

## **Softwares sociais: o autor como produtor de ciberativismo cultural.**

Diana Domingues<sup>1</sup>

**Resumo:** Retoma-se premissas de Benjamin do “autor como produtor” (1934), atualizando o tema sob as condições produtivas da Cibercultura, que possibilitam ao “autor como produtor digital”, adequar o aparato tecnológico para relações sociais na rede, tida como um hub para workshops criativos. Na perspectiva da “Engineering Culture”, (Cox e Krysa, 2005) considera-se o papel do artista como engenheiro de relações sociais, e seu desejo de mudança social, pelo uso criativo de sua força produtiva. O intelectual pelo “immaterial labour” ativa a colaboração e reciprocidade em ambientes de acesso livre. O engajamento produtivo dos membros da comunidade utiliza conhecimentos e informações compartilhadas durante o processo emergente do trabalho criativo que abandona e ultrapassa operações formalistas de forma-conteúdo para promover o ativismo cultural. Sistemas operacionais e design de interface com protocolos para acesso livre, mecanismos de busca ou outras propriedades do aparato técnico levam o produtor a abdicar da propriedade intelectual e de direitos autorais, colocando o trabalho criativo como práticas colaborativas de coletivos, e configurandoum ciberativismo. São dados exemplos de tecnocoletivos artísticos internacionais, e comenta-se a produção “Living Tattoos”, plataforma social criada pelo coletivo ARTECNO no NTAV Lab.

**Palavras-Chave:** ciberativismo – autor produtor digital – software social

---

### **1. O autor como engenheiro de relações sociais**

Na Cibercultura, a “fábrica pós-industrial” coloca os setores produtivos, de forma intensamente valorizada, na mão, ou melhor, na mente de intelectuais que lidam com o poder imaterial do trabalho nas redes de comunicação. Nesta cena, é pertinente retomar as premissas de Benjamin do “autor como produtor” (1934)<sup>1</sup>, ou seja, a do intelectual como um agente de modificações sociais, numa espécie de ativismo digital, apontada por Cox e Krysa<sup>2</sup> (2004, p. 33-48), onde o intelectual, produtor digital ou “digital producer”<sup>3</sup> é tido, na mesma perspectiva benjaminiana, como um engenheiro que busca a adaptação do aparato tecnológico com fins sociais. As atividades criativas em ambientes digitais de livre acesso

---

<sup>1</sup> Universidade Tuiuti do Paraná/ Universidade de Caxias do Sul. Pesquisador nível 1 do CNPq  
ddoming@ucs.br

configuram a cultura como engenharia, e são o tema da publicação *Engineering Culture*<sup>4</sup> que analisa os apelos técnicos de atividades culturais, relacionadas menos a uma visão instrumental e de objetos fechados, e mais como produção de uma reengenharia das relações sociais em rede.

“O termo ‘engenheiro’ deve ser tomado de forma bastante ampla, através da aplicação de conhecimento científico e técnico para o gerenciamento, controle e uso do poder. Agir como um engenheiro nesse sentido é usar o poder produtivamente para trazer mudanças e para utilidade pública...” (COX & KRYSA, 2004, p.34).

Benjamin chama pela tarefa do engenheiro como atividade artística e cultural com o desejo de mudança social, o que configura uma atividade de engenharia social. Trata-se de adequar e transformar o uso do aparato tecnológico com fins sociais, por usos criativos de sua força produtiva que possam favorecer relações sociais. O artista precisa agir como um engenheiro e usar criativamente o aparato para ativar relações em ambientes centrados no engajamento dos membros da comunidade. São construídas estruturas que ultrapassam operações formalistas, para promover o ativismo cultural desejado por Benjamin. Sistemas operacionais e o design de interfaces com protocolos para acesso livre, mecanismos de busca ou outras propriedades do aparato técnico são usadas para práticas colaborativas de ativismo cultural digital na rede, ou ciberativismo. Nesses ambientes, marcados pela reciprocidade e colaboração, consumidores se tornam produtores, e produtores consumidores, leitores escritores e escritores leitores. A escrita colaborativa estrutura o ambiente que está em estado latente, ou pronta para assumir propriedades novas, caracterizando a emergência de sociedades, onde cada indivíduo que faz parte da rede e age na estrutura do ambiente. Somente com o trabalho intelectual de cada membro do coletivo o ambiente ganha significados novos, ou seja, o poder produtivo de cada indivíduo conectado com outros indivíduos faz com que o sistema crie o conceito. Assim sendo, o conceito é o contexto social criado pelas relações vividas na rede. Não existem modelos proprietários, e as plataformas fechadas de softwares de autoria com reserva de direitos cedem lugar a plataformas de software livre, ou na modalidade de código aberto<sup>2</sup>. As atividades culturais de produção,

---

<sup>2</sup> Código aberto ou *open source* e software livre são domínios diversos. Mais informações técnicas podem ser buscadas em: Software livre. [http://pt.wikipedia.org/wiki/Software\\_livre](http://pt.wikipedia.org/wiki/Software_livre)

*Open source*

consumo e circulação de informações decorrentes das tecnologias de informação. Nos espaços de livre acesso, abertos à escrita, o código é um material a ser trabalhado, e sua constituição demanda a enação de todos no processo, sendo que a estrutura do ambiente se regenera pela “.força produtiva” de cada membro da comunidade que acrescenta sua voz . A força/ trabalho resultante de sua capacidade intelectual coloca na cena produtiva o potencial das relações sociais e confere à rede e aos sistemas de informação a capacidade de trazer para o setor produtivo o conceito de “immaterial goods”. Conforme Lazzarotto e Negri (apud Cox e Krysa, p.2005, p.10). O “immaterial labour” se dá e o aparato tecnológico faz circular conhecimento e informação ativados pela sociedade em rede.

Os espaços de circulação livre demandam decisões criativas, libertas de um controle superior. Trata-se de um território de liberdade, similar ao do “creative labour” do artista. O trabalhador que lida com a informação homologa a afirmação de Tarde (apud Cox, 2005 p. 13) de que o” trabalho artístico é trabalho produtivo”.

Nas margens dessas estruturas sociais digitais *on-line*, piratas, *hackers*, *crawlers*<sup>3</sup>, são *hacktivistas* culturais que agem em desvios de informação, e possuem a habilidade de agir como engenheiros de culturas alternativas. Assim, nem sempre as formas de agir seguem normas sociais que servem a todos, e, mesmo a liberdade pode ser inadequada para o bem da coletividade. A criação de ambientes abertos em software colaborativo e de compartilhamento de decisões estrutura o fluxo constante de circulação de bens imateriais. É importante salientar que são abandonados os softwares proprietários e todas as operações de domínio restrito, que regulam as questões intelectuais, e também as questões comerciais. Os ambientes são modelos utilizados por softwares sociais, nos quais os direitos de propriedade, de autoria se abrem para o design de interface onde seu produtor atua como engenheiro de estruturas que provocam o “tombamento” de valores sociais ortodoxos como a propriedade cultural e direitos autorais. A eficácia desses ambientes é medida não por sua aparência e outros valores estéticos e formalistas baseados no belo, no agradável, e nem são buscados prazeres hedonistas, ao contrário, interessa o trabalho como força produtiva que resulta da capacidade intelectual do autor/produtor para gerar mecanismos de ação social.

---

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Software\\_livre](http://pt.wikipedia.org/wiki/Software_livre)

<http://www.fsf.org/licensing/essays/free-sw.html>

<sup>3</sup> Tipo de tarefa *hacker* que permite ir passando em vários sites e juntando informações

O autor age no processo de produção e aplica seu conhecimento, mas ao mesmo tempo que usa e controla o poder, disponibiliza sua produção que pode ser compartilhada e alterada pela capacidade intelectual de toda a coletividade. Aprende, ensina e aprende na relação com o outro, enquanto a atividade cultural de produção e consumo e circulação é operada no complexo das redes globais da sociedade em rede.

## **2. Trabalho intelectual e força produtiva: a rede como *hub* de workshops criativos**

Nos ambientes colaborativos na rede, o trabalho é reconcebido e supervalorizado em suas bases cognitivas. Requer a ativa participação do criador para a tarefa de criação de estruturas compartilhadas de idéias, para contágios, contaminações e auto-organização das relações sociais. Nunca na história da humanidade o poder do intelectual foi tão solicitado e fundamentou tão fortemente o funcionamento de uma sociedade. O aparato das tecnologias de informação ocupa o centro vivo da cultura, e a força imaterial de conhecimentos regula as formas de comunicação em suas propriedades de eficácia social, filosófica, política, ética e técnica. Os ambientes regidos pelas tecnologias digitais de informação e pelos fluxos de comunicação na rede mundial, bem como as conexões permitidas por uma imensa gama e tipos de interfaces reconfiguram o humano e os modos de viver. Conceitos de base relacionados a espaços públicos e privados são revertidos, está modificada a forma de geração e de gestão de conhecimento, comunidades se organizam na rede, e o funcionamento político, em suas estruturas, tudo passa pela re-engenharia da comunicação na rede. Fala-se hoje em computação social, e pesquisas levam artistas e comunicadores, engenheiros e desenvolvedores de interfaces e softwares, antropólogos e biólogos, filósofos e educadores, entre outros produtores de diferentes segmentos da vida digitam em rede, a usar e pensar os recentes desenvolvimentos e o estado da técnica na Cibercultura marcada pelo fenômeno das relações sociais na rede.

O potencial criativo de trabalhadores de software livre ou de ambientes com protocolos para o exercício da liberdade, leitores e escritores, consumidores e produtores agem de forma compartilhada e usam de maneira criativa o compartilhamento de informações. O trabalho fica em processo, e sua estrutura nunca se fecha, ficando longe de produtos que levam assinaturas e autorias. Importa o processo de aprendizagem e os modos como o escritor/produtor/artista/ensina e aprende nas relações de troca que auto-organizam informações. Afirma-se a relatividade de verdades que assumem os estados emergentes de

verdades provisórias. Ambientes de livre acesso, em sistemas de autoria colaborativa, ao liberarem o papel de autor único ou mesmo de muitos autores de um software proprietário, transformam a rede no grande *hub* para *workshops* criativos.

Quando se pensa na comunicação colaborativa na rede, aceita-se sempre sua estrutura distribuída que funciona por conexões sinápticas que se apagam e se acendem na mente de intelectuais, configurando uma cultura da emergência (Johnson 2003) <sup>5</sup>. Enxames de formigas intelectuais formam coletivos organizados que trabalham produtivamente sem as barreiras de estruturas hierárquicas, em sistemas que invertem o fluxo cima para baixo, constituindo um sistema social colaborativo na ordem do *botton up*, de baixo para cima. Colônias de formigas são semelhantes a grupos sociais que agem como comunidades, em comportamentos e ações que os transformam em agentes sociais.

### 3. “Democracia oculta” e “opulência comunicacional”

Informações trocadas em processos de comunicação colaborativos redimensionam o trabalho em suas implicações culturais, sociais, econômicas, estéticas, éticas e políticas. Os fluxos de informação que circulam nas redes em seus “vasos comunicantes” (De Kerckhove, 1997) <sup>6</sup> com acesso aberto pelo digital, e o compartilhamento de conhecimentos nas conexões obrigam a encarar o aparato tecnológico em sua funcionalidade, não como força material, mas como o “immaterial labour”.

Tecnologias interativas operam e processam informações de natureza cibernética entre homens e tecnologias, entre tecnologias e tecnologias, configurando um sistema social de feedback autoregulador, sem condições de controle, como aqueles utilizados na sociedade das máquinas. Os ciberaparatos trazem no seu bojo a idéia do ciberespaço como um espaço democrático. Segundo Pierre-Léonard Harvey (2003, p. . 12-25, <sup>4</sup>, existe uma espécie de “democracia oculta” <sup>7</sup>, marcada pela interconectividade global, de um modelo social caracterizado pela “opulência comunicacional”. A informática e a rede permitem a coleta, apropriação e fornecimento de idéias automatizadas, fazendo com que o sistema social integre e transforme opiniões individuais em opiniões coletivas, e conteúdos globais de opiniões diferentes. Por outro lado, a criação de mecanismos de compilação instantânea em grupos sociais que reúnem grande quantidade de indivíduos constituem o fenômeno da

---

<sup>4</sup> Professor PhD do Departamento de Comunicação da UQAM em Montreal e Diretor de pesquisas em Televisão interativa e comunidades virtuais do Instituto Hexagrama

democracia oculta, apontada por Harvey( idemop.cit. p 12 ). O autor diz ainda que “três redes tornam-se fundamentais: a existência do indivíduo, sua relação com os outros e sua visão de mundo, caracterizando a sociedade como um sistema social cibernético”.

A comunicação na rede lida e articula o excessivo, monstruoso, exagerado da enorme quantidade de informações, produtos, softwares, interfaces, que também se manifestam em espaços “free” de blogs, fotoblogs, moblogs, P2P, portais de relacionamento tipo Orkut, mecanismos de busca enciclopédicos como o *Google*, ou em retóricas de vigilância planetária e de ação remota. O conceito de sociedade, que no sentido tradicional implicava em contrato de um indivíduo, vários indivíduos, grupos e comunidades assume o teor de sistema-rede, que não mais se funda sobre o privado, o autoral, a aura de invenções individualizadas, mas na partilha de informações, na reciprocidade e colaboração e na liberdade das emergências de um sistema distribuído em eus e autorias dispersas e compartilhadas. O papel da comunicação é ativar o processo produtivo de intervenções no contexto através da força produtiva de indivíduos, grupos e comunidades, fundada na competência de todos para utilizar de maneira imprevista e inovadora os dispositivos tecnológicos e objetos, com outra finalidade que não é somente aquela dada por seu conceptor (es). Ou seja, torna-se uma força tarefa que objetiva adequar e adaptar o aparato tecnológico liberando-o para todos. A atitude matriz de todas as relações de comunicação é ativar conexões que contornem o poder, e inovem em suas relações pessoais e de organizações, explorando o campo da liberdade criadora, ao ativarem zonas intersticiais de relações interpessoais. O autor deve jogar com o equilíbrio transitando entre zonas individuais e coletivas, como proprietário e usuário, compartilhando informações no domínio público da rede global.

Philippe Quéau<sup>8</sup> salienta que, entretanto, não se trata de uma sociedade mundial mais justa com igualdade e disparidades apagadas, mas num processo que propicia o equilíbrio de fontes de domínio público, com proprietários e usuários compartilhando informações no ambiente numérico do ciberespaço. É na condição de colaboração e reciprocidade entre o real e o virtual que surge o Ciberadão, um novo Adão<sup>9</sup>, ou o “cidadão digital”, plugado a computadores e rede, hoje conectado e desplugado por tecnologias sem fio da 3a revolução tecnológica, apontada por Rheingold<sup>10</sup> pela inclusão nas práticas sociais das tecnologias da mobilidade.

Na cultura do livre acesso (ver LEMOS, 2004, p. 30) <sup>11</sup>, a categoria de autor não está mais restrita ao direito de autor, de interesses privados, de espaços públicos, e a noção de

propriedade intelectual Ao contrário, indivíduos e grupos de indivíduos se organizam em rede assumindo os desafios, conseqüências, riscos e confrontos ativados pelas estruturas libertadoras do acesso digital. Em analogia com a “democracia oculta”, Quéau (2003, p. 27 – 39) comenta sobre o acesso a conteúdos de domínio público como obras intelectuais e softwares que permitem ser utilizados sem prestar atenção aos direitos de propriedade intelectual. Para o autor, “os direitos de propriedade intelectual foram apagados são ‘tombadas’ e abertas para o domínio público...”.

#### **4. Autor como produtor de softwares sociais.**

De forma similar àquela proposta por Benjamim ao levantar o papel do jornalista através de atitudes de Tretiakov<sup>12</sup>, um jornalista operativo e não somente informativo, o autor digital se dispersa com outros autores e age como um engenheiro, encarando sua tarefa de agente de relações sociais, numa adaptação do aparato tecnológico sempre em usos não previstos. Logo, assume sua função, quando age como Benjamim incitara, ou como produtor que manipula o aparato tecnológico para mudança social, com intervenção no contexto cultural. Está reafirmando a superação da relação forma-conteúdo, para solicitar o uso do aparato na ativação de relações entre os indivíduos e no acesso às estruturas de poder, conceito que leva ao ativismo cultural.

Chega-se assim conceito de software social como um domínio próprio da cibercultura. Até mesmo Lev Manovich, teórico reconhecidamente baseado na teoria das mídias, reconfiguradas pelas tecnologias digitais como meta-mídias, mídias remixadas, aponta em seu artigo “Dez definições de tecnologias como idéia”, que existe diferença entre novas mídias e cibercultura e que são campos de pesquisa distintos. A Cibercultura atende à “complexidade de relações sociais de tecnologias colaborativas e de reciprocidade como as que dão ao intelectual o papel de agente social<sup>13</sup>”.

Este ensaio, com foco especial em softwares sociais e na complexidade de relações sociais em rede, demanda uma especial referencia a teóricos como Matthew Fuller e Graham Harwood, que apontam o termo “Software Social” (apud Broeckmann 2004, p. 68)<sup>14</sup>, para descrever um tipo de software que engaja aspectos sociais de sua aplicação. É nesta direção que Howard Rheingold também clama por uma visão cultural da técnica com impacto político e social, afirmando que não se trata mais de gerar “dispositivos de hardware ou programas de software, mas de práticas sociais” (idem ibidem p. 68). Chega-se, portanto,

próximo do uso do aparato para ativismo cultural que mistura os conceitos de público e privado típicos da cibercultura.

O artista/engenheiro em seu ativismo social gera um “ativismo” que ressoa também em Castells (1996, apud André Lemos 2004, p.30)<sup>15</sup> e sua afirmação: “a história da cibercultura é marcada por uma forte sinergia entre as instituições de pesquisa, as universidades, os militares, as grandes empresas e a cultura popular”. Lemos, no texto, salienta o caráter revolucionário dessa sinergia, apontando que “a maior parte das grandes revoluções foi feita pela cultura popular: artistas, designers, escritores, programadores, *hackers* e demais ciberativistas” (idem p. 30).

### **5. Ciberativismo: a criação digital colaborativa em plataformas sociais.**

Broeckmann (2004, p.68) salienta que é importante captar o potencial do software e os procedimentos específicos do código, que na sua origem não é arte, para introduzir regras que o tornem uma produção cultural com impacto social e político. Os limites difusos de código e arte foram oficialmente colocados na cena por eventos de máxima importância para a cultura digital, como por exemplo, pelo ARS Electronica, em Linz, na Áustria, que em 2003 usou a equação Code = Art. Mas concorda-se com Broeckmann, pois a arte não está no código, mas no processo social que nós chamamos arte e que envolve o contexto cultural e a produção e recepção na qual ela está articulada”. Por outro lado, Cox e Krysa acentuam a existência de práticas culturais nas quais o “artista-ativista digital atua como artista-engenheiro, artista programador, software artista, designer e engenheiro de estruturas colaborativas com especial sentido de transgressão social e política (Cox e Krysa, 2004, p. 44).”. Trata-se de práticas artísticas de coletivos de arte, as quais denominam *techno-art collective*, e que atuam como baseados na estrutura não hierárquica das redes, podendo ser classificadas de ativismo cultural. Ao mesmo tempo que produzem conhecimento que adapta o aparato digital, configuram um *framework* da cultura tecnológica pelas operações de intervenção cultural com participação social em rede.

No quadro de ativismo cultural promovido por coletivos de tecno-arte digital são muito conhecido os coletivos *Etoy*, *Mongrel*, *Reduntant Technology*, *The Institute of Applied autonomy (IAA)*, *Bureau of Inversed Technology*, todos reconhecidamente liberados *E.toy*, por exemplo, adaptam o aparato para proveito cultural, sem rejeitar o sistema econômico, e sua ação é infectar a rede com um “terrorismo semiótico”. O coletivo CUKT na Polônia, em seus objetivos sociais e políticos, realizou uma campanha presidencial “Victoria CUKT”,

criando um presidente virtual. Outros exemplos podem ser encontrados, sempre usando o código com finalidade social.

A fronteira difusa da arte e do ativismo social, da arte como engenharia de espaços de liberdade, do uso de software colaborativo como espaços livres, e mesmo de software livre como software de arte, onde todos são artistas/autores/produtores teve sua homologação também no festival Ars Electronica, em 1999, quando o jury internacional conferiu o prêmio Golden Nica na categoria *net art*, para o GNU/Linux Operating system. A atitude foi considerada um prolongamento do gesto duchampiano dos *ready-mades*. O gesto é duchampiano, ao colocar um instrumento de criação ou uma ferramenta como arte. Assim, a, premiação de um trabalho não artístico, coloca o software livre como vanguarda e atinge as estruturas conservadoras do sistema cultural.

## 6. “Living Tattoos”

Na mesma direção de uso de software social, como prática colaborativa de um coletivo de arte digital, que adapta o aparato tecnológico e abandona ambientes de propriedade intelectual, para fins sociais de relacionamento e de intervenção cultural, o Grupo ARTECNO, da Universidade de Caxias do Sul, implementou “Living Tattoos”, em fase inicial de desenvolvimento desde 2007. A criação de um software especulativo, desenvolvido resulta de práticas colaborativas de artistas e cientistas. Explora-se uma epistemologia mutante, como resultado de comportamentos e relações humanas em padrões complexos abertos pelo design de interface. A preocupação de desenvolvimento e escrita de software para o projeto se alimenta de conectividades de humanos com máquinas e de máquinas e sistemas que se intercomunicam em redes sinápticas próprias da sociedade em rede. As conexões oportunizam a formação de uma comunidade virtual <sup>16</sup>, cuja identidade baseada em tatuagens, elimina noções de geografia, etnia, classes sociais, gênero entre outras diferenças que historicamente assolaram a humanidade.

O design de interface permite conexões e trocas de identidades de pessoas tatuadas na rede, num ambiente colaborativo e de reciprocidade. O uso técnico de software disponibilizados de acordo com regras de software livre, para a construção de identidades, têm como ponto de partida a identidade revelada em tatuagens, e do perfil de personalidade de pessoas que aceitam participar do sistema. As tatuagens enviadas e termos que caracterizam os participantes acionam o sistema interativo e geram, por interfaces gráficas,

estados mutantes. Quando as tatuagens/imagens são enviadas para uma paisagem sintética, são visualizadas e se comportam como criaturas com vida.

Num contexto aberto de compartilhamento de informações que extrapolam propostas de criação baseadas somente na relação forma/conteúdo, a proposta afirma o papel do artista-engenheiro, postulado por Benjamim. Oferece-se a possibilidade de usufruir o software gerado e de participar de eventos com tecnologias embarcadas, a partir de convite no Orkut, e migração para o website do grupo, envolvendo diferentes interfaces para conexões na web: mistura e *morphing* de imagens, geração de imagens pela escolha de termos de um database lingüístico que definem o perfil de personalidade de tatuados da comunidade. Pode-se também escolher imagens de um dos estágios do *morphing* resultante da fusão das tatuagens enviadas em 2 D, que são visualizadas no site, optando-se por um dos estágios diversos das etapas evolutivas da vida da forma. O membro da comunidade pode também escolher sua primeira imagem, ou o original enviado por outras pessoas. Não importa em qual situação, qualquer das escolhas pode ser enviada para um sistema gráfico de passagem de formas 2 D para 3 D e as tatuagens se convertem em um objeto/imagem, ou uma criatura sintética em linguagem orientada a objeto. A criatura vai viver numa ecologia sintética, sendo visualizada em animação, seguindo traços comportamentais do indivíduo que representa. Vivendo com outras tatuagens/criaturas ocorrem cruzamentos e mutações genéticas e de estados emocionais. O sistema se regula por propriedades emergentes seguindo simulações de leis biológicas, resultantes de pesquisas em algoritmos genéticos que configuram a vida artificial e configuram uma paisagem de “tatuagens vivas” ou “*living tattoos*”.

## **7. Poética e engenharia social**

A criação artística é pensada no território simbólico de corpos tatuados e de identidades trocadas gerando mutações gráficas e comportamentais de pessoas que aceitam conviver na plataforma. A natureza do projeto coincide com outras propostas de artistas-ativistas digitais em praticas culturais próprias de coletivos de tecno-arte, formados por artistas-engenheiros, que se voltam à engenharia da criação pelas relações de comunicação em ambientes numéricos. Artistas constroem a engenharia social do sistema, como designers digitais da interatividade em seus tipos e graus juntamente com artistas-programadores, culminando em software especulativo específico para a presente proposta. Conforme Cox e Krysa, os tecno-coletivos, em práticas colaborativas, questionam estruturas hierárquicas burocráticas e ao

trabalhem em laboratórios de pesquisa de instituições educacionais, de universidades, corporações oficiais e governamentais, colocam suas produções como transgressões a sistemas estabelecidos no contexto cultural e promovem a participação social de eus distribuídos cultura das conexões. Dessa forma, a socialização do aparato tecnológico, utilizado pela comunidade de tatuados, configura um ativismo artístico, regulado pelos fluxos de comunicação e pelas características determinantes dos atuadores/participantes da plataforma social na rede. Logo, a proposta se coloca de maneira diversa a de trabalho de arte acabado, bem como não se constitui num sistema interativo que não considere as relações sociais vividas a partir do aparato tecnológico, regulado pelas relações dos membros de uma comunidade na rede. Assume-se o papel do artista, aqui respondido por um coletivo de artistas, atuando como agentes do processo de produção e de ativação de relações sociais.

## 8. Design de interface e a reconfiguração da condição humana

Por conexões *seamless*, de um corpo conectado, sem emendas, a computadores pessoais e em rede, zonas interfaceadas, por fluxos de *feedback* de natureza cibernética, oferecem a interatividade, o nomadismo e a ubiqüidade na rede, constituindo a existência em plataforma social de tatuados, na mobilidade de tecnologias *wireless* pelo uso de celulares, e ainda a segunda interatividade (Couchot, Bret, Tramus) <sup>17</sup> com respostas autônomas que se auto-organizam em vida artificial. O comportamento das tatuagens vivas e ainda seu cruzamento, mutação e auto-reprodução ativam propriedades emergentes do sistema assentado na instabilidade, evolução e capacidade adaptativa de uma ecologia sintética. Langton e Ullman definem a vida como acidentes e trajetórias evolutivas como uma das muitas trajetórias possíveis do sistema. O aparecimento de propriedades ou qualidades pela dinâmica da imprevisibilidade de acontecimentos são acidentes autopoieticos de uma paisagem sintética com *fitness*.

Além do site colaborativo, a proposta pretende construir um ambiente generalizado de conexão em mundos virtuais que se utilizam de conexões móveis por tecnologias wireless. São usados celulares, PADs como interfaces de acesso para a rede, numa espécie de “linuxização do acesso” (Lemos, 2005, p. 30) <sup>18</sup>, que em ambiente similar ao de software livre torna-se uma interface para todos. Na Ciber-Cultura-Remix (Lemos) <sup>19</sup>, as tecnologias de conexão liberam o pólo da emissão o que se acentua no presente projeto. Na proposta,

indivíduos tatuados de não importa aonde podem enviar suas tatuagens e participar de uma plataforma colaborativa em ambiente aberto para um trabalho colaborativo, de computadores coletivos e móveis conectados à rede, reafirmando práticas de nomadismo de civilizações tribais. A liberação do pólo da emissão, e a abertura da função de artista, como artistas operativos para os participantes da rede, são determinantes para a postura desejada por Benjamim. As criações abandonam e extrapola estéticas formalistas, de relação forma-conteúdo, para ativar estéticas comportamentais, de inclusão social, aqui pensadas sob a poética dos desenhos do corpo que assumem estados de criaturas sintéticas vivas.

### **9. Poéticas de corpos em rituais digitais de mutação**

Tematicamente, toma-se o fenômeno pós-moderno de identificação de corpos com tatuagens, que ressoa na pintura de corpos de civilizações indígenas e de rituais da história da humanidade. Pela magia das tecnologias que permitem transformar os desenhos do corpo em tatuagens com vida, pode-se prolongar seu simbolismo e redesenhá-las, acopla-las, em intervenções digitais de elementos tecidos por uma rede de relações que imitam as leis da natureza e seus modos de cruzamento. Ou seja, toma-se o desafio de Benjamim de usar o aparato tecnológico, não somente com fins de criação artística, mas para usos sociais em um ritual digital, com o desejo incorporar identidades, num imaginário arcaico povoado de fetiches e de semi-deuses, ampliado pelas tecnologias que permitem práticas de identidade em imaginários tecnológicos de corpos mutantes. Sem intervir na estrutura biológica, pela manipulação de materiais vivos como é o caso da Bio Arte, a contaminação e manipulação de informações digitais por programas e interfaces de acesso ao tecido digital, e ainda por poéticas/processos de recombinação e de remixagem, as tatuagens se transformam em tatuagens vivas.

Segundo Ollivier Dyens (2005)<sup>20</sup>, os corpos numerizados e tatuados, numa “estranha aliança entre revolta e moda, tão típicos da juventude, anunciam uma carne em transformação”, e como imagens numéricas vivem identidades fantasmas. As interfaces como cibercoisas pervasivas e sencientes permitem processos de contaminação na rede e determinam padrões instáveis num ambiente generalizado de conexões, a partir das relações do “cidadão digital” (Mitchell, 2003, apud Lemos, 2004, p.19), ou como venho denominando, por relações do usuário cidadão do ciberespaço, cidadão digital ou “ciberadão”, identificado por seus fluxos de comunicação.

## 10. *Flash mobs*<sup>21</sup> e intervenções urbanas: o corpo tatuado como pele da cidade.

Encontros em espaços públicos reterritorializando espaços físicos por comunidades que se comunicam no espaço da rede. Ativação da comunidade em conexões móveis, resultando em agrupamentos rápidos de pessoas em espaços públicos, denominados por Rheingold de *flash mobs*. Consistem em “enxameamentos”, ou encontros relâmpagos com finalidade artística, em ativismos de natureza estética e social. Os encontros em diferentes cidades e lugares são convocados por conexões na rede, em mensagens disseminadas por e-mail ou por SMS, blogs, pages, e ainda na mídia. O encontro de pessoas que convivem no espaço digital, e se reúnem reafirma no espaço físico urbano, inverte a relação do físico para o virtual para a passagem do virtual para o físico, reterritorializando o espaço da matéria. As tatuagens que motivam os relacionamentos, durante os enxames serão disponibilizadas em tecnologias como fotografias digitais, celulares ou *scanners* enviadas para o site. Na exteriorização das tatuagens, imagens projetadas nas superfícies externas da cidade, recobrem o espaço público com imagens privadas da intimidade. O corpo redesenha e se torna a pele da cidade, em projeções sobre fachadas, vitrines, na beira de rios, lagos gerando projeções em espelhos de água, ou outra superfície, sendo um corpo coletivo oferecido para rituais de mutação para ser compartilhado por coletividades na rede.

## Referências

- 
- <sup>1</sup> BENJAMIN, Walter. O autor como produtor. In: ROUANET, Sergio Paulo (org.). **Magia e técnica, arte e política. Ensaio sobre literatura e história da cultura.** Obras escolhidas. 5. ed. Sérgio Paulo Rouanet (trad.). São Paulo: Brasiliense, 1995. v.1. p.120-136.
- <sup>2</sup> COX, Geoff, KRYSA, Joasia (eds). On "The Author As (Digital) Producer". In: **Engineering Culture.** Autonomedia. DATAbrowser 02. Plymouth, 2005.P. 7-20
- <sup>3</sup> COX, Geoff& KRYSA Joasia “Art as Engineering: Techno-art Collectives and Social Change”. In: KLUSZCZYŃSKI, Ryszard W. (ed). “**Cyberarts, Cybercultures, Cybersocieties**”. *Art Inquires. vol.5* Lodzkie Towarzystwo Naukowe, Lodz, Poland, 2004.,p 33-48.
- <sup>5</sup> JOHNSON, Steven.**Emergência.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda., 2003.
- <sup>6</sup> DE KERCKHOVE, Derrick. “**Connected Intelligence: The Arrival of the web Society**” Toronto, Ontario: Somerville House, 1997.
- <sup>7</sup> HARWEY, Pierre-Léonard. La Démocratie occulte: l’avenir de la Cyberdémocratie ? ». In : FISCHER, Hervé. (Org.). **Les défis du cybermonde.** Quebec: Presses de L’Université Laval, 2003. P. 12-25..

- 
- <sup>8</sup> QUÉAU, Philippe. Société de l'information et « bien commun mondial ». In : FISCHER, Hervé. (Org.). **Les défis du cybermonde**. Quebec: Presses de L'Université Laval, 2003. P. 26-35.
- <sup>9</sup> DOMINGUES, Diana, Ciberadão e a magia das cibercoisas pervasivas e sencientes na Ciberarte. In : AMARAL Leila, GEIGER, Amir (orgs). **Arte/religião/espiritualidade ( no prelo)**.
- <sup>10</sup> RHEINGOLD, Howard. **Smart Mobs**. Perseus Publishing: Cambridge, 2002.
- <sup>11</sup> LEMOS, André."Cibercultura e mobilidade: a era da conexão". In: LEÃO, Lucia (org.)."Derivas: cartografias do ciberespaço". AnnaBlume: São Paulo 2004.P. 30.
- <sup>12</sup> Idem op. cit. 1, p. 123.
- <sup>13</sup> MANOVICH, Lev. "Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições". In: LEÃO, Lúcia (org). **O chip e o caleidoscópio – Reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo, Editora Senac, 2005. P 46.
- <sup>14</sup> BROECKMANN, Andreas. Software art potentials. In: KLUSZCZYŃSKI, Ryszard W. (ed) "Cyberart, Cyberculture, Cybersociety". *Art Inquires. vol.5* Lodzkie Towarzystwo Naukowe, Lodz, Poland, 2004.P.68.
- <sup>15</sup> Idem op. cit 10.
- <sup>16</sup> Sobre comunidades virtuais veja autores seminais como: RHEINGOLD, Howard. **A comunidade Virtual**. Trad. Helder Aranha.Lisboa:Gradiva, 1996, e ainda RHEINGOLD, Howard. *El futuro de la democracia y los cuatro principios de la comunicación telemática*.In: GANETTI, Claudia (org) *Ars telematica – telecomunicación, internet y cberespacio*. ACC L'Angelot, Barcelona – Espanha, 1998. Para aspectos subjetivos e identidades vividas veja: TURKLE, Sherry. *Life on the screen - identity in the age of the internet*. London: Phoenix (Orion Books), 1997. TURKLE, Sherry. **Constructions and reconstructions of the Self in Virtual Reality"** (1994). In: SPILLER, Neil, (ed.) *Cyber Reader. Critical writings for the digital era*. London: Phaidon 2000, P. 298P. 208.
- <sup>17</sup> COUCHOT, Edmond, BRET, Michel, TRAMUS, Marie-Hélène. A segunda Interatividade. In : DOMINGUES, Diana (org). *Arte e Vida no século XXI:Tecnologia, Ciência e Criatividade*. Ed. UNESP:São Paulo, 2003.
- <sup>18</sup> Idem op. cit 11. p. 30.
- <sup>19</sup> LEMOS., André. Ciber- Cultura-Remix. In :ARAÚJO, Denize (org). *Realidade e (I) Realidade*. Ed. Sulina : Porto Alegre, 2006.
- <sup>20</sup> DYENS, Ollivier. Le corps numérisé : chirurgie esthétique et chair sans mémoire. In : POISSANT, Louise e DAUBNER, Ernestine (ed.) *Pressesde L' Unibersité du Québec*, Montréal, 2005. P. 139-148.
- <sup>21</sup> Idem op.cit 10.