

## **IDENTIDADES EM AMBIENTES COLABORATIVOS E EM INTERVENÇÕES CÍBRIDAS DO CORPO TATUADO COMO PELE DA CIDADE**

Paulo Ivan Rodrigues Vega Júnior (BIC-UCS), Diana Domingues (orientadora) - [paulovegajr@gmail.com](mailto:paulovegajr@gmail.com)

O projeto CIBERCOMUNICAÇÃO: interatividade, imersão, autonomia e mobilidade em Software Art, no desenvolver da plataforma social Living Tattoos, aplica-se à Software Art, elaboração e design de interfaces com resultados especulativos e sociais, atendendo pressupostos artísticos. O método utilizado é heurístico, a partir de ensaios e erros, gerando possibilidades de acerto. O objetivo do módulo dois é permitir conexões e trocas de identidades, em um ambiente recíproco-colaborativo, a partir da proto-identidade revelada em tatuagens e do perfil de pessoas que aceitam participar da plataforma on-line. Colaborei no formulário cadastral que fornece dados para gerar o perfil do tatuado/membro, destinado ao diálogo em ambientes de multiusers, com interfaces sociais e que serve ao sistema de mineração de textos. Como primeira etapa, no Orkut, convidei tatuados a migrarem para a plataforma Living Tattoos. O contato com os integrantes da comunidade no Orkut é ativado por conversas do avatar-signo com users que se fundamentam em conceitos da arte corporal e interesses pessoais. Outro tópico foi o mapeamento de percursos dos tatuados no fluxo da cidade, para tal, foi realizada visita à empresa Visate e observado o sistema de monitoramento da frota por GPS. Uma simulação de flash mob, Tattoos Mob, testou o sistema pelo encontro de tatuados conectados na rede que utilizam o espaço físico, para efetivar a premissa de “enxameamento”, em mesclas híbridas (ciber+híbrido). No caso, membros da comunidade virtual vão para o espaço físico e público, permitindo a apropriação/reconfiguração pelos users ou tatuados em interações realizadas simultaneamente no espaço digital e no espaço urbano. Os mobs permitem a realimentação do contato com e entre os users, em conexões móveis (SMS) e de geolocalizadores do transporte público, além de envio de informações para localização, preferências, imagens, montagem da infra-estrutura para geração e transmissão de imagens das tatuagens para a plataforma Living Tattoos. Outra parte da pesquisa está focada em avatares para o projeto Myth's Store, definindo e caracterizando o avatar para o ambiente de realidade virtual no interior da UCS Cave. Leituras geram conceitos em textos de Ascott, Benjamin, Domingues, Rheingold e Turkle. Os resultados atingem os objetivos da fase atual, contribuindo em minha formação acadêmica pela ampliação de interfaces móveis e ambientes sociais colaborativos, importantes para estudar a condição humana na cibercultura.

Palavras-chave: cibercomunicação, comunidades, flash mob.

Apoio: UCS, CNPq.