Praça Romana. A escolha combinou princípios de diversidade, representatividade da identidade contemporânea da cidade e potencial de afluência de uma parcela da população que mais provavelmente participaria de tal iniciativa. Uma coreografia acessível, de menos de um minuto e inspirada pelo icônico Michael Jackson do videoclipe *Beat It*, foi concebida coletivamente. Instruções por vídeo, contendo a coreografia, apresentada e explicada de modo acessível para ser aprendida em casa por qualquer leigo em dança, foram gravadas e distribuídas por intermédio de e-mails. O momento foi concebido, além disso, de um modo evocativo do espírito do videoclipe e da personalidade do astro pop ao qual prestava homenagem, bem como cuidadosamente pensado para estimular passantes a participarem espontaneamente, fosse juntando-se à coreografia, tirando fotos ou simplesmente saudando ou aplaudindo.

clique na imagem para assistir online

Vídeo 2 – *Michael Jackson Tribute Bucharest – 5 minutes lesson – Dance steps*, cortesia de Judith State & Mircea Ghinea. Disponível em: <http://www.youtube.com/embed/cb_tpz-QKzo?>>.

Ao seguir a *convocação* de amigos e conhecidos por e-mail, pedindo por manifestações de interesse e comprometimento, um pequeno corpo de baile foi formado, com os dois *instigators* à frente como bailarinos líderes. Um dia antes do *flashmob*, um ensaio, num pátio de escola, foi realizado para assegurar a sincronicidade e a exatidão em termos coreográficos. O papel do corpo de baile foi autoinstituir-se como o núcleo performático do *flashmob* e assegurar sua imediata visibilidade na esfera pública, assim como estimular/instigar, ou dirigir, por meio do exemplo, os passantes que decidissem juntar-se ao *flashmob* na hora H da performance.

Além disso, para assegurar o desdobramento contínuo e sem interrupções do evento, e de acordo com as leis romenas que regulam a aglomeração pública e com as regras dos *flashmobs*, os *instigators* buscaram permissão oficial em todos os locais escolhidos, o que obtiveram de modo apenas parcial, fato que, de antemão, aumentou o fator de risco do evento e o nível de comprometimento dos participantes. State e Ghinea também organizaram uma equipe de som e vídeo profissional que lidaria com a logística do evento, assegurando, por um lado, que a música estivesse em um volume apropriado para atrair a atenção e estimular os passantes em lugares de alta circulação, e, por outro lado, que os momentos do *flashmob* fossem documentados desde vários ângulos, de modo inconspícuo e não intrusivo a ser posteriormente editado para a disseminação on-line. Voluntários atuaram como contrarregas e auxiliaram na montagem do complexo sistema de som e vídeo em menos de dez minutos em cada uma das locações. A menos de 24 horas do início, os *instigators* disseminaram,

via SMS coletivo, àqueles que haviam confirmado participação, informações a respeito do número de locações, do horário e do lugar exatos apenas da primeira locação. Anúncios relativos às outras três locações seguiram-se sucessivamente entre cada uma das aparições planejadas. À parte dos principais organizadores, os participantes do evento tiveram que se apoiar exclusivamente em práticas baseadas em confiança e colaboração, como as que se desenvolvem em redes on-line, para poder cumprir as exigências do evento. Os *instigators* quiseram assegurar, por um lado, a espontaneidade da performance e, por outro, a obediência às regras do *flashmob*¹⁰. O resultado paradoxal foi que, no dia assinalado, o número de pessoas participantes do *corpo de baile* cresceu de uma locação para a outra por causa de mensagens retransmitidas a um número crescente de pessoas, enquanto a qualidade da apresentação e a exatidão da sincronia permaneceram as mesmas. O número de espectadores que se juntaram parece ter sido maior nos lugares públicos onde o risco da manifestação era mais alto, chegando ao ponto de que, no caso em que os *flashmobbers ocuparam* a Avenida Magheru (uma das principais de Bucareste), o *flashmob* teve o maior número de espectadores participando ou filmando, e imagens filmadas por passantes tornaram-se virais em menos de 24 horas. Nesse caso, porém, a polícia interferiu rapidamente, levando a problemas de atraso na publicação do material de vídeo oficial do *flashmob* por alguns dias. Apesar disso, a *vida* do *flashmob* continuou on-line, performaticamente, por algumas semanas. Comentários em vários canais on-line consideraram o *Tributo de Bucareste a Michael Jackson* como a performance com a maior qualidade profissional/estética e, indiretamente, como uma intervenção politicamente motivada da esfera pública – à maneira do movimento *Occupy, avant la lettre*¹¹. Em suma, é possível reconhecer facilmente, através do processo acima descrito, que os estágios de produção, apresentação/representação e recepção/disseminação da performance tiveram, cada um, o seu lugar, como é o caso de qualquer processo criativo de performance, mas ainda assim adaptados às necessidades específicas de um modo tão original de performance, fusionando meios e práticas locais, ao vivo e digitais, e assegurando a expressão híbrida do coletivo e do individual de um modo criativo que se tornou visível dentro da esfera pública, para além das fronteiras nacionais.

O crescente número de *blogs* e *websites* dedicados à prática de *flashmobs*¹², assim como a plethora de *flashmobs* acontecendo ao redor

do mundo em resposta a eventos e questões considerados (momentaneamente) relevantes para a esfera pública, prova que há um potencial substancial para seu desenvolvimento como modo inovador de performance. Ao exibir um novo modo de performatividade e autoria coletiva, ao mesmo tempo em que propõem dramaturgias da experiência bastante diversas e abertas à participação do público do modo mais inesperado, os *flashmobs* parecem ser capazes de reconectar a arte com a vida e estimular a imaginação de comunidades criativas, muito embora de um modo evanescente, passageiro e, muitas vezes, lúdico. A tentativa de empresas multinacionais e de várias indústrias criativas de usar esse modo de performance a serviço de suas próprias agendas (como foi o caso do famoso anúncio da T-Mobile¹³) e de, potencialmente, comprometer o *verdadeiro* espírito dos *flashmobs*, encontra resistência por parte de *flashmobbers* (como tem sido mostrado regularmente no discurso de *websites* especializados). No entanto, isso tem servido para demonstrar ainda mais pungentemente o potencial que os *flashmobs* possuem como performance que estimula o interesse de espectadores contemporâneos. Em resumo, como modo inovador de performance que ocorre no século XXI, de natureza interdisciplinar e com potencial emancipatório e participativo definidos, os *flashmobs* apoiam-se tanto em modelos preexistentes de realização de performance e de disseminação como em práticas de mídias digitais e móveis, como foi exposto anteriormente.

Tentativas de rastrear historicamente e, assim, legitimar os *flashmobs* como práticas de performance com potencial emancipatório (e politicamente efetivo) ocorreram na década passada. Curiosamente, o website *World Facts* detecta como ancestral dos modernos *flashmobs* um *flashmob* muito mais antigo do que aquele que ocorreu na *Macy's* de Nova York, em 2003, e publica, no dia 9 de julho de 2006, o material intitulado *Use of the Term 'flash mob'*, o qual descreve uma ocorrência performática que data dos anos 1840, na Tasmânia, propondo a ideia de que *flashmobs* não são um fenômeno inteiramente novo. O website sustenta que o primeiro uso do termo *flashmob* ocorreu em 1844, com referência a uma ação espontânea de um grupo de trezentas a quatrocentas apenadas em uma prisão da Tasmânia, a terra de Van Diemen, que se viraram de costas ao mesmo tempo, mostrando seus traseiros às autoridades, executando um ato coletivo como símbolo de resistência e não-aceitação (World Facts, 2006). A ilustração que o website fornece em sustentação a sua teoria é a ten-

tativa gráfica do artista tasmaniano moderno Peter Gouldthorpe de capturar aquele momento histórico. Listada nos comentários, aparece uma interessante discussão a respeito da veracidade do fato entre um historiador da arte que utiliza o codinome on-line *xiaolongnu* – que afirma que a imagem não constitui prova suficiente, uma vez que se trata, obviamente, de uma interpretação moderna feita à moda de cartões-postais da época, e sugere ser necessária uma pesquisa mais profunda dos diários do reverendo Roberto Crooke, quem supostamente teria utilizado o termo *flashmob* pela primeira vez – e um habitante da Tasmânia que assina *meika loofs samorzewki* e vive a um quilômetro de distância da antiga prisão (a *Female Factory*) onde o incidente ocorreu e que fornece muitos *insights* interessantes em apoio ao artigo publicado pela *World Facts*. Para além do tempero anedótico da história, reconhece-se a necessidade crescente por validar o *flashmob* como um tipo particular de ato performativo por direito próprio. Denominadores comuns detectáveis ao longo do tempo são: a aparente espontaneidade; comportamento desobediente coletivo e obviamente performativo; um senso de humor ostensivo e *leveza* apesar do tema politicamente sensível; e efetividade de impacto em termos de atrair atenção, baseada na brevidade e intensidade da ação performativa.

Entretanto, quando se trata de tentar estabelecer uma genealogia dos *flashmobs* e detectar potenciais *ancestrais* dentro do campo da performance, eu sugeriria que seria mais relevante direcionar o olhar para as práticas de performance colaborativa dos movimentos DADA (a partir de 1916 e na década seguinte), caracterizados por: a) a tentativa de prover os espectadores antes com uma dramaturgia da experiência do que com uma narrativa, que almejava reconectar a vida cotidiana com as artes, a política e o social em termos de valores compartilhados; b) o senso de humor particular – disparatado, anárquico, às vezes absurdo, ainda assim sempre lúdico e liberador; e não menos importante; c) a tentativa de subverter convenções performativas estabelecidas e clichês por meios interdisciplinares e/ou multimidiáticos, levando assim (potencialmente) à elevação da consciência no ato de assistir e à emancipação em termos de percepção.

Além disso, os *happenings* americanos do começo dos anos 1960, definidos como eventos performativos interdisciplinares e não matriciais com potencial estabelecido na direção do engajamento participativo e emancipatório em termos de recepção, aproximam-

se ainda mais daquilo que os *flashmobs* propõem hoje em dia em termos de experiência e impacto. A dissolução das fronteiras entre recepção e atuação através de espectadores empenhados ativamente (e, às vezes, fisicamente) no ato da performance, a tentativa expressa de propor uma abordagem radical (e anárquica, portanto, liberadora) de envolvimento com valores políticos e sociais contemporâneos e sua inerente interdisciplinaridade são denominadores conceituais e formais comuns a ambos, com o corolário de que a própria performance está sujeita ao histórico e ao contingente e que, portanto, está sujeita a mudanças culturais e ambientais, não obstante desenvolvimentos midiáticos. *Happenings* como performances, frequentemente inter ou multidisciplinares, requeriam a participação ativa do público, caso em que espontaneidade e improvisação eram essenciais. A celebração da intensidade da presença – que é presença humana – em ambas as instâncias foi e é relevante para detectar conexões e similaridades. Tanto os *happenings* como os *flashmobs* entram, por vias performativas e com ferramentas adequadas a seu tempo, em uma relação explícita com seu ambiente, sublinhando a importância seminal do contexto político, social e artístico mais geral em que ocorrem. As diferenças podem estar em temas particulares e nas convenções performativas ou midiáticas utilizadas, porém a abordagem é similar em termos do *ethos*. Além disso, ainda que se ocupem de performance de convenções relacionadas às artes plásticas ou ao teatro, subvertendo-as, os *flashmobs* tendem a tematizar principalmente convenções relacionadas à performance e a temas da atualidade social ou política concernentes à cultura popular e ao entretenimento (isto é, convenções e clichês icônicos amplamente conhecidos), procurando repropô-los para alcançar seu propósito, o que guarda similaridade de conteúdo com os *happenings*.

Em resumo, como um novo modo emergente de performance no século XXI, os *flashmobs* mantêm sua promessa de desenvolver-se cada vez mais, proporcionando um lugar particularmente interessante de *encontro* para o ato da performance e para o ato de assistir, apoiando-se na hibridização de convenções midiáticas e estéticas, assim como em práticas culturais pertencentes a uma gama de mídias de performance e mídias on-line¹⁴. Eles propõem uma plataforma para levar adiante tecnologias de confiança e cooperação que proporciona possibilidades crescentes de autoria coletiva criativa de modo inédito.

Notas

¹ Ver: Flash Mob (2013a, 2013b); Flash Mob (2013a); Flash Mob (2013b); O Uso do Termo Flash Mob (2013); Cheesebikini Blog (2013); Flashmob Italia (2013); Flashmob Romania (2013); Flashmob UK (2013); Flashmob (2013); Improv Everywhere (2013); Michael Jackson Tribute Bucharest (2013); Michael Jackson Tribute Flash Mob (2013); Michael Jackson Tribute Stockholm (2013); Occupy Taksim/Stockholm Flashmob (2013); Official Michael Jackson Tribute Seattle Flash Mob (2013); Satanslaundromat (2013); The T-Mobile Dance (2013).

² Para uma lista de fontes, ver a lista de referências.

³ Relatos on-line apontam o editor sênior da *Harper's Magazine*, Bill Wasik, como o inventor secreto do moderno *flashmob*. Wasik confirma ser, de fato, o *instigator* do primeiro *flashmob* moderno, um ano depois de iniciada a mania por *mobs*, e fornece um relato detalhado e uma análise da ocorrência de *flashmobs* como um fenômeno cultural específico: caracterizados pelo lúdico, relacionados à *desindividuação*, demonstram a capacidade das tecnologias móveis e on-line de ampliar a cooperação e constituem-se a si próprios como uma metáfora da cultura dos *hipsters*, especialmente dentro da cultura norte-americana (Wasik, 2006).

⁴ Para maiores detalhes, ver: <<http://www.cheesebikini.com/category/flash-mobs/page/1>> e 3>.

⁵ Para maiores detalhes a respeito do verbete original, ver os comentários de Savage no blog *cheesebikini?*. Disponível em: <<http://www.cheesebikini.com/2004/07/09/flash-mob-in-the-oxford-english-dictionary/#more-132>>.

⁶ Para maiores detalhes, ver: <http://en.wikipedia.org/wiki/Flash_mob>. Acesso: 10 de agosto de 2013.

⁷ A Wikipédia apoia-se na teoria de Howard Rheingold sobre os *smart mobs*, que diferencia entre *flashmobs*, definidos por Rheingold como “entretimento auto organizado”, centrado em trotes/brincadeiras, enquanto *smart mobs* são definidos como ações públicas mais claramente focadas em questões políticas ou sociais. Para maiores detalhes, ver: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Flashmobs>>.

⁸ N.T.: movimento que incluiu maciças manifestações políticas em Istambul, capital da Turquia.

⁹ Ver *Occupy Taksim / Stockholm Flashmob* no YouTube. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=L50_PCtbedI>.

¹⁰ Regulamentos de *flashmob* circularam on-line na última década sob muitas formas. Uma versão romena mais abrangente que cumpre as regras do *flashmob* em discussão foi publicada no site *Flashmob Romania* em 21 de janeiro de 2012. Disponível em: <<http://www.flashmob-romania.ro/?p=371>>.

¹¹ N.T.: expressão francesa que denota algo que existe antes mesmo do termo que o define.

¹² Para maiores detalhes, ver a lista de referências.

¹³ O *flashmob T-Mobile Dance* ocorreu na estação de trem de Liverpool em Londres às 11h do dia 15 de janeiro de 2009. Para mais detalhes, ver referência.

¹⁴ N.T.: no original em inglês, “[...] pertaining to a range of performing and online based media”. A autora joga, aqui, com a polissemia da palavra *media*, que pode ser traduzida, em português, tanto como *meio(s)* quanto como *mídia(s)*.

Referências

- BEDELL, Doug. E-mail Communication Facilitates New 'Flash Mob' Phenomenon. **Knight Ridder Tribune Business News**, p. 1, 23 jul. 2003.
- BILL. "Flash Mob" no Oxford English Dictionary. **Cheesebikini?**, 9 jul. 2004. Disponível em: <http://www.cheesebikini.com/archives/cat_flash_mobs.html/>. Acesso em: 10 ago. 2013.
- CHEESEBIKINI BLOG. Disponível em: <<http://www.cheesebikini.com>>. Acesso em: 10 ago. 2013.
- DE MARINIS, Marco; DWYER, Paul. Dramaturgy of the Spectator. **TDR: The Drama Review**, Cambridge, MIT Press Journals, v. 31, n. 2, p. 100-114, verão 1987.
- FLASH MOB. **Oxford Dictionary Online**. Disponível em: <<http://oxforddictionaries.com/definition/english/flash-mob>>. Acesso em: 10 ago. 2013a.
- FLASH MOB. **Wikipédia**, 09 ago. 2013. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Flash_mob>. Acesso em: 10 ago. 2013b.
- FLASHMOB. Disponível em: <<http://www.flashmobs.com>>. Acesso em: 10 ago. 2013.
- FLASHMOB ITALIA. Disponível em: <<https://www.facebook.com/flashmobitalia>>. Acesso em: 10 ago. 2013.
- FLASHMOB ROMANIA. Disponível em: <<http://www.flashmob-romania.ro>>. Acesso em: 10 ago. 2013.
- FLASHMOB UK. Disponível em: <<http://flashmob.co.uk>>. Acesso em: 10 ago. 2013.
- GOVAN, Emma; NICHOLSON, Helen; NORMINGTON, Kate. **Making a Performance: devising histories and contemporary practices**. London and New York: Routledge, 2007.
- IMPROV EVERYWHERE. Disponível em: <<http://improveverywhere.com>>. Acesso em: 10 ago. 2013.
- INFO FLASH MOB. Manifestul Aglomerarilor Spontane. **Flashmob Romania**, 21 jan. 2012. Disponível em: <<http://www.flashmob-romania.ro/?p=371>>. Acesso em: 10 ago. 2013a.
- INFO FLASH MOB. Regulile unui Flashmob. **Flashmob Romania**, 21 jan. 2012. Disponível em: <<http://www.flashmob-romania.ro/?p=26>>. Acesso em: 10 ago. 2013b.
- JENKINS, Henry et al. **Confronting the Challenges of Participatory Culture**. Cambridge: MIT Press, 2009.
- MICHAEL JACKSON TRIBUTE BUCHAREST – 5 minutes lesson – dance steps. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=cb_tpz-QKzo>. Acesso em: 10 ago. 2013.
- MICHAEL JACKSON TRIBUTE - STOCKHOLM. JULY 8, 2009. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=je1KOcBYGjM>>. Acesso em: 10 ago. 2013.
- MICHAEL JACKSON TRIBUTE FLASH MOB - BUCHAREST, ROMANIA. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=GI-AIRJYrLo>>. Acesso em: 10 ago. 2013.
- NICHOLSON, Judith A. FCJ-030 Flash! Mobs in the Age of Mobile Connectivity*. **Fibre Culture Journal**, Australia, Fibreculture Publications/The Open Humanities Press, n. 6, 2005. Disponível em: <<http://six.fibreculturejournal.org/fcj-030-flash-mobs-in-the-age-of-mobile-connectivity/>>. Acesso em: 10 set. 2013.



OCCUPY TAKSIM/STOCKHOLM FLASHMOB. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=L50_PCtbedI>. Acesso em: 10 ago. 2013.

OFFICIAL MICHAEL JACKSON TRIBUTE SEATTLE FLASH MOB. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=YLVVFXAdta4>>. Acesso em: 10 ago. 2013.

RHEINGOLD, Howard. **Smart Mobs**: the next social revolution: transforming cultures and communities in the age of instant access. Cambridge: Perseus Group Books, 2002.

SATANSLAUNDROMAT. Disponível em: <<http://www.satanslaundromat.com/sl/>> Acesso em: 10 ago. 2013.

SAVAGE, Sean. Press Mobs and Cop Mobs. **Cheesebikini?**, 31 jul. 2003. Disponível em: <http://www.cheesebikini.com/archives/cat_flash_mobs.html>. Acesso em: 10 ago. 2013.

SHMUELI, Sandra. Flash mob craze spreads. **CNN.com/Technology**, 08 ago. 2003. Disponível em: <<http://www.cnn.com/2003/TECH/internet/08/04/flash.mob/>>. Acesso em: 10 set. 2013.

STATE, Judith; GHINEA, Mircea. **On Michael Jackson's Bucharest Flashmob Tribute**, 12 maio 2010. Entrevista gravada por Aristita Iona Albacan.

TAYLOR, Elanor. Dadaist lunacy or the future of protest? **Social Issues Research Centre**, 12 ago. 2003. Disponível em: <http://www.sirc.org/articles/flash_mob.shtml>. Acesso em: 10 set. 2013.

THE T-MOBILE DANCE. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=VQ3d3KigPQM>>. Acesso em: 10 ago. 2013.

USE OF THE TERM FLASH MOB. **World Facts**, 07 set. 2013. Disponível em: <http://world-facts.net/2006/07/09/use_of_the_term_flash_mob>. Acesso em: 10 set. 2013.

WASIK, Bill. My Crowd, or Phase 5: A Report from the inventor of the flashmobs. **Harper's Magazine**, New York City, p. 56-66, mar. 2006. Disponível em: <<http://harpers.org/archive/2006/03/my-crowd/>>. Acesso em: 10 set. 2013.

Aristita Iona Albacan é professora de Teatro e Performance na *School of Arts and New Media* da University of Hull em Scarborough, Reino Unido, onde também atua como orientadora de pesquisas. Ela é iniciadora e uma das coordenadoras do *Interdisciplinary and Collaborative Practices Cluster* (www.icpcluster.org). Na qualidade de diretora de teatro, desenvolveu trabalhos de performance na Romênia, Alemanha, Estados Unidos e Reino Unido nos últimos quinze anos.

E-mail: a.albacan@hull.ac.uk

Traduzido do original em inglês por Elaine Padilha Guimarães e revisado por Marcelo de Andrade Pereira. O original encontra-se publicado neste número da revista.

Recebido em 10 de agosto de 2013

Aceito em 22 de outubro de 2013