

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

Pós-graduação em Semiótica Psicanalítica

Raíssa Campoy Tonon

Orientador: Profa. Dra. Maria Lúcia Santaella Braga

As relações entre o sujeito pós-humano e entidades não-humanas

São Paulo,

2021

Raíssa Campoy Tonon

As relações entre o sujeito pós-humano e entidades não-humanas:

Monografia apresentada como conclusão do curso de Pós-Graduação em Semiótica Psicanalítica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP). Orientado por Prof.^a Dr.^a Maria Lúcia Santaella Braga

São Paulo,
2021

Agradecimentos

Começo meus agradecimentos com minha enorme gratidão a todos os professores desse curso, que não poderia ser definido de outra forma senão como um curso transformador. Em especial, agradeço à Professora Lúcia Santaella Braga e à Professora Isabel Jungk por, além de ensinamentos de valor imensurável, terem me agraciado com acolhimento e gentileza.

Não seria possível redigir essa breve nota sem citar meus amigos queridos que fizeram parte dessa longa e especial jornada pelos últimos dois anos. Carol Fogaça, Dominique Chagas, Gisele Oliveira, Moa Domingues e Thaira Ferro. Esse caminho teria sido muito menos sábio e leve sem vocês.

Por fim, agradeço meu companheiro de todos os dias Heitor Braga Correia e minha grande amiga Evie Heller, por nunca me deixarem desistir e por me darem suporte nos dias mais difíceis.

Resumo

Desde a criação de ferramentas de caça até o lançamento de satélites no espaço, os seres humanos sempre foram fascinados não apenas por remodelar o mundo ao seu redor, mas também por explorar a possibilidade de criar suas próprias realidades. Conforme as tecnologias digitais evoluíram para se tornarem mais úteis e acessíveis, também foram inseridas no cotidiano, desenvolvendo uma relação de simbiose entre o humano e a máquina. Trabalho, lazer, todos os tipos de serviços e transações e até mesmo as relações sociais podem acontecer dentro de ambientes digitais. Teria isto afetado o comportamento humano e a maneira como a humanidade em si é percebida? Em meio à explosão sônica dos mundos digitais, há um sintoma cultural extremamente peculiar a ser observado: seres feitos de pixels, desenvolvidos e controlados por algumas poucas mãos humanas, mas tratados como se fossem de carne e osso por centenas de milhares de outros. Este projeto tem como objetivo explorar as fronteiras existentes entre humanos e máquinas, especificamente em comportamentos direcionados à personas digitais e inteligências artificiais que simulem comportamentos humanos, pelo olhar da semiótica psicanalítica baseando-se nas teorias de Lacan e Peirce. Como estudo de caso, apresenta-se uma análise da influencer digital Miquela Souza, também conhecida como Lil Miquela.

Palavras-chave: Pós-humano, Entidades Digitais, Personas, Semiótica, Psicanálise. Lil Miquela.

Abstract

From the crafting of hunting tools to launching satellites into space, humans have always been fascinated not only to reshape the world around them, but also to explore the possibility of creating their own realities in the meantime. As digital technologies evolved to become more useful and accessible, they were inserted into everyday life, developing a symbiotic relationship between human and machine. Work, leisure, all kinds of services and transactions and even social relationships can take place within digital environments. Would this have affected human behavior and the way humanity itself is perceived? Amidst the sign explosion of digital worlds, there is an extremely peculiar cultural symptom to be observed: Beings made of pixels, developed, and controlled by a few human hands, but treated as if they were flesh and blood by hundreds of thousands of others. This project aims to explore the existing boundaries between humans and machines, specifically in behaviors towards digital personas and human-like artificial intelligences, using the lenses of psychoanalytic semiotics, based on Lacan's and Peirce's theories. As a case study, an analysis of the digital influencer Miquela Souza, also known as Lil Miquela, is presented.

Keywords: Post-human, Digital entities, Personas, Semiotics, Psychoanalyses. Lil Miquela.

Sumário

Introdução	7
A tríade conceitual: o sujeito, o signo e o digital	9
Primeiro: o sujeito	9
Segundo: o signo	13
Terceiro: o digital.....	20
O pós-humano e a máquina	24
O ser e estar na ilusão de eternidade do tempo virtual	31
Miquela Souza: um breve estudo de caso.....	35
As origens de Miquela e da estranheza.....	36
Os signos de Miquela.....	43
A evolução de sua narrativa.....	48
Jogo interpretativo de pós-humanismo	52
Considerações finais.....	56
Bibliografia	58

Introdução

No momento em que esta pesquisa se propõe a debater questões acerca das relações humanas com suas máquinas e *gadgets*¹, estas agora assumem novas formas e facetas, que antes pertenciam ao imaginário do cinema.

Em meio às revoluções digitais constantes, é possível esbarrar-se em diversos influenciadores digitais, que ostentam marcas de grife em posts patrocinados, criando músicas, videocliques e *selfies*² que preenchem *feeds*³ desavisados. Alguns com um grande diferencial: muitos desses *influencers*⁴ não são pessoas reais, mas sim imagens “renderizadas”, sustentadas por inteligências artificiais e/ou equipes humanas transmidiáticas, que consolidam as chamadas “agências de humanos virtuais”. Os usuários das redes, por sua vez, interagem paradoxalmente em assombro e encanto, despojando muitas vezes naturalidade aliada à curiosidade.

Tal comportamento parece estender-se ao uso de diversos aplicativos e plataformas, que emulam conversas corriqueiras por meio de personas que revestem inteligências artificiais ainda embrionárias, mas que visam auxiliar em determinadas tarefas ou tão somente propor um espaço aberto para conversas casuais.

Observar tais fenômenos, que parecem multiplicar-se exponencialmente seguindo o crescimento das tecnologias, traz questões passíveis de investigação para melhor compreender o que leva à criação de tais personas e plataformas.

Isto posto, a questão central deste trabalho é: por que - e como - se dão as relações entre os sujeitos pós-humanos e estas entidades não-humanas? Quais demandas e angústias o sujeito busca sanar ao estabelecer relações com simulacros virtuais em mundos que se transbordam a cada dia mais sobre o *off-line*⁵?

O emergir da computação gráfica mais avançada e das inteligências artificiais é algo relativamente recente, tanto quanto os debates mais aprofundados sobre o sujeito como pós-humano. Portanto, o tema e recorte propostos para o presente trabalho ainda são de um campo com muitas lacunas a serem investigadas.

Esta pesquisa busca, então, enriquecer as discussões ainda frescas sobre as novas relações homem-máquina com as constantes evoluções das chamadas

¹ Do inglês, “aparelho eletrônico” (tradução livre)

² Do inglês, “fotografia de si mesmo” (tradução)

³ Do inglês, “página inicial de redes sociais” (tradução livre)

⁴ Do inglês, “influenciadores” (tradução livre)

⁵ Do inglês, “desligado, fora do mundo digital” (tradução livre)

“máquinas cerebrais”, fazendo o recorte específico para avatares/personas e inteligências artificiais, aqui colocados como não-humanos (ou extra-humanos).

Assim sendo, este trabalho propõe uma investigação sobre como e por que se dão as relações entre os sujeitos pós-humanos e estas entidades não-humanas (como avatares virtuais) e suas consequentes produções sógnicas.

Tal pesquisa se constitui por meio da semiótica psicanalítica, buscando estabelecer a motivação para que o sujeito pós-humano busque tais relações – sendo ele mesmo o criador destas entidades – para então traçar pontos relevantes sobre de que forma este relacionamento se sustenta.

O primeiro capítulo debruça-se sobre a estrutura teórica acerca dos conceitos de “sujeito”, “signo” e “digital” que dará base a este caminho lógico a partir do sujeito da psicanálise freudiana e lacaniana, do signo da semiótica de Peirce e de um entendimento multidisciplinar do que seria de fato a máquina e o digital.

Os dois capítulos seguintes estabelecem uma rápida articulação entre o sujeito pós-humano, o uso de máquinas e o desejo, trazendo também um tímido mergulho em ideias acerca da temporalidade em mundos virtuais, estabelecendo as conexões do sujeito com a máquina a partir de conceitos como o Real, a pulsão e o desejo estabelecidos por Lacan investigados por Santaella.

Por fim, o quarto capítulo traz um breve estudo de caso sobre Miquela, uma entidade virtual transmídia que vem se consolidando fortemente como *influencer* e cantora e representando uma das principais entidades não-humanas nos meios digitais.

Por meio desta pesquisa concluiu-se que a geração de personas digitais – sejam elas conscientes ou manipuladas – abre as portas para uma nova percepção acerca do que seria de fato o sujeito pós-humano em suas mais diversas variações e extensões e nos apresenta uma infinidade de produções sógnicas que se esparramam sobre a cultura e constroem novas formas do sujeito buscar algum tipo de significação para aquilo que falha em ser significado.

A tríade conceitual: o sujeito, o signo e o digital

Primeiro: o sujeito

Para traçar o horizonte desta discussão, iniciou-se pelo conceito de “sujeito”. Ao longo da história, diversos pensadores, filósofos e cientistas tentaram pegar entre os dedos a subjetividade da mente humana e formatá-la em uma ideia concreta do que seria o homem. Partindo do conceito de “sujeito” de Descartes, pode-se encontrar a concepção do chamado “sujeito cartesiano”, que seria constituído por sua alma supostamente pensante e detentora da razão. Segundo Magalhães:

Descartes funda o sujeito num dos extremos da dicotomia entre corpo (extensão, coisas físicas e materiais) e alma (a consciência reflexiva, lugar do pensamento e ideias). A alma dúvida e possui a faculdade da razão. É na Segunda Meditação que o filósofo formulará a diferença entre corpo e alma, enquanto na sexta e última meditação, postulará a união substancial entre corpo e alma. (MAGALHÃES, 2015, p. 26)

Magalhães (2015, p. 26) explicita ainda que, para Descartes, o homem perceberia duas qualidades da sua própria existência: as coisas externas a si (*res extensa*⁶), corpóreas e percebidas pelos sentidos, e as coisas internas, inteligíveis (*res cogitans*⁷), atribuídas ao pensamento, ao entendimento e a intelecção.

Esta ideia de sujeito, postulada por Descartes, permeia diversas discussões filosóficas pelas eras, passando por trabalhos de grandes pensadores como Kant e Husserl, atribuindo a definição do mesmo à sua capacidade de pensar de forma lógica e consciente. Forma-se então a ideia do sujeito da ciência moderna. Entretanto, na psicanálise, uma das bases teóricas deste trabalho, encontra-se uma nova significação e discussão acerca do conceito do sujeito e sua subjetividade. Traçando um breve panorama do conceito de sujeito, Roudinesco diz que:

Em filosofia, desde René Descartes (1596-1650) e Immanuel Kant (1724-1804) até Edmund Husserl (1859-1938), o sujeito é definido como o próprio homem enquanto fundamento de seus próprios pensamentos e atos. É, pois, a essência da subjetividade humana, no que ela tem de universal e singular. Nessa acepção, própria da filosofia ocidental, o sujeito é definido como sujeito do conhecimento, do direito ou da consciência, seja essa consciência empírica, transcendental ou fenomênica. Em psicanálise, Sigmund Freud empregou o termo, mas somente Jacques Lacan, entre 1950 e 1965, conceituou a noção

⁶ Do latim, “coisa estendida” (2021, APA Dictionary of Psychology)

⁷ Do latim, “coisa pensante” (2021, APA Dictionary of Psychology)

lógica e filosófica do sujeito no âmbito de sua teoria do significante, transformando o sujeito da consciência num sujeito do inconsciente, da ciência e do desejo. Foi em 1960, em “Subversão do sujeito e dialética do desejo no inconsciente freudiano”, que Lacan, apoiando-se na teoria saussuriana do signo linguístico, enunciou sua concepção da relação do sujeito com o significante: “Um significante é aquilo que representa o sujeito para outro significante.” Esse sujeito, segundo Lacan, está submetido ao processo freudiano da clivagem (do eu). (ROUDINESCO, 1998, p. 742)

Desta forma, pode-se dizer que, ainda que Freud não tenha de fato problematizado o conceito de sujeito, utilizou-o de forma diferenciada na formulação da teoria psicanalítica. Lacan, por sua vez, traça um ponto de divergência teórica claro. O termo “sujeito” torna-se então um ponto de convergência entre a psicanálise e a ciência moderna, ainda que esta pareça ser uma convergência assintótica. (VORSATZ, 2015, p. 251). Ou seja, os dois conceitos caminham com grande proximidade ainda que nunca se cruzem.

Desde a perspectiva lacaniana, a ciência moderna é um discurso inaugurado por meio da *démarche*⁸ cartesiana conhecida como *cogito*⁹. O sujeito da ciência faz sua entrada no mundo através da extração de uma certeza em disjunção à ordem de razões instituída pela dúvida metódica. (...)

Em relação a Descartes, a certeza é o elemento insofismável, extraído da dubitação metodológica. Quanto a Freud, é justamente em relação ao elemento impreciso, indistinto, contido no sonho - em suma, duvidoso -, que ele afirma a existência de um pensamento inconsciente.

Se, no entender de Lacan, ambos partem do fundamento do sujeito da certeza, aí cessa a homologia de determinação por ele assinalada. O passo seguinte de Descartes será instituir um Deus não enganador, garante da verdade. Em direção diametralmente oposta, Freud convocará o sujeito (e não o Eu) a tomar lugar onde “Isso era”, garantindo a dimensão inconsciente enquanto instituinte de uma ordem de verdade estruturalmente parcial, uma vez que se encontra na estreita dependência deste passo ético: *Wo es war, soll Ich werden*¹⁰ (Freud 1933 *apud* VORSATZ, 2015, p. 251)

Ou seja, segundo Vorsatz (2015, p. 262) a noção do sujeito da psicanálise Freudiana e Lacaniana seria advinda de um lugar estabelecido pela falta, em contraponto ao sujeito cartesiano, aquele que seria detentor de algo constituinte, a razão. ainda que Freud e Lacan não desvalorizem ou desconsiderem em seus estudos as teorias a cerca do sujeito cartesiano, Lacan coloca a psicanálise, como um novo prisma para o entendimento do conceito de sujeito.

A psicanálise não é uma *Weltanschauung*¹¹ nem uma filosofia que pretende dar a chave do universo. Ela é comandada por uma visada que é

⁸ Do francês, “Diligência” (tradução livre)

⁹ Do latim, “Penso”, como na postulação de Descartes (1637) “*cogito, ergo sum*” (penso, logo existo)

¹⁰ Do alemão, “Aonde o Isso estava, deve advir o Eu”. (2021, APA Dictionary of Psychology)

¹¹ Do alemão, “Concepção de mundo” (2021, APA Dictionary of Psychology)

historicamente definida pela elaboração da noção de sujeito. Ela coloca esta noção de maneira nova, reconduzindo o sujeito à sua dependência significante (LACAN 1964/1988 *apud* VORSATZ, 2015, p. 252)

Quem seria, então, este sujeito psicanalítico de Freud e Lacan que não é definido pelo *cogito* cartesiano? Segundo Aguiar e Torezan (2011, p.535), este seria definido pela subjetividade em um lugar de desejo e da linguagem, um campo da ordem simbólica.

O sujeito, para a psicanálise, é aquele que se constitui na relação com o Outro através da linguagem. É em referência a essa ordem simbólica que se pode falar em sujeito e subjetividade a partir de Freud, e, em especial, após a produção teórica de Lacan. (AGUIAR, TOREZAN, 2011, p. 535)

Tal conceito de subjetividade teria sido postulado por Freud (1900) ao traçar seu entendimento acerca do inconsciente em trabalhos como “A interpretação dos sonhos” e evoluído por Lacan com seu “Retorno à Freud”. O autor foi responsável por evoluir as teorias freudianas com base em estudos estruturalistas, topológicos e semióticos. Muitos de seus seminários, entretanto, foram baseados solenemente nas leituras das obras de Freud. Lacan dizia-se, inclusive, freudiano. (JORGE, 2000, p. 19)

Conforme descreve Burgarelli (2007, p. 214-215), Lacan partiria da ideia do sujeito que só existe de fato no campo do inconsciente, cingido por uma barreira, uma inacessibilidade. Esta barreira seria a linguagem, que se coloca entre o homem e o mundo.

O autor comenta que, para a psicanálise, o fundo da vida é outro, pois o que a afeta logo de início é que entre o mundo e o homem há um muro, o muro da linguagem, com o qual temos que nos haver, como podemos, em nossas relações humanas, nas quais o certo é que “a coisa não vai, e todo mundo fala disso, uma grande parte de nossa atividade se passa a dizer isso” (p. 46) O que somos, portanto, é um ser-sexual (não ôntico, mas ético), em cuja experiência se constata que satisfação e insatisfação se recobrem; um ser constituído por uma “substância” que o situa num lugar distinto do que se vem pensando como campo da consciência, do eu ou da individualidade. No nosso entendimento, essa articulação é freudiana, pois, desde sua elaboração sobre o aparelho psíquico, retomada várias vezes no decorrer de sua obra, Freud nos permite entender que esse aparelho é um aparelho de linguagem. A partir desse argumento é que pretendemos caminhar com a leitura de “Além do princípio do prazer”, texto freudiano de 1920, que representa um momento de retomada e de síntese do seu pensamento e dedica-se à articulação do conceito de pulsão – considerado por Freud a parte mais importante da teoria psicanalítica, mas também a menos completa com os demais conceitos e noções que lhe foram caros desde suas primeiras elaborações. Vemos aqui uma partitura em que os diversos acordes se refazem e se autenticam, reclamando, no entanto, a imbricação com os demais conceitos: inconsciente, pulsão, transferência, repetição, sexualidade, recalque, castração, sintoma, sublimação, narcisismo, entre outros; as ambivalências como interno/externo,

ativo/passivo, prazer/desprazer e, por fim, eu (sujeito)/objeto. (BURGARELLI, 2007, p. 214-215)

Pode-se dizer, então, que Lacan parte do sujeito da ciência de Descartes, mas o revoluciona ao passo que subverte, a partir da hipótese do inconsciente, o *cogito* cartesiano “Penso, logo existo”, ao sentenciar: “Sou lá onde não penso” (MAGALHÃS, 2015, p. 70). Compreende-se também que esse sujeito é amalgamado por experiências dicotômicas constantes como prazer/desprazer, que se estabelecem justamente por meio da linguagem.

Lacan propõe, ainda, a estrutura triádica do nó borromeano composto por Real, Simbólico e Imaginário (RSI) para elaborar de fato o que seriam os registros no dito sujeito psicanalítico. Segundo Capanema e Vorcaro (2017), tais registros funcionam por meio da alteridade sem que haja uma conexão exclusiva de um a outro. Todos possuem igual importância, de tal forma o nó apenas pode existir com a presença dos três registros. Lacan (1973-1974 *apud* CAPANEMA; VORCARO 2017, p. 389) afirma ainda que a consistência do nó borromeano é o enodamento dos registros em um corpo furado.

A consistência do Real é a corda, suporte da demonstração do Real. A demonstração do nó requer a textura da corda de cada uma das rodela que compõem o nó; é com ela que se bordeja o vazio, o impossível (Lacan, [1974-1975]). A consistência do Simbólico é o buraco que metaforiza o trauma implicado na linguagem, que é a impossibilidade da relação sexual. A consistência fechada da corda do Simbólico é o buraco da castração, falta que está implicada no significante, pois que, exatamente porque é furado, o significante faz furo, e é o que permite o enlaçamento do Simbólico aos outros registros (Lacan, [1974-1975]). Por sua vez, a consistência do Imaginário é o corpo, e situa o sentido e a figuração. (CAPANEMA; VORCARO, 2017, p. 389)

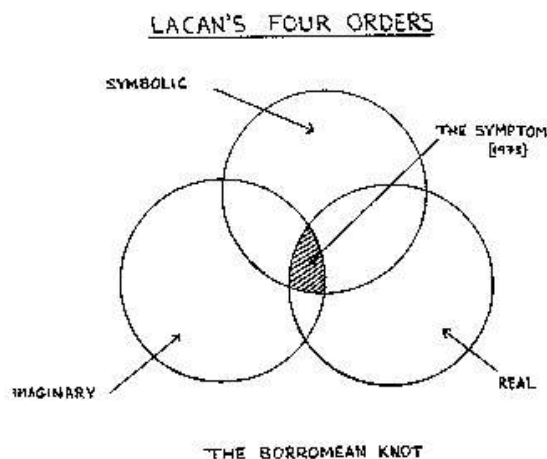


Figura 1: O nó borromeano (RSI) - as quatro ordens de Lacan. Imagem retirada do blog “Flutuante” (2017) (<https://flutuante.wordpress.com/2011/07/11/o-no-borromeano-de-lacan/>, acesso em 18 de junho de 2021)

Isto posto, estrutura-se então a noção de um sujeito formatado pelo desejo e inscrito na linguagem ao passo que esta consolida sua relação com o Outro ao redor de uma falta constituinte. Santaella aponta, que “Lacan diz: por que fala, falta ser. E aí ele já desmorona todo o pensamento *heideggeriano*, buscando a questão do ‘ser’. Fala, falta ser! Você é atravessado pela linguagem.” (SANTAELLA, 2015, s/p). Ou seja, a linguagem atravessa e antecede o sujeito psicanalítico que dá base para as discussões aqui propostas.

Considerando que cada um dos conceitos fundamentais da psicanálise, embora se sustente em sua especificidade, não se desvincula dos demais, tampouco os exclui, nosso ponto de partida é pensar a noção de sujeito como efeito de linguagem; um sujeito que surge no momento do enlaçamento pulsional. Portanto, o que se torna uma questão importante para nós é a articulação entre significante e corpo, a partir da qual pensamos ser possível falar, para além da relação do sujeito com sua consciência, do estatuto do corpo no mundo humano; ou seja, de um *corpolingagem*, cuja satisfação obedece à lógica de uma trama argumentativa cujas teias, ao mesmo tempo em que possibilitam sempre configurações singulares, vão definir o modo como o humano vai exercer sua sexualidade, isto é, satisfazer a pulsão. (BURGARELLI, 2007, p. 214)

Portanto, para este trabalho, estabelece-se aqui o recorte específico do sujeito da psicanálise, amalgamado pela subjetividade da inscrição da linguagem.

Segundo: o signo

Para a exploração da relação entre entidades digitais e este sujeito psicanalítico, atravessado e constituído pela linguagem, faz-se necessária, então, a compreensão do que seria de fato a linguagem. Para tal, o suporte teórico escolhido neste trabalho é a semiótica.

Por linguagem, compreende-se toda e qualquer produção de sentido, não apenas a linguagem verbal – à qual se dedica a linguística. Paralelamente, por “semiótica”, do grego antigo “*seméion*” (signo), entende-se: a ciência lógica e categórica que estuda todas as linguagens, ou seja, os signos. Como definem Nöth e Santaella (2017, p.7), a semiótica seria a ciência dos sistemas e processos sígnicos na cultura e na natureza.

Ela estuda as formas, os tipos, os sistemas de signos e os efeitos do uso dos signos, sinais, indícios, sintomas ou símbolos. Os processos em que os signos desenvolvem o seu potencial são processos de significação, comunicação e interpretação. (NÖTH, SANTAELLA, 2017, p.7)

Portanto, a semiótica extrapola as fronteiras da língua e busca uma compreensão analítica e exploratória da comunicação como um todo, considerando os mais diversos meios de produção de significação e sentido. Para ilustrar, a fim de melhorar a compreensão inicial do que seria um signo, foram selecionadas algumas tabelas de exemplos propostos por Nöth e Santaella (2017, p. 10-11):

<i>Canal perceptivo</i>	<i>Exemplos</i>
Visual (ou ótico)	imagens, esculturas, mercadorias, palavras escritas
Auditivo (ou acústico)	palavras da linguagem oral, gritos, música, buzinas, sirenes
Tátil	palavras “escritas” em braile, beijos, abraços
Olfativo	cheiro de flor, café, pão fresco, carne assada, perfume
Gustativo	paladar doce, ácido, amargo, sabor de vinho etc.
Térmico	sensação de calor, frio, morno etc.

Figura 2.1: Tabela contendo alguns exemplos de signos classificados de acordo com o canal perceptivo (NÖTH, SANTAELLA, 2017, p. 11)

Signo			
Visual		Auditivo	
Não verbal	Verbal		Não verbal
Imagem	Escrito	Oral	Acústico
	<i>pato</i>	[p'a.tu]	[kwak]

Figura 2.2: Tabela contendo alguns exemplos de signos que poderiam representar o mesmo objeto (NÖTH, SANTAELLA, 2017, p. 10)

Cabe à Semiótica o estudo do que é o signo, o que o compõe, o que representa e como estas instâncias (ser, compor, representar) se relacionam. É através dos signos (estudo de suas partes e dos tipos e classes existentes) que podemos analisar o modo de ser de todo e qualquer fenômeno, seja ele: um objeto materializado; um organismo e suas partes; o espaço; pensamentos; qualidades; desejos; atitudes; sentimentos e toda sorte de ocorrência, sejam elas, materiais ou não, inteligíveis ou não. (ALMEIDA, 2013, p. 3)

Como aponta Santaella (1983, p.11), esta ciência teve origens distintas e simultâneas nos EUA, União Soviética e Europa Ocidental, diante da proliferação histórica crescente da produção – e reprodução - de linguagens e códigos pós Revolução Industrial, fazendo emergir o que ela chama de "consciência semiótica".

Este trabalho se delimita à um dos pais da semiótica moderna, Charles Sanders Peirce (1839-1914). Um filósofo, lógico, cientista, matemático e linguista americano - entre outras atribuições. Peirce baseou-se em princípios fenomenológicos, lógicos e cognitivos para a elaboração da teoria semiótica.

Segundo Nöth e Santaella (2017, p. 37), a teoria peirceana tem seus pilares lógicos – tal qual os registros lacanianos - constituídos de forma triádica, como por exemplo os conceitos de primeiridade, secundidade e terceiridade (originalmente: *Firstness*, *Secondness* e *Thirdness*).

A primeiridade é a categoria do fenômeno em si, independente de outras coisas, o acaso, o sentimento e a espontaneidade sem reflexão. “Ou seja, sem a determinação de outras coisas, esses fenômenos não passam de outra coisa.” (NÖTH, SANTAELLA, 2017, p. 37).

Esses fenômenos aparecem na percepção imediata na percepção imediata das coisas, antes de que elas sejam associadas a qualquer outro fenômeno. Na definição de Peirce, “primeiridade é o modo de ser daquilo que é tal como é, positivamente e sem referência a outra coisa qualquer: (CP 8.328, 1904). É a categoria do sentimento sem reflexão, da liberdade sem qualquer restrição, do imediato, da qualidade ainda não distinguida, da independência, do frescor, da espontaneidade e originalidade. (CP 1.302, c. 1894; 1.328, c. 1894; 1.531, 1903; 6.32, 1891). Alguns exemplos de fenômenos de primeiridade são os seguintes: “uma sensação vaga de vermelho, ainda não objetividade, nem subjetivada, do sabor de sal, apenas o sabor nele mesmo, uma dor ou tristeza vagas, o puro sentimento em si de alegria de uma nota musical prolongada” (CP 1.303, c. 1894, *apud* NÖTH, SANTAELLA, 2017, p. 37)

Ainda de acordo com Nöth e Santaella (2017, p. 38), a secundidade é o momento de reação, é quando o primeiro se associa a um segundo fenômeno, com resistência. Esta seria a categorial dual do fenômeno, ou seja, deste em relação a outra coisa. Desta

forma, segundo os autores, para sua existência é necessário então a existência de outra coisa, tal qual o tempo e espaço.

Secundidade “nos aparece em fatos tais como o outro, relação, compulsão, efeito, dependência, independência, negação, ocorrência, realidade, resultado” (CP 1.358, c. 1890). Se, nessa lista de fenômenos de secundidade, parece estranho que tanto a dependência quanto a independência sejam fenômenos da mesma categoria, a explicação é que a independência – em contraste à “liberdade sem qualquer restrição” – é um conceito que se define pela negação da dependência e envolve, portanto, duas vezes secundidade. (NÖTH, SANTAELLA, 2017, p. 38)

Por fim, “a terceiridade é a categoria do geral, da continuidade e da mediação de um terceiro entre um primeiro e um segundo.” (CP 1.337-349, c.1875; 5.66, 1903 *apud* NÖTH, SANTAELLA, 2017, p.38). A terceiridade, então, é a categoria da semiose e dos signos e da compreensão, do momento em que um signo é entendido pela relação com um novo signo, também sendo “a categoria das leis, regras, da necessidade, do hábito e da síntese” (NÖTH, SANTAELLA, 2017, p. 38)

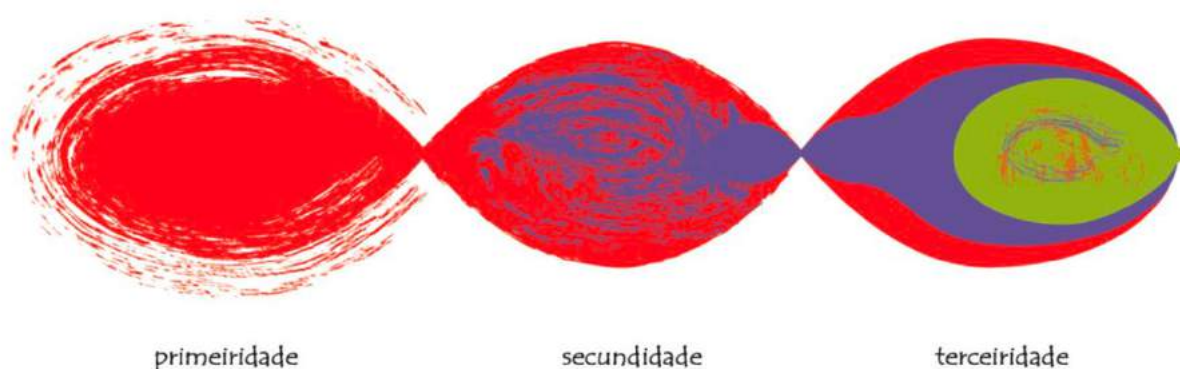


Figura 3: Diagrama proposto para representação das três categorias de Peirce (ALMEIDA, 2013, p. 10)

O conceito de signo peirceano também se estrutura de forma triádica, inicialmente apresentando como “signo, coisa significada e cognição produzida na mente” (CP 1.372, c.1885 *apud* NÖTH, SANTAELLA, 2017, p. 38). Posteriormente nomeados como signo (ou *representamen*), objeto e interpretante.

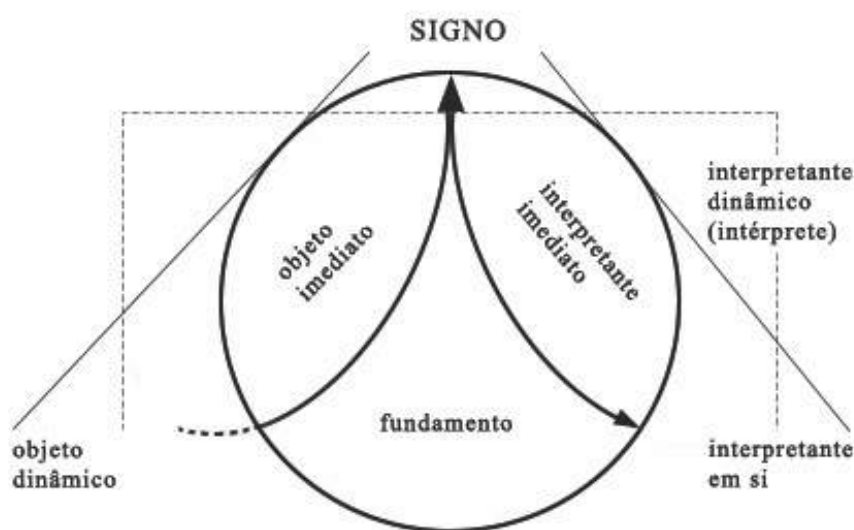


Figura 4: Signo de Peirce e sua estrutura triádica (Signo, Objeto, Interpretante). (SANTAELLA, 1983, p.92)

A relação desses elementos se dá pela lógica de um signo (primeiro) que se representa a um objeto (segundo) determinando um interpretante (terceiro). Ou seja:

Um signo ou *representamen* é algo que, num certo aspecto ou capacidade, está para alguém em lugar de algo. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo mais desenvolvido. Chamo este signo que ele cria de interpretante do primeiro signo. O signo está no que ele cria o interpretante do primeiro signo. O signo está no lugar de algo, seu objeto. Está no lugar desse objeto não em todos os aspectos, mas apenas com referência a uma espécie de ideia (CP 2.228, c. 1897 *apud* NÖTH, SANTAELLA, 2017, p. 39)

Como postulou Aurélio Agostinho (345-430), o signo é uma coisa que, além de causar produção de sentido, faz com que outra coisa venha à mente como consequência dele. Ou seja, o signo seria definido de forma triádica tal qual na definição Peirciana que coloca o signo como algo que “está no lugar de algo para alguém” (CP 2.228, c. 1897 *apud* NÖTH, SANTAELLA, 2017 p. 9).

Um signo intenta representar, em parte pelo menos, um objeto que é, portanto, num certo sentido, a causa ou determinante do signo, mesmo se o signo representar seu objeto falsamente. Mas dizer que ele representa objeto implica que ele afete uma mente, de tal modo que, de certa maneira, determine naquela mente algo que é mediatamente devido ao objeto. Essa determinação da qual a causa imediata ou determinante é o signo, e da qual a causa mediata é o objeto, pode ser chamada de o interpretante. (PEIRCE *apud* SANTAELLA, 1983, p. 90)

Cabe ressaltar que a lógica triádica permeia toda a teoria de Peirce, adentrando também na forma como um signo pode ser categorizado. Desta forma, existem três tricotomias que seguem a lógica conceitual das três categorias e, quando cruzadas geram as nove principais classes dos signos. Como apresentam Nöth e Santaella (2017, p. 61):

Tricotomia Categoria	do signo em si (<i>representamen</i>)	do signo em relação ao seu objeto	do interpretante do signo
primeiridade	qualissigno	ícone	rema
secundidade	sinsigno	índice	dicente
terceiridade	legissigno	símbolo	argumento

Figura 5: As nove subcategorias do signo (NÖTH E SANTAELLA 2017, p. 61)

Além das categorias do signo em relação a si mesmo, seu objeto e interpretante, é válido pontuar um dos fundamentos da teoria peirciana: todo signo se refere a outro signo. Sendo assim, ideias e pensamentos também são signos. “O fato de que toda ideia é um signo, junto ao fato de que a vida é uma série de ideias, prova que o homem é um signo” (PEIRCE, 1868, CP 5.314, p. 5314).

Desta maneira, a relação do sujeito com os signos é uma constante, sustentando todos os processos de compreensão nos quais o indivíduo está inserido, além de toda a sua produção de comunicação e sentido por meio de novos signos, ainda que um signo nunca possa de fato substituir aquilo que ele representa.

(...) o homem — na sua inquieta indagação para a compreensão dos fenômenos — desvela significações. E no homem e pelo homem que se opera o processo de alteração dos sinais (qualquer estímulo emitido pelos objetos do mundo) em signos ou linguagens {produtos da consciência}. Nessa medida, o termo linguagem se estende aos sistemas aparentemente mais inumanos como as linguagens binárias de que as máquinas se utilizam para se comunicar entre si e com o homem (a linguagem do computador, por exemplo), até tudo aquilo que, na natureza, fala ao homem e é sentido como linguagem. Haverá, assim, a linguagem das flores, dos ventos, dos ruídos, dos sinais de energia vital emitidos pelo corpo e, até mesmo, a linguagem do silêncio. Isso tudo, sem falar do sonho que, desde Freud, já sabemos que também se estrutura como linguagem. (SANTAELLA, 1983, p.9)

Mas, conforme Santaella (1983, p.7), muitas vezes o sujeito não se dá conta que o seu estar-no-mundo, como indivíduo social, é mediado por uma rede intrincada e plural de linguagem. Ou seja, a autora reforça a ideia da linguagem como uma gama complexa de produção de sentido pelas mais diversas formas e meios e que estabelece a constituição do indivíduo como um ser simbólico.

Isto é, que nos comunicamos também através da leitura e/ou produção de formas, volumes, massas, interações de forças, movimentos; que somos também leitores e/ou produtores de dimensões e direções de linhas, traços, cores... Enfim, também nos comunicamos e nos orientamos através de imagens, gráficos, sinais, setas, números, luzes...Através de objetos, sons musicais, gestos, expressões, cheiro e tato, através do olhar, do sentir e do apalpar. Somos uma espécie animal tão complexa quanto são complexas e plurais as linguagens que nos constituem como seres simbólicos, isto é, seres de linguagem. (...) Portanto, quando dizemos linguagem, queremos nos referir a uma gama incrivelmente intrincada de formas sociais de comunicação e de significação que inclui a linguagem verbal articulada, mas absorve também, inclusive, a linguagem dos surdos-mudos, o sistema codificado da moda, da culinária e tantos outros. Enfim: todos os sistemas de produção de sentido aos quais o desenvolvimento dos meios de reprodução de linguagem propicia hoje uma enorme difusão. (SANTAELLA, 1983 p. 7-8)

Cabe ressaltar, entretanto, que como aponta Almeida (2014, p. 2), a teoria semiótica vem sedimentando seu território na área das ciências da comunicação, não apenas por ser uma grande ferramenta conceitual de análise comunicacional, mas também por se mostrar fundamental na criação de mensagens, como uma forma de conduzir, em algum nível, a interpretação do ser humano nos processos comunicacionais.

Essa força da Semiótica reside no fato de ela ser uma teoria que dá conta de elucidar o papel de cada signo (informação, atores, meios, mídias, interfaces, suportes, ruídos etc.) nesse processo, bem como tornar claros os modos de apreensão e efeitos contíguos que se arrolam nos interpretadores das informações das mensagens. Enfim, a Semiótica vem se consolidando (principalmente no campo da Comunicação Social) como uma ferramenta metodológica para os estudos e processos criativos, de modo que cada vez mais cresce a demanda pelo seu claro entendimento e suas formas de aplicação. (ALMEIDA, 2014, p. 2)

Desta forma, seria seguro afirmar que, ainda que os signos sejam autônomos e sua interpretação de fato não seja inteiramente antecipável, tampouco controlável, empresas e artistas buscam utilizar-se da semiótica para controlarem, dentro do possível, como suas mensagens serão interpretadas. Assim sendo, pode-se supor que

as personas digitais aqui investigadas são constituídas de signos planejados para compor narrativas específicas, ainda que nem sempre sejam lidas como tal. Isto posto, o presente trabalho traz, em capítulo posterior, uma breve análise de uma dessas narrativas.

Terceiro: o digital

Como último pilar teórico, propõe-se então um breve aprofundamento sobre o que seria, de fato, o digital, antes mesmo de pensar-se sobre a questão das personas digitais, dado que esta é a interface onde estas entidades se constituem, tanto quanto o local por onde o sujeito interage com elas e inicia seus processos de semiose.

Primeiramente, é importante lembrar que as máquinas passaram – e continuam passando - por diversos processos de mudança para chegarem aos formatos que conhecemos hoje.

Como nos lembra Kurzweil (2005), os computadores começaram como máquinas grandes e remotas em salas como ar-condicionado, operadas por técnicos de computação. Posteriormente, vieram os *desktops* (“em cima da mesa”) individualizando a interação homem-computador; logo depois os *laptops* (computadores portáteis) colocando os computadores no nosso braço, e agora eles estão nos nossos bolsos (*smartphones*). A próxima etapa é colocá-los dentro de nossos corpos e cérebros, nos tornando mais não-biológicos do que biológicos. (KAUFMAN, 2019, p.17)

Com a evolução da tecnologia computacional, surgiu ainda a rede mundial de computadores. Com aplicações simples, trazendo a possibilidade de publicação e acesso de documentos *online*, viu-se o seu valor crescer exponencialmente, junto a seu público. Ao trazer praticidade e velocidade na comunicação e compartilhamento de informação, as redes rapidamente ganharam popularidade e tornaram-se essenciais para o funcionamento da sociedade.

Desde meados do século XX, com o desenvolvimento acelerado das tecnologias digitais, especial mente a partir da convergência explosiva do computador e das telecomunicações, as sociedades complexas foram crescentemente desenvolvendo uma habilidade surpreendente para armazenar e recuperar informações, tornando-as instantaneamente disponíveis em diferentes formas para quaisquer lugares. Pela mediação de interfaces do ser humano com as máquinas, o mundo está se tornando uma gigantesca rede de troca de informações. Se podemos estar certos de alguma coisa a respeito do futuro é que a influência da tecnologia digital continuará a crescer e a modificar grandemente os modos como nos expressamos, nos

comunicamos, ensinamos e aprendemos, os modos como percebemos, pensamos e interagimos no mundo. (SANTAELLA, 2007, p.128)

Cabe salientar que sistemas tão complexos como a *internet* não são criados deliberadamente de forma técnica. Os sistemas artificiais se multiplicam e se constroem de forma orgânica pelas pessoas que o utilizam, determinando o seu crescimento ao produzirem conteúdos. Desta forma, a pequena rede criada para transferência de documentos tornou-se uma colossal fonte de dados, em constante evolução e movimento, em que praticamente qualquer atividade pode ser exercida ou desenvolvida em contextos virtuais. Trabalho, estudos, lazer e até mesmo relacionamentos interpessoais acontecem no ciberespaço, tornando pouco tangíveis os limites entre o que é real e o que é simulado. Como descreve Ravetz:

Ciberespaço refere-se simplesmente ao potencial da Internet em fornecer comunicação aberta não dificultada pela velocidade, distância, número de participantes em uma troca, e nem potencialmente por limitações de dados sensoriais. Por "limitações de dados sensoriais", quero dizer a capacidade da Internet de envolver diretamente os sentidos humanos em uma realidade que tem a aparência de realidade, mas não a substância da realidade: o potencial de experiência por meio simulação ou virtualização em vez de interação corporal. (RAVETZ, 1998, p. 116)

Com a crescente destes sistemas, cada dia mais complexos e robustos – ainda que compostos por binários – a discussão sobre inteligência artificial, *machine learning*¹² e uso inteligente de dados se tornou corriqueira, dado que elas compõem grande parte do que entendemos por “digital”. Entretanto, a discussão sobre a capacidade cognitiva e consciente de máquinas não é uma novidade, tampouco alcançou seu fim.

Em 1950, Alan Turing propôs o seguinte dilema: “Seriam as máquinas capazes de pensar?” (TURING, 1950, p.1). Considerando a pergunta demasiadamente simplória e a relativa dificuldade em definir corretamente os conceitos de “máquina” e “pensamento”, Turing elaborou um teste lógico, chamado de Jogo da Imitação, que seria suficiente para definir a habilidade de inteligência de uma máquina.

Três jogadores participam do teste: dois seres humanos e uma máquina. Um dos seres humanos, isolado em uma sala, tem a função de descobrir quem é máquina

¹² Do inglês, “aprendizado maquínico” (tradução livre)

e quem é o outro ser humano, fazendo determinadas perguntas. As perguntas e respostas são enviadas sem contato entre os jogadores. Se, neste jogo, o terceiro jogador não for capaz diferenciar quem é o homem e quem é a máquina, então pode-se dizer que a máquina pensa. Se a máquina for capaz de enganar o ser humano, não restarão dúvidas quanto à sua inteligência, dada a sua capacidade de imitação de comportamentos humanos. (TURING, 1950, p. 2-3)

Fundamentalmente, os computadores ainda não eram capazes de executar o que Turing propôs à época, mas nos anos posteriores a inteligência artificial ganhou financiamento e notoriedade no meio científico, com técnicas de aprendizado de máquina e desenvolvimento de algoritmos se popularizando rapidamente entre cientistas computacionais.

Como conta Kaufman (2019, p. 26-27), em 1980, inspirando-se nos cérebros humanos, cientistas criaram o subcampo do *machine learning*, propondo que as máquinas estabelecessem um processo próprio de aprendizagem com base no conceito de redes neurais. Resultados mais concretos vieram apenas nos anos 2000 com a evolução da infraestrutura necessária para sustentar tais avanços.

Desde então, as máquinas evoluíram de forma exponencial, a realidade digital tomou mais corpo e forma, e os algoritmos agora permeiam o cotidiano de quase todos, mesmo quando despercebidos.

Seguindo o que aponta Kaufman (2019, p. 33), toda e qualquer interação com canais digitais gera “rastros”, sejam eles voluntários ou involuntários, e estes são armazenados. Os dados são então reutilizados pelas plataformas originais ou então por terceiros, e essa combinação de dados e suas infinitas possibilidades analíticas “são responsáveis por inúmeros benefícios do século XXI (e, igualmente, por inúmeras ameaças)” (KAUFMAN, 2019, p. 33). A realidade contemporânea tornou-se intrínseca ao mundo dos dados, portanto, dependente dos algoritmos, ainda que estes não sejam exclusivos das redes de computadores. Como aponta Kaufman:

“Algoritmos estão em toda parte. Dominam o mercado de ações, compõem música, dirigem. Carros, escrevem artigos de notícias e autênticas provas matemáticas – e seus poderes de autoria estão apenas começando a tomar forma”, sentencia Ed Finn (2017). Atualmente, numa hipótese fantasiosa, se todos os algoritmos parassem de funcionar seria o fim do mundo. Algoritmo é um conjunto de instruções matemáticas, uma sequência de tarefas para alcançar um resultado esperado em um tempo limitado. Os algoritmos antecedem os computadores – o termo remonta ao século IX ligado ao matemático al-Khwārizmī, cujo livro ensinava técnicas matemáticas a serem

equacionadas manualmente. “*Algorismus*” era originalmente o processo de calcular numerais hindu-arábicos. (KAUFMAN, 2019, p. 34-35)

Mas ainda que o uso de algoritmos – hoje massivamente usados de forma digital por meio de maquinários tecnológicos – seja vital para o funcionamento da sociedade moderna, alguns autores traçam um limite de até onde esta suposta inteligência poderia chegar. Segundo Harari:

O advento das máquinas inteligentes representa um descolamento entre inteligência e consciência, gerando dois tipos de inteligência: a inteligência consciente e a inteligência não-consciente, sendo facultado apenas à primeira o acesso ao sentir. (...) As máquinas Inteligentes, ao não serem dotadas de consciência, nunca vão competir com a inteligência humana. (HARARI, 2016 apud KAUFMAN, 2019, p,18)

Apesar dos avanços nas discussões, o dilema de Turing, no qual afirmava que “podemos esperar que as máquinas irão competir com todos os homens na área da inteligência” (TURING apud KAUFMAN, 2019, p. 21), segue aberto entre a comunidade filosófica e gera mais perguntas do que respostas. Ainda que máquinas possuam inteligência, algum dia estas entidades seriam capazes de escolhas conscientes e livres, ou apenas operações lógicas programadas por seus desenvolvedores? Pode-se acrescentar novas perguntas ao dilema, como por exemplo: caso as máquinas atinjam essas capacidades – ou as simulem com absoluta perfeição – como isso afetaria a relação do sujeito pós-moderno com o maquinário que o cerca e transpassa sua realidade?

Os prognósticos atuais, no campo emergente da computação “pervasiva” ou onipresente, indicam com alguma segurança que nossos estilos de vida serão fatalmente alterados quando os microchips se tornarem tão abundantes que sistemas inteligentes serão espalhados aos milhões em todo canto de nosso ambiente, incorporados às paredes, aos móveis, aos nossos aparelhos, nossa casa, nosso carro, penetrando na estrutura de nossas vidas. Os ambientes irão se tornar inteligentes, transformando tudo à nossa volta, inclusive a natureza do comércio, a riqueza das nações e o modo como nos comunicamos, trabalhamos, nos divertimos e vivemos. Em vez de se tornarem os monstros vorazes retratados nos filmes de ficção científica, os computadores ficarão tão pequenos e onipresentes que se tornarão invisíveis, estando em toda parte e em lugar nenhum, tão poderosos que desaparecerão de nossas vistas. Esses dispositivos invisíveis vão se comunicar uns com os outros e se conectar automaticamente à Internet, que se desenvolverá até transformar-se em uma membrana composta por milhões de redes computacionais de um planeta inteligente (KAKU 2001, p. 29 apud SANTAELLA, 2007, p. 128)

O pós-humano e a máquina

A intrincada relação homem-máquina, ou homem-tecnologia, antecede longinquamente o pressuposto de celulares, computadores e futurismo, que pode vir à mente diante da citação de tecnologias. Portanto, para analisar um recorte de pesquisa que circunda os campos tecnológicos, entendeu-se como necessária a busca por maior profundidade no entendimento não só do relacionamento do sujeito com inteligências artificiais, mas também do conceito de homem-máquina, tal qual o conceito de tecnologia por si só.

Lucia Santaella aponta que “o ser humano, é por natureza, indissociável da tecnologia” (SANTAELLA, 2015, s/p). Ou seja, o ser humano nasce incompleto e busca completude e assistência de diversos aparatos ao longo da história para auxiliar sua sobrevivência, criar e se comunicar. Pondera, inclusive, que estaria desenvolvendo a ideia de que “a tecnologia já foi instalada no nosso próprio corpo. O aparelho fonador é uma tecnologia. Este roubou funções da respiração, da deglutição, para a fala. Então, a tecnologia já está instalada no *Homo Loquens*” (SANTAELLA, 2015, s/p), seguida pela fala de Alexandre Quaresma que diz que “as tecnologias vêm para completar o nosso acoplamento com o mundo”. (QUARESMA, 2015, s/p).

Este acoplamento seria algo da natureza e da condição humana, dado que “o *Homo Sapiens* é a única espécie que adapta o mundo a si mesmo em vez de se adaptar ao mundo, e o aprendizado de máquina é o mais novo capítulo desta saga de milhões de anos.” (DOMINGOS, 2015 apud KAUFMAN, 2019, p. 36)

Tais ponderações podem ser articuladas e justapostas às ideias propostas por Hanna Arendt ao discutir o *homo faber*¹³, fazendo uma análise da relação homem-instrumento considerando em centralidade a intenção da fabricação de objetos e seus desdobramentos.

Hannah Arendt nomeia a atividade humana de produzir objetos como uma atividade decorrente da fabricação. O fabricante dessa instrumentalidade é referido pela autora como *homo faber*, o qual é caracterizado pela fabricação manual de artefatos. De acordo com Arendt, a fabricação dá ao homem sua primeira identificação humana, e serve como distinção das outras atividades humanas. (SOUZA, 2013 p.7)

¹³ Do latim “o homem fabricante”, (2021, infopédia)

A definição do conceito de “máquina” faz-se necessária para qualquer discussão sobre a relação do homem com maquinários, seja em sua fabricação ou utilização.

Definir o que são máquinas não é simples. Num sentido muito amplo, a palavra se refere a uma estrutura material ou imaterial, aplicando-se a qualquer construção ou organização cujas partes estão de tal modo conectadas e inter-relacionadas que, ao serem colocadas em movimento, o trabalho é realizado como uma unidade. É nesse sentido que se pode comparar o corpo ou o cérebro humano a máquinas. Numa acepção um pouco mais específica, no termo máquina está implicado algum tipo de força que tem o poder de aumentar a rapidez e a energia de uma atividade qualquer. Isso é o que acontece até mesmo nos tipos mais rudimentares de máquinas como uma antiga e pesada catapulta medieval usada se atirar pedras. (...) Depois da invenção dos motores, a palavra máquina, num sentido mais literal, passou a se restringir a equipamentos que dispõem de algum tipo de motor. Foram os motores que trouxeram um novo impulso para o ideal de autonomia no funcionamento das máquinas, de modo que elas passaram a ser basicamente entendidas como um conjunto de partes ou corpos sólidos, de um lado, e de um gerador de energia cinética, mecânica, de outro, que transmite força e movimento entre essas partes de um modo predeterminado e com finalidades predeterminadas. (SANTAELLA, 1997 p. 33)

Santaella classifica os maquinários em três níveis de relação homem-máquina: (1) o nível muscular-motor, (2) o nível sensório e (3) o nível cerebral.

As máquinas musculares, são máquinas burras. As máquinas sensórias (...) já são inteligentes, uma inteligência sensível. Com a evolução das tecnologias digitais, são máquinas cerebrais. (...) Começam a aparecer máquinas que estendem a capacidade humana não apenas muscular. (SANTAELLA, 2015)

As ditas máquinas cerebrais funcionariam também como uma extensão da mente humana, tal qual a máquina fotográfica é uma extensão escópica. É válido salientar que a autora nos aponta, também, uma humanização dessas máquinas. Sendo assim, pode-se pensar em um universo ainda inexplorado de novas formas do sujeito relacionar-se com essas tecnologias exponencialmente emergentes e, consequentemente, novos canais para a geração sígnica.

Enfim, o próprio computador, no seu processo evolutivo, foi gradativamente humanizando-se, perdendo suas feições de máquina, ganhando novas camadas técnicas para as interfaces fluídas e complementares com os sentidos e o cérebro humano até ao ponto de podermos hoje falar num processo de coevolução entre o homem e os agenciamentos informáticos capazes de criar um novo tipo de coletividade não mais estritamente humana, mas híbrida, pós-humana, cujas fronteiras estão em permanente redefinição. É justamente esse novo ecossistema sensório-cognitivo que está lançando novas "bases para se repensar a robótica não mais como máquinas que

trabalham para o homem, mas como a emergência de um novo tipo de humanidade. (SANTAELLA, 1997 p. 40)

Pode-se pensar essa coevolução proposta por Santaella considerando-se as análises provocativas e as metáforas do famoso “Manifesto Ciborgue” (HARAWAY, 2009). Haraway construiu um manifesto de muitas facetas, inclusive como um posicionamento feminista. Dentre estas, é inegável a contribuição para as discussões acerca do pós-humanismo e insurgência de tecnologias com um olhar crítico e consciente de dilemas éticos e sociopolíticos, intimamente conectados à estas evoluções. O “Manifesto Ciborgue” é, então, uma mistura de posicionamentos e indagações políticas, feministas e cibernéticas. Entretanto, em materiais mais recentes como “*The Companion Species Manifesto*”¹⁴ (HARAWAY, 2003), a autora passa a elucidar a ideia de “espécies companheiras”:

A citação que você mencionou agora [“Seres humanos, da mesma forma que qualquer outro componente ou subsistema, deverão ser situados em uma arquitetura de sistema cujos modos básicos de operação serão probabilísticos” (HARAWAY, 2009)] não é tanto o que eu quero que seja verdade, mas meu modo de contemplar o que me pareceu um imperativo, que os projetos de conhecimento desse tempo constituíram seus objetos de atenção em um sentido foucaultiano – como discursos constituem seus próprios objetos de atenção. Essa não é uma posição relativista. Não se trata de coisas sendo meramente construídas em um sentido relativo. Trata-se desses objetos que, não por escolha, somos nós. Nossos sistemas são entidades de informação probabilística. Isso não é a única coisa que nós somos ou que qualquer pessoa seja. Não é uma descrição exaustiva, mas uma constituição não-opcional de objetos, de conhecimento em operação. Não é questão de ter um implante, não é questão de gostar disso. Não é uma espécie de júbilo tecnológico deslumbrado com a informação. É a afirmação de que é melhor assumir isso – esta é uma operação de criação de mundos (worlding). Não é a única criação de mundo em curso, mas uma na qual é melhor viver sendo algo mais do que uma vítima. É melhor assumir que a dominação não é a única coisa que está acontecendo aqui. É melhor assumir que esta é uma zona em que é melhor ser os que se movem e se sacodem, ou seremos apenas vítimas.

Apropriar-se do ciborgue: é disso, então que o Manifesto trata. O ciborgue é uma figuração, mas também uma criação de mundo (worlding) obrigatória – que ao apropriar-se do ciborgue não se pode abarcá-lo – que é um projeto militar, um projeto do capitalismo tardio em profunda colaboração com novas formas de guerra imperialista – o campo de batalha eletrônico de McNamara é certamente um grande ancestral dos mundos ciborgues – assim como a companhia telefônica de Bell. E muito mais que isso – ciborgues abrem possibilidades radicais ao mesmo tempo. (HARAWAY, 2010)

Como aponta Adriano Messias (2019), os ciborgues e seus adjacentes tecnológicos nos instigam à realização de que a revolução tecnológica na qual

¹⁴ Do inglês, “O manifesto da espécie companheira” (tradução livre)

estamos submergidos já não tem ponto de retorno, e esta posição demanda o que ele chama de “reposicionamento multifacetado” sobre aquilo que denominamos “condição humana”.

Os ciborgues não são mais uma presença na ficção científica apenas. Eles já caminham entre nós, demonstração do quanto as transformações socioculturais se anunciam vertiginosamente pelo corpo. (...) Neste contexto, entendo que somos uma espécie híbrida e artificial rumando às mais inquietantes misturas, desde que desenvolvemos a linguagem simbólica em algum momento obscuro do nosso passado pré-histórico. Esta, por sua vez, tem sido trabalhada em um longo e complexo processo epigênico em torno de estruturas biológicas e sociais. Portanto, o sujeito semiótico sempre debordou, extravasou e extraviou signos, levando-os a um plano surpreendente de possibilidades culturais. (MESSIAS, 2019, p.7)

A ontologia pós-humana e as discussões acerca do ciborgue também são trabalhadas por Deleuze e Guattari (2013). Estes baseiam-se fortemente nas ideias de Foucault (2008), para articular suas proposições, como por exemplo os conceitos de biopolítica e biopoder, sendo este um conceito “gerador de vida”, interferindo não apenas na camada social, mas também interagindo com o corpo e processos biológicos do sujeito – sejam eles a vida em si, o nascimento, controle de doenças ou até mesmo a morte (FOUCAULT, 2008). Deleuze e Guattari (2013) então colocam que

já não se trata de confrontar o homem e a máquina para avaliar as correspondências, os prolongamentos, as substituições possíveis ou impossíveis entre ambos, mas de levá-los a comunicar entre si para mostrar como o homem compõe peça com a máquina, ou compõe peça com outra coisa para constituir uma máquina [...] não é por metáfora que falamos de máquina: o homem compõe máquina desde que esse caráter seja comunicado por recorrência ao conjunto de que ele faz parte em condições bem determinadas. (DELEUZE; GUATTARI, 2013, p. 508).

Isto posto, voltamos à questão das tecnologias emergentes e a revolução tecnológica – e de informação – que se anuncia sem rodeios. Como aponta Dora Kaufman em “*A inteligência artificial irá suplantará a inteligência humana?*” (2019), é difícil, senão impossível, compreender o estado da arte no campo da IA e IoT, visto que há uma imensidão de iniciativas paralelas e distantes, além de muitas definições para Inteligência Artificial.

Ravetz (1998, p. 119) acredita que as implicações de realidades virtuais multilaterais, nas quais eventos acontecem sem envolvimento corporal em uma comunidade efêmera, são, de certa forma, preocupantes. A distinção entre a realidade

real e virtual torna-se progressivamente enevoadada, e seria sensato criar mecanismos de defesa intelectuais e emocionais ao adentrar o ciberespaço.

Mas é fato que, ainda que sem consenso, existem correntes sólidas de pensamento, como a de Harari, que acreditam que as inteligências artificiais eventualmente configurarão uma nova forma de inteligência, tal qual uma nova “espécie”, com seu devido papel na sociedade. (KAUFMAN, 2019, p.18) O que antes poderia parecer um recorte da ficção científica, agora se aproxima mais rapidamente de diversas searas, confundindo-se com a realidade, “a sociedade supermoderna sente, então, a necessidade de desenvolver novas normas sociais, novas leis, novas relações de trabalho, novos estudos científicos, enfim, uma revisão completa da coleção de saberes e práticas humanas até o momento estabelecidas.” (DE CARVALHO, 2013, p.9)

A proposta de Haraway (2000), ao eleger o ciborgue (o ser em que não se faz a distinção do que nele é máquina ou humano) como o habitante por excelência da supermodernidade (termo empregado por Augè) longe de recordar personagens de obras ficcionais da literatura ou do cinema, faz olhar e identificar todos na redondeza como ciborgues, inclusive – o que pode ser mais assustador – a si próprio. Seja pela incapacidade de desempenhar as atividades profissionais ou de lazer sem o auxílio de objetos repletos de tecnologia, pela implantação de componentes eletrônicos com a função de melhoria das funções biológicas ou mesmo pelo naufrágio, sem possibilidade de resgate, em um mar de informações controladas, não há sobreviventes humanos em nossa sociedade. (...)

Haraway (2009, p. 36), em seu Manifesto Ciborgue, apresenta o ciborgue como “uma criatura da realidade social”. Percebendo a presença da realidade ciborgue na ficção, na medicina, nas guerras recentemente empreendidas pelas potências bélicas mundiais, e mesmo nos relacionamentos pessoais, afirma, também, que “somos todos quimeras, híbridos – teóricos e fabricados – de máquina e organismos” (Haraway, 2009, p. 37).

A partir do momento em que se elimina a necessidade de estabelecer claramente onde termina o homem e onde começa a máquina, possibilitando perceber o ciborgue como uma criatura que é univocamente definida por sua multiplicidade, desconstrói-se os discursos que levam à totalidade. Assim, o ciborgue não é atingido pelo desejo edipiano, porque, enquanto homem-máquina, ele se fragmenta e se restitui sem o desejo de possuir ou de se identificar a seus progenitores; não anseia, tampouco, por uma redenção apocalíptica, pois, se ele não é formado a partir de uma natureza unificadora, seu destino não tem de sê-lo. (DE CARVALHO, 2013, p.8-9)

Sendo assim, pode-se investigar as relações homem-máquina também pelo olhar da semiótica psicanalítica, como um sintoma da cultura e este, por sua vez, gerador de novos sintomas. Acredita-se ser pertinente, então, trazer à pesquisa o conceito de cibercultura, fortemente pavimentado por Pierre Lévy (2009). O autor define a cibercultura como um “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de

práticas, de atitudes, de modos de pensamentos e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.” (LÉVY, 2009, p.17).

Sua obra “Cibercultura” (LÉVY, 2009) se divide em três pilares: Definições, Proposições e Problemas. Neles, o autor explora minuciosamente o conceito de cibercultura e seus possíveis desdobramentos. Os capítulos contidos em “Definições”, se pavimentam ao redor da ideia de inteligência coletiva, assim como construção de comunidades virtuais e interconexão.

A inteligência e a distribuição de conhecimento poderiam, então, ser considerados como finalidades do ciberespaço e da cibercultura, uma vez que esta “é uma inteligência distribuída por toda parte, na qual todo o saber está na humanidade, já que, ninguém sabe tudo, porém todos sabem alguma coisa” (LÉVY, 2007, p. 212).

O autor também dialoga com a ideia de que o ciberespaço abre as portas para o que ele chama de “novos planos de existência”, evidenciando como pontos de transformação a comunicação e os relacionamentos, os modos de conhecimento, aprendizagem e pensamento assim como a criação de obras artísticas e literárias. Estas mudanças e complexificações, entretanto, não se consolidam sem processos de perdas. (LÉVY, 2009, p.224)

A inovação técnica gera fenômenos de crescimento, de atualização das virtualidades latentes. Contribui também para a criação de novos planos de existência. Complexifica a estratificação dos espaços estéticos, práticos e sociais. O que não significa, contudo, que não provoque desaparecimentos. Não há mais ferreiro em cada cidade, nem excrementos de cavalo nas ruas das cidades. Alguma coisa se perdeu. Os hábitos, as habilidades, os modos de subjetivação dos grupos e das pessoas adaptadas ao mundo antigo não são mais adequados. A mudança técnica gera, portanto, quase necessariamente um sofrimento. Enrijecer-se contra esse sofrimento, negá-lo, desconhecê-lo, observar apenas seus aspectos negativos só irão aumentar a parte inevitável da tristeza. Como limitar o sofrimento? Acompanhando lucidamente a transformação ou, melhor, participando do movimento, envolvendo-se em um processo de aprendizagem, aproveitando as oportunidades de crescimento e desenvolvimento humanos. (...)

Nem os dispositivos de comunicação, nem os modos de conhecimentos, nem os gêneros característicos da cibercultura irão pura e simplesmente substituir os modos e gêneros anteriores. Irão antes, por um lado, influenciá-los e, por outro lado, forçá-los a encontrar seu "nicho" específico dentro da nova ecologia cognitiva. O resultado global será (já é!) uma complexificação e uma reorganização da economia das informações, dos conhecimentos e das obras. É verdade que a cibercultura se tornará provavelmente o centro de gravidade da galáxia cultural do século XXI, mas a proposição segundo a qual o virtual irá substituir o real, ou que não poderemos mais distinguir um do outro, nada mais é do que um jogo de palavras malfeito, que desconhece quase todos os significados do conceito de virtualidade. Se o virtual reveste a informação e a comunicação de suporte digital, a proposição é absurda: continuaremos a comer, a fazer amor corpo a corpo, a nos deslocarmos no mundo, a produzir e a consumir bens materiais etc. Se o virtual for tomado no

sentido filosófico, faz par com o atual ou a atualização, sendo ele mesmo um modo particularmente fecundo da realidade. Trata-se do virtual antropológico? A linguagem, primeira realidade virtual a nos transportar para fora do aqui e agora, longe das sensações imediatas, potência de mentira e de verdade, por acaso nos fez perder a realidade ou, ao contrário, nos abriu novos planos de existência? (LÉVY, 2009, p.224)

Desta forma, conclui-se a breve exploração acerca do que seria, de fato, o digital como objeto de estudo, com a elucidação teórica apontando, mais uma vez, para discussões acerca de um local de falta e geração quase que infinita de novos signos onde o pós-humano se constitui e impera.

O ser e estar na ilusão de eternidade do tempo virtual

Como visto anteriormente, a psicanálise compreende nas relações humanas a necessidade do sujeito de identificar-se e construir sua subjetividade, e esta identificação se dá justamente pela linguagem. Nas obras "A interpretação dos sonhos" (2019), "Psicopatologia da vida cotidiana" (1996) e "Os chistes e sua relação com o inconsciente" (2017), Freud apresenta o inconsciente estruturado como ele mesmo, uma linguagem.

Desta forma, as amarras teóricas entre psicanálise e semiótica para a análise aqui proposta se fazem claras. Como afirma Oscar Cesarotto em seu texto "Psicanálise e Semiótica: uma convergência assintótica", o desejo, patrimônio do psicanalítico, é o que a semiótica assimila, permeando as linguagens. (CESAROTTO, 2013, p35.). O que isso significa, basicamente, é que a própria linguagem é uma condição que pertence a ambos: ao inconsciente, estudado pela psicanálise e ao simbólico, da semiótica.

Santaella (2018, p. 87) também articula a relação entre a dominância dos três registros lacanianos com a lógica triádica de Peirce, associando Imaginário-Amor, Real-Pulsão, Simbólico-Desejo.

(...) no polo da demanda do amor (1) sobe o domínio do registro do Imaginário (1.1) deve haver incidência do registro do Real (1.2), e do Simbólico (1.3), assim como no polo da pulsão (2) sob o domínio do Real (2.2) deve haver incidência do Imaginário (2.1) e do Simbólico (2.3). Segundo essa mesma lógica recursiva, tem-se que, no polo do desejo (3), sob o domínio do Simbólico (3.3), deve haver a incidência do Imaginário (3.1), e do Real (3.2). Embora isso possa parecer uma mera variação numérica, é preciso alertar para o fato que os registros adquirem distintos valores lógicos nas recursividades em cada um dos diferentes campos nos quais eles se fazem presentes, quer dizer, o Real da pulsão, por exemplo, tem valor lógico diferente do Real do objeto de amor, do mesmo modo que o Simbólico do desejo tem valor diferente do Simbólico da pulsão, e assim por diante. (SANTAELLA, 2018, p.87-88)

Em um breve exercício lógico seria possível, então, considerar o campo do digital e sua produção – tais quais personas digitais – do campo dos terceiros, dado que toda sua formatação, ainda que orgânica, é fruto de um conjunto de regras e predefinições, como uma alusão à terceiridade dos legi-signos. Desta forma, seria possível articular que a essa discussão se dá fortemente no campo do Simbólico, portanto sob domínio do desejo.

Entretanto, o que deveria de fato ser analisado por este prisma? Qual seria de fato esse desejo? Como aponta Santaella (2018, p.88), está "em lugar-comum a afirmação

de que a pulsão está no registro do real e o desejo no simbólico”. A pulsão, que, segundo a autora, desafiaria repetidamente as articulações do simbólico, se colocaria então no mesmo paradigma do que Lacan postulou como Real.

De acordo com Forbes, “o Real pode ser percebido como algo duro, impossível de ser captado por qualquer instrumento da realidade ou da virtualidade – palavra ou imagem (...)” (FORBES, 2005), desta maneira, tem-se no Real aquilo que falha em ser simbolizado. Como explicita Santaella (2018, p. 89), “o simbólico não pode dar conta do real porque este é o resto que sobra das operações significantes.”

Assim sendo, seria possível ponderar que o sujeito pós-humano, que busca incansavelmente estabelecer relações palpáveis por meio de campos digitais em ciclos massivos de semiose, esteja em uma busca mais acirrada por driblar a morte – que se debruça no campo do Real, vide a pulsão de morte, ainda que esse desejo inconsciente possa ser compreendido como algo milenar. Talvez este veja em realidades e personas virtuais um signo da imortalidade, um espelho que, diferente dele, não morre. Ou seja, esta formaria relações com entidades virtuais diante da busca inconsciente da imortalidade, como uma forma de tapar a angústia causada pelo Real, reforçando então a tração constante entre pulsão de vida e pulsão de morte. Segundo Santaella:

O objeto da pulsão deve ser situado no nível de uma subjetivação sem sujeito, não entrando em conta, portanto, nenhuma subjetivação do sujeito. “O sujeito é um aparelho. Esse aparelho é algo lacunar, e é na lacuna que o sujeito instaura a função de um certo objeto, enquanto objeto perdido. É o estatuto do objeto a enquanto presente na pulsão” (LACAN, *Ibid.*, p 175, *apud* SANTAELLA, 2018, p. 95)

Poder-se-ia considerar, então, este sintoma da cultura como fruto de outro(s) sintoma(s), tal qual a semiose de um signo por outro signo, enquanto o sujeito supostamente busca em um mar de signos, uma significação de uma falta que não poderia jamais ser significada.

Mostraremos que não há fala sem resposta, mesmo que depare apenas com o silêncio, desde que ela tenha um ouvinte, e que é esse o cerne de sua função na análise. Mas, se o psicanalista ignorar que é isso que se dá na função da fala, só fará experimentar mais fortemente seu apelo, e, se é o vazio que nela se faz ouvir inicialmente, é em si mesmo que ele o experimentará, e é para-além da fala que irá buscar uma realidade que preencha esse vazio. (LACAN, 1953/1998, p.249)

Norval Baitello Jr (1997) discorre sobre a ideia de tempo um tempo “virtual” e social, este, compartilhado e que daria ao sujeito uma ilusão de eternidade, em contraponto ao tempo da vida, aquele que segundo ele:

É irmão e aliado da morte, já que se apresenta como paciente construtor da falência do organismo biológico. Sua obra não é apenas visível e distante, mas é tátil e próxima como a morte. Ao contrário de todas as escrituras – que essencialmente negam a morte –, o tempo biológico conspira contra toda e qualquer eternidade individual. (BAITELLO JR, 1997)

Desta forma, o autor (BAITELLO JR, 1997) propõe a ideia de um tempo multiplicado e que se dá pela expansão do corpo por meio dos laços e vínculos virtuais da comunicação. Baitello (1997) ressalta também que “da multiplicação do tempo gerada pelo social e seu aparato comunicativo nascem as grandes criações do imaginário, dentre elas um tempo simbólico, renovável, cíclico e infinito.” Acredita-se também que:

A atual redescoberta do espaço territorial indica de modo dramático a sensibilidade em transformação e a orientação do espaço da população da era da eletrônica. Os valores visuais perderam seu poder de eliminar os limites e formas de espaço próprios dos outros sentidos. (MCLUHAN, PARKER 1975, *apud* MENEGUETTE 2010, p. 89)

Cabe adicionar que essa noção de tempo e espaço como uma realidade expandida não é exclusiva dos ambientes virtuais, tampouco nova. Segundo Meneguette:

Existe a sugestão de que haveria um desejo ancestral de entrar nas imagens, ou de criar espaços visuais ilusionistas, que aparece já com alguma certeza em pinturas murais romanas do Segundo Estilo feitas em Pompeia, conservadas sob as cinzas do Vesúvio (GRAU, 2003, p.25 *apud* MENEGUETTE 2010, p. 19).

Entretanto, a ideia dessas realidades expandidas como uma eternalização da vida dos seus participantes não passaria de mera ilusão. A frágil subjetividade dessas relações poderia ser analisada pela ótica de Flusser (2002, p. 8-10 *apud* MENEGUETTE p. 20) que acredita que imagens são códigos que traduzem eventos em situações, processos em cenas. “Não que as imagens eternalizem eventos; elas substituem eventos por cenas”. Tal colocação se faz relevante ao considerar-se o grande número de produções visuais que compõem o que aqui considera-se por “realidade virtual”.

Segundo Meneguette (2010, p. 104), existem diferentes modos de se experienciar o espaço a partir das formas de se envolver com uma circunstância. Esses modos compõem perspectivas sobre a realidade que são, cada uma delas, “autênticas para o seu congruente ponto de vista” (ORTEGA y GASSET, 2008, apud MENEGUETTE 2010, p. 104). O mesmo, então, poderia ser considerado para a experiência de viver as realidades do digital, como o estar num espaço que extrapola o Real do corpo, mas que ainda assim se inscreve no sujeito, sendo o próprio espaço *codado* e estruturado por meio de linguagens, tal qual o sujeito em si.

Esse modo de compreender o estar no espaço é interessante porque não precisa recorrer ao dogmatismo da ciência, a objetividade, sendo esta mesma pressuposta por um modo mais íntimo de relação com a circunstância: no envolvimento verdadeiro com uma cena, ela se torna o mundo do momento; no engajamento profundo com esse mundo, de uma só vez se está presente e completamente imerso nele. É com a proposição fenomenológica da situação no mundo que o estar no espaço – e a fortiori no espaço virtual – pode ser compreendida. Todavia, uma vez assumido o conceito de situação, ele não deverá ser recrutado entre o conjunto dos fenômenos e conceitos da tecnologia, mas sim referir-se ao ser do homem ou da mulher. Para a fenomenologia, ser é ser situado, inerente à espacialidade e temporalidade do mundo: o *estar-no-espaço* deve indicar um modo de ser e não apontar para um objeto inerte em um éter, mas para um corpo que se conduz em seu mundo pela existência. Assim, o estar não se refere apenas a uma localização, mas a uma situação que constitui um horizonte de virtualidades que é o silêncio pelo qual o corpo, em sua unidade, proferirá um sentido. Desse modo, “a percepção do espaço não é uma classe particular de ‘estados de consciência’ ou de atos, e suas modalidades exprimem sempre a vida total do sujeito, a energia com a qual ele tende para um futuro através de seu corpo e de seu mundo” (MERLEAU-PONTY, 2006, apud MENEGUETTE, 2010, p. 105).

Poder-se-ia seguir nessa linha de investigação por muitos caminhos e hipóteses, mas este trabalho traça aqui uma linha de finitude citando Nakamiti (2014, p. 94) como um contraponto interessante, que questiona, então, se a morte não seria desejável, pois seria ela a responsável pelo sentido do tempo em si. Segundo ele:

Nosso objetivo de vida é evitá-la [a morte] constantemente, e dispendemos uma enorme quantidade de nosso esforço para tal. Podemos fazer esforços extraordinários para atrasá-la e, muitas vezes, consideramos seu acontecimento uma coisa terrível e trágica. Ainda nos parece difícil conviver sem a morte. Consideramos que a morte é que dá significado às nossas vidas e por isso, damos importância e valor ao tempo. O tempo poderia tornar-se sem sentido se não houvesse essa finitude. (NAKAMITI, 2014, p. 94)

Miquela Souza: um breve estudo de caso

Por fim, após o desdobramento teórico, propõe-se o estudo de caso de entidades virtuais que hoje adentram a vida pública e social e participam ativamente da criação de novos signos. Primeiro há de se fazer a separação entre dois tipos de personas que se apresentam de forma muito distinta: os avatares que buscam corporificar alguma marca de forma direta e fiel, trazendo claramente os valores e posicionamentos de marca e identidade daquela empresa em questão. O outro perfil – mais rico para o propósito dessa pesquisa – não incorpora marca alguma como identidade, mas sim apresenta-se tal qual um *influencer* humano, interagindo com diversas mídias, marcas e identidades.

Para fins de registro, alguns ótimos exemplos da primeira categoria de avatares que são a humanização de alguma marca *per se*, são a Magalu (Magazine Luiza), CB, o antigo Baianinho (Casas Bahia) e Colonel (KFC). Os dois primeiros são brasileiros e o último é americano, mas com alcance a nível mundial. Os três compartilham algumas características: jovialidade, simpatia e completo alinhamento com a comunicação visual das redes sociais de suas marcas. Suas postagens e interações com o público servem única e exclusivamente para reafirmar posicionamentos e estratégias de suas marcas e criarem um laço afetivo com a audiência por meio de personas carismáticas, humanizando a marca por si só. Entretanto, mesmo em personas como Colonel, que tentam cruzar a linha para o modelo “*influencer*”, vê-se avatares mais enrijecidos pelas políticas de proteção de imagem de suas empresas e que não esbanjam “humanidade”, tampouco naturalidade, trazendo postagens relacionadas a promoções e afins.

O modelo escolhido para aprofundamento nesta pesquisa é da criação de personas que se mesclam à nossa realidade por meio das redes sociais e de narrativas virtuais que cruzam a fronteira do *online* e do *off-line*. Estas entidades se apresentam tal qual um *influencer* humano faria: com histórias, situações inusitadas, qualidades e defeitos, personalidades próprias, e até mesmo criações artísticas como músicas e videocliques.

Este capítulo se dá em torno de Miquela (@lilmiquela), que representa o “carro-chefe” da estratégia transmídia do estúdio Brud. Recorta-se para esta análise apenas a narrativa principal de Miquela que é construída majoritariamente em seu *Instagram* desde 2016, porém é válido ressaltar que Miquela é um projeto transmidiático,

contando não apenas com redes sociais, mas também trabalhos oficiais como modelo, músicas, clipes, entre outros.

As origens de Miquela e da estranheza

Miquela, Bermuda e Blawko são entidades digitais, frutos do estúdio Brud, sediado em Los Angeles e que possui uma conexão não detalhada com a agência londrina de *branding*¹⁵ e *storytelling*¹⁶ The Digital Fairy. A pequena companhia, com menos de 50 funcionários, costuma se definir em entrevistas, vídeos de produção própria e até mesmo biografia do *Instagram* como uma criadora de “narrativas transmídias” construídas de forma comunitária com quem as consome, sendo seu slogan atual “*Create Worlds. Design Narratives. Make Brud*”¹⁷.



Figura 6: Página inicial do site do estúdio Brud. Disponível em: www.brud.fyi

O estúdio Brud se apropria das mais diversas plataformas de comunicação para contar histórias de forma não linear, com boa parte do enredo sendo definido pelas interações em tempo real do próprio público. No manifesto oficial da empresa, a marca afirma que tem como principal objetivo a elaboração de novas ferramentas para a criação de histórias e, portanto, pretendem expandir seu modelo de negócios para um ecossistema de plataformas descentralizadas, que permitam com que qualquer um crie suas próprias narrativas e realidades virtuais. De acordo com o site da empresa:

Desde o primeiro dia, Brud tem como objetivo criar modelos para contar histórias. E nós fizemos. Criamos a Miquela e 8 milhões de fãs entraram em cena para ajudá-la a causar um grande impacto na cultura. Mas queremos fazer mais. Queremos contar histórias maiores e mais poderosas, que

¹⁵ Do inglês, “marca” (tradução livre)

¹⁶ Do inglês, “narrativa” (tradução livre)

¹⁷ Do inglês, “Crie mundos. Desenhe realidades. Faça Brud” (tradução livre)

possam ser abertas e moldadas por nossa comunidade. (BRUD, 2020, s.p, tradução livre)

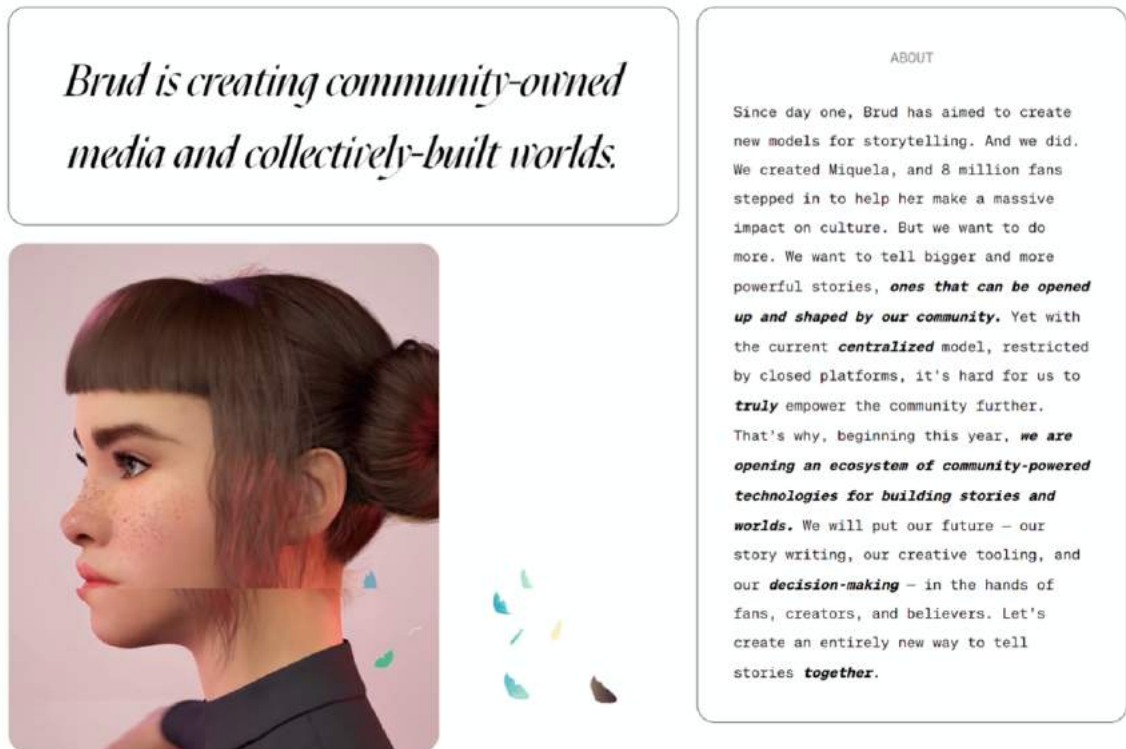


Figura 7 Página inicial do site do estúdio Brud, sessão de “Sobre”. Disponível em: www.brud.fyi

Cada uma das personas citadas anteriormente possui narrativas próprias, com suas identidades cuidadosamente elaboradas para terem “falhas” reconhecíveis e apresentarem-se da forma mais humana possível. O que parece surtir efeito, dado que em algumas postagens pessoas não conseguem distinguir os avatares de humanos de fato. A principal história de Brud, entretanto, seria sem dúvida a narrativa de Miquela Souza, popularmente conhecida com Lil Miquela.

No presente momento, a influenciadora digital, modelo e cantora conta com 3 milhões de seguidores no *Instagram*, 269 mil seguidores no *YouTube* e 3.2 milhões de seguidores no *Tiktok*. Em 2018, segundo a revista TIME, Miquela foi umas das 25 pessoas mais influentes da internet. Em 2019 Miquela foi responsável por um aumento expressivo no valor do estúdio Brud, levando-o ao patamar de U\$ 125 milhões após uma rodada de sucesso com investidores do Vale do Silício (SHIEBER, 2019, s.p). Já em 2020, a influenciadora teria chegado a um rendimento esperado de U\$ 10 milhões ao ano (PETRARCA, 2020, s.p).

Esses fatos poderiam não ser tão surpreendentes caso fossem relacionados à uma influenciadora comum. Entretanto, Miquela não existe. Ao anunciar sua

colocação como uma das pessoas mais influentes da internet de 2018, a revista TIME a descreveu da seguinte forma:

Lil Miquela tem todas as características de uma fórmula comum do Instagram, desde a beleza sem esforço até as legendas de selfie com filosofia (“Você pode não estar bem e ainda ser forte”). A diferença gritante? A auto descrita artista - também conhecida como Miquela Sousa - não é real; ela é um avatar virtual cujas origens e propósito são misteriosos. (...) Isso não impediu o mundo da moda de abraçar Miquela como um ícone de estilo. Em fevereiro, a Prada a convidou para ajudar a promover sua nova linha de GIFs animados no Instagram. Em março, ela apareceu em uma edição da V Magazine, que a apelidou de “cara da logomania new age” (uma referência as roupas que ela “usa”, de marcas como Balenciaga e Kenzo). E em junho, ela foi destaque na edição de verão da *Wonderland* - ao lado de celebridades reais como Migos e Amandla Stenberg. (CHAN, 2018, s.p, tradução livre)

Qual seria então a narrativa de sucesso que o estúdio Brud teria construído para essa persona? Quem Miquela é? Ainda mais importante: quem ela diz ser e porque isso parece ressoar com tantas pessoas?

Segundo McLaughlin (2021, s.p), a inspiração de Trevor McFedries e Sara DeCou para a criação de Brud, que se especializou em “robôs”, IA e mídia digital, veio do *sitcom*¹⁸ Will & Grace, especificamente a decisão de sua produtora de tornar seu personagem principal homossexual.

“Havia todos esses dados em torno de Will & Grace que sugeriam que as avaliações daquele programa estavam ligadas ao público gay”, explica McFedries. “O início de Brud foi tipo: há uma maneira de fazer o que Will e Grace fizeram em escala por meio de softwares? É óbvio que Jennifer Lawrence não fala mandarim nem português, mas seria possível criar uma Jennifer Lawrence que fale mandarim, português, inglês, espanhol? Isso não seria possível por restrições humanas, mas sim por meio de softwares e, com sorte, criaria entretenimento que fosse tão atraente quanto um Logan Paul ou as Kardashians, ao mesmo tempo tendo essas ideologias interessantes e temas morais dentro deles?” (MCLAUGHLIN, 2021, s.p., tradução livre)

Ou seja, o nascimento do estúdio Brud se deu pelo desejo de construir narrativas arquitetadas por meio de dados, buscando atingir públicos específicos de uma maneira extremamente assertiva e sem as barreiras do humano, como a língua, o cansaço ou o espaço físico.

Desta maneira, em 2016, nasce Miquela Souza, uma suposta garota de 19 anos, do signo de Touro, meio brasileira e meio espanhola, nascida em Downey, Califórnia e buscando seu sonho de tornar-se uma cantora de sucesso em Los

¹⁸ Do inglês, “show de comédia” (tradução livre)

Angeles. Sua fama começou pela estranheza que suas *selfies* com baixa qualidade gráfica geravam aos usuários das redes sociais. Muitos não conseguiam distinguir se de fato Miquela seria um avatar digital ou então uma garota real que estaria utilizando filtros e retoques fotográficos em demasia. Por quase dois anos a existência do estúdio Brud não foi revelada, e Lil Miquela angariou milhares de curiosos que debatiam nos comentários de suas postagens sobre quem seria de fato a garota, ou se ela sequer existia.

O efeito de curiosidade e incômodo que ela causava em seus seguidores poderia ser associado à um efeito conhecido como *Uncanny Valley*¹⁹. De acordo com Brenton et al. (2005, p.1), o termo, cunhado pelo roboticista japonês Masahiro Mori em 1970, refere-se a um gráfico de reação emocional de um sujeito diante de uma entidade não-humana que apresente grande semelhança de aparência e movimentos à humanos. Quanto maiores as semelhanças da máquina com humanos, maior seria o apelo emocional para o observador. Por outro lado, quando estas semelhanças se aproximam demais de um humano real - mas ainda tenha algo que cause dúvidas – o observador passaria a sentir imenso desconforto e estranheza.

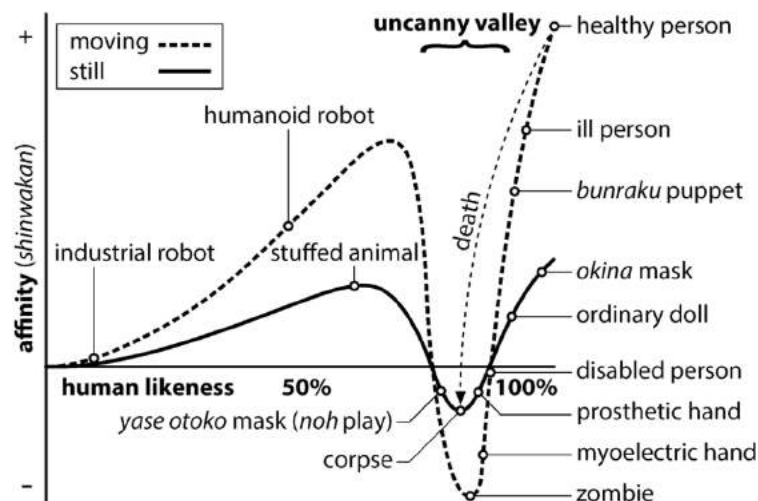


Figura 8 Gráfico proposto por Mori em 1970. A afinidade do observador com a entidade não-humana aumenta conforme a semelhança com o humano até um ponto em que a entidade parece tão humana que suas características não-humanas restantes se tornam salientes e enervantes. Assim, a figura transformaria-se em algo sinistro ou que causa grande desconforto. A afinidade aumenta mais uma vez, puxando a figura para fora do vale, pois ela se torna indistinguível de um ser humano real. Diz-se que o movimento amplifica o efeito.

(ENTEZARI, MACDORMAN, 2015, p. 3, tradução livre)

¹⁹ Do inglês, “vale da estranheza” (tradução livre)

Brenton *et al.* (2015, p. 2005, p.2) apontam que o efeito *Uncanny Valley* não pode ser de fato comprovado até hoje, ainda que muitos estudos evidenciem comportamentos e reações similares aos propostos por Mori. Ainda assim, é interessante observar que o vale da estranheza se relaciona diretamente com a morte, sendo então possível compreendê-lo como algo do campo do Real, daquilo que, por algum motivo falha em ser simbolizado. Considerando as ideias articuladas no capítulo anterior, Miquela teria iniciado sua trajetória no mundo como uma causadora de estranheza e desconforto, que por outro lado despertariam no sujeito um imenso desejo de compreendê-la de alguma maneira.



Figura 9 A primeira postagem de Miquela em suas redes sociais. Por mais evidente que seja o seu CGI, a estranheza causada gera dúvidas naqueles que a observam. Disponível em:

www.instagram.com/lilmiquela

Tal conceito pode ser articulado com a ideia do Infamiliar (*Unheimlich*²⁰) de Freud. O Infamiliar seria a sensação de desconforto diante de algo que remonta opostamente a algo intimamente familiar, mas que não pode ser significado e compreendido integralmente, portanto causa sensações de estranheza. De acordo com Freud (1919 *apud* IÓRIO, 2020, p. 62) “A palavra alemã *unheimlich* é

²⁰ Do alemão, “assustador, infamiliar, estranho” (tradução livre)

evidentemente o oposto de *heimlich*, *heimich*, *vertraut* [doméstico, autóctone, familiar], sendo natural concluir que algo é assustador justamente por não ser conhecido e familiar”

Segundo exemplo de Freud (2019, p. 65) no texto *Homem da Areia* (*Der Sandmann*) de Ernst Theodor Amadeus Hoffmann haveria um bom exemplo do infamiliar, ali presente como uma boneca que aparenta estar viva. Esta seria favorável para a eclosão do sentimento de infamiliar “na medida em que desperta uma incerteza intelectual, se algo estaria vivo ou morto, e se o sem vida é demasiado semelhante ao vivo” (FREUD, 2019, p. 65). A mesma lógica poderia ser aplicada ao efeito de vale de estranheza causado pelas primeiras publicações de baixa qualidade gráfica de Miquela.

Isto posto, de acordo com Richters (2020, p. 15), a estratégia inicial da presença virtual de Miquela se daria não apenas pela estranheza de suas imagens digitalmente geradas, mas também pela criação da percepção de uma certa corporeidade que extrapolaria os meios digitais e se transporia para o real, aumentando assim a sensação de incerteza de seus espectadores. Para a criação dessa narrativa, o estúdio utilizou diversas estratégias visuais, como adicionar Miquela digitalmente à uma foto com uma pessoa real, em uma paisagem natural e descontraída, como na figura:



Figura 10. Quinta postagem de Miquela no Instagram, sua primeira imagem ao lado de uma pessoa real. Disponível em: www.instagram.com/lilmiquela

Ao analisar as postagens de Miquela no Instagram na fase um, fica claro que diferentes estratégias para fazer referência direta e indireta ao corpo de Miquela são vitais para sua personagem. Essas referências são introduzidas pela primeira vez no início da fase um e, posteriormente, continuamente apresentadas por meio de várias estratégias. (...) Por exemplo, na fase um, o corpo de Miquela está repetidamente na vanguarda de suas postagens, muitas vezes insinuando experiências corporais no mundo físico. Podemos ver Miquela e Molly, uma humana. Molly está tirando uma selfie de ambas, dando a Miquela uma aparência casual na selfie que é deliberada e intencional. Porque a escolha de postar esta selfie é inerentemente significativa. Ao definir "a selfie", podemos entender melhor como interpretá-la. Micheal J. Walsh e Stephanie A. Baker explicam que a selfie é "definida por três componentes inter-relacionados: a auto captura e reprodução do visual, o retrato do rosto humano, e o propósito de compartilhar." Ao olhar Miquela nesta imagem, todos estes componentes assumem um papel interessante. Considerando que se uma selfie é auto captada, isso significa que nesta imagem Miquela passa a fazer parte da auto captura de Molly. Também sugere que existe um eu a ser capturado. Embora saibamos que Miquela foi posteriormente adicionado a esta imagem, à primeira vista, Miquela entra em contato com um humano e passa a fazer parte do mundo físico, através dessa selfie. Fortalecendo assim a ideia de que Miquela é organismo encarnado no mundo físico. (RICHTERS, 2020, p.15, tradução livre)

Contudo, Hermann (2019, p. 59) atenta-se ao fato de que a qualidade das fotos de Miquela vão evoluindo com o tempo, tal qual sua narrativa. Dessa forma, ela se torna cada vez mais real para os que a acompanham. De acordo com o gráfico do efeito de "vale da estranheza" mostrado anteriormente, seria nesse momento que o hiper-realismo passa a movimentar a curva do gráfico para cima novamente, criando empatia ao invés de aversão.



Figura 11. Evolução de Miquela, dois anos após sua estreia nas redes sociais. É possível observar as evoluções da sua arte digital e aumento do realismo da imagem. Disponível em: www.instagram.com/lilmiquela

Desde a criação de seu perfil em 2016, a influenciadora foi se tornando progressivamente mais aparente e realista. Suas primeiras fotos demonstram mais claramente sua natureza de CGI, enquanto as fotos mais recentes possuem um grau mais avançado de fotorrealismo. A sensação que passa para aqueles que seguem o perfil é que Miquela vai se tornando progressivamente mais real. Ela participou do festival de música Coachella em abril de 2019, no qual entrevistou os artistas J Balvin, King Princess e JPEGMAFIA. Os vídeos das entrevistas mostram uma Miquela em uma animação bastante detalhada e possuem, cada um, em torno de um milhão de visualizações. (HERMANN, 2019, p. 59)

Os signos de Miquela

A partir dessa evolução visual, Miquela constitui uma identidade da qual faz uso ainda hoje e que dá o suporte necessário para o desenrolar de seu enredo transmidiático que será analisado posteriormente.



Figura 12. Postagem de Miquela. Disponível em: www.instagram.com/lilmiquela

Como exemplo desta representação de Miquela após sua evolução gráfica, analisa-se a imagem acima, na qual ela se apresenta em primeiro plano, olhando para a câmera - que se posiciona de forma frontal, levemente debaixo para cima. Ela aparece como uma mulher jovem comprimindo os lábios em uma careta para a fotografia, não-branca e com sardas. Sua pele é lisa, bronzeada e, além das sardas,

não apresenta qualquer imperfeição ou marcas do tempo. Seu corpo é magro, com seios pequenos. Sua maquiagem é leve e “natural”, usa um brinco fino de argola de ouro, seus cabelos são castanhos, lisos e estão presos no seu penteado-assinatura, dois coques laterais. Na imagem como um todo predominam tons quentes como laranja e amarelo. O laranja também está presente em seu casaco que possui uma estampa orgânica, com formas arredondadas nas cores laranja e preto. Ela aparenta estar em uma floricultura, carregando consigo dois buquês de flores, também amarelas e laranjas, em uma bolsa da grife Bimba y Lola. Sua bolsa, pendurada em seu ombro, possui uma alça também laranja, porém sua estrutura é azul-claro com uma estampa de vasos de flores e traz em seu centro o logo da grife. Em sua mão carrega uma bebida de cor marrom-alaranjado em um copo plástico descartável. Tem-se, então, os seguintes agrupamentos de elementos:

- **Construção fotográfica:** frontal, debaixo para cima
- **Ambiente:** local fechado, alguns elementos decorativos pendurados, baldes com flores diversas
- **Cores predominantes:** laranja e amarelo
- **Pele:** não-branca (mas de etnia não-explicita), lisa, bronzeada e sem imperfeições ou marcas de tempo, sardas, maquiagem leve e “natural”
- **Corpo:** magro, poucos seios; visível do torso para cima, expressão facial despreocupada, comprimindo os lábios
- **Cabelos:** castanhos, lisos e presos em dois coques laterais.
- **Roupas e acessórios:** casaco laranja e preto com estampa de formas orgânicas e arredondadas, bolsa com alça laranja e corpo azul-claro com estampa de vasos vermelhos de flores, brinco dourado de argolas
- **Outros elementos:** buquês de flores em sua bolsa, copo de plástico descartável com um líquido marrom-alaranjado

A construção fotográfica poderia sugerir a intenção de estabelecer uma imagem de confiança e empoderamento pelo ângulo levemente inclinado debaixo para cima, entretanto a predominância da frontalidade estabelece uma posição de equidade com quem a vislumbra. Miquela olha diretamente para o espectador, como

quem busca estabelecer contato visual, o que poderia ser considerado como uma busca de empatia e conexão emocional.

O ambiente remete à uma floricultura, talvez em alguma data festiva ou promocional por conta das decorações. A natureza corriqueira e comum deste ambiente destaca a narrativa de que Miquela seria uma pessoa comum (que, por acaso, é também um robô), o que se intensifica pela simplicidade do local que não apresenta nenhuma característica de luxo ou exclusividade.

Quanto às cores, o fato da predominância latente de tons quentes (laranja e amarelo) obviamente passa uma sensação de calor, que pode ser associada ao verão e uma ideia de acolhimento. Adicionalmente, buscando as análises de Heller (2019, p. 153) encontra-se que o laranja e o amarelo são fortemente associados ao lúdico, à recreação, à jovialidade e ao otimismo. Desta maneira, estas cores funcionam perfeitamente para a construção de um conteúdo de Miquela, que exhibe a invejável eternalização da juventude.

Observando sua pele, é possível mais uma vez associá-la a juventude e saúde. Miquela não tem marcas fortes de expressão, tampouco do tempo ou de qualquer imperfeição como acne. Sua pele tem um tom que lhe confere uma etnia não-branca, porém tampouco declarada. Alguns podem relacioná-la à uma pele “beijada pelo sol”, comumente associada à vivacidade e saúde. Aliado a isto, suas sardas lhe conferem um ar de originalidade visto que boa parte das modelos e *influencers* as escondem com maquiagem. Estas, podem também criar uma sensação de naturalidade, ainda que Miquela por si só seja artificial.

Analisando seu corpo, vê-se que Miquela é pequena e magra e com poucos seios. Em alguns momentos, apresenta-se, inclusive, de forma quase andrógina. O corpo pequeno e delicado pode ser associado não só a juventude, mas também a uma percepção de fragilidade e vulnerabilidade. Tais ideias podem ser usadas como ferramentas importantes para a construção de um relacionamento de empatia e confiança com o observador. A ambiguidade da identidade de gênero, apesar de sutil, também é utilizada em seu enredo diante dos posicionamentos políticos de Miquela, que se apresenta como pró-LGBT. Sua expressão facial, confere uma casualidade à fotografia, exibindo Miquela como uma pessoa descontraída e de fácil aproximação.

Os cabelos lisos reforçam sua ambiguidade étnica, em contraste com sua pele e fisionomia. A forma com ela os utiliza, em dois coques laterais, pode ser associado à uma ideia infantilidade, que mais uma vez é útil à narrativa de juventude, inocência

e de se posicionar como uma persona com quem garotas jovens podem se identificar e estabelecer algum tipo de relacionamento de confiança e afeto.

Diante de suas roupas e acessórios, é possível estabelecer uma identidade cultural e étnica para Miquela. Nos Estados Unidos, onde ela supostamente vive, o uso de argolas grandes e douradas é comumente associado a garotas latinas, também conhecidas como “Cholas”. Isto se relaciona facilmente a biografia de Miquela que a define como meio brasileira e meio espanhola. Além disso, suas roupas – que reforçam mais uma vez a jovialidade da persona – também podem ser associadas ao seu papel autodefinido de “influenciadora”. Além disso, a estampa orgânica pode remeter à estampa de animais, o que pode ser lido como um pequeno chiste diante da busca de Miquela por um corpo orgânico. Ela também ostenta casualmente uma marca de grife em sua bolsa, ainda que quase não aparente. Desta maneira, estabelece-se que utilizar uma roupa de grife é algo natural para Miquela, que não merece destaque.

Por fim, os outros elementos terminam a composição da imagem. As flores em sua bolsa contam uma pequena história silenciosa de uma ida casual à floricultura. A falta de contexto deixa em aberto para a imaginação do espectador qual seria a continuidade dessa cena. O copo em sua mão completa a narrativa de um passeio sem compromisso, entretendo a possível ideia de Miquela buscando um café no seu caminho para a floricultura. A bebida possivelmente seria uma mistura de leite com café ou chá, dando ao espectador um pequeno vislumbre de gostos banais de Miquela que extrapolam a rota principal de sua narrativa transmídia.

Tudo isto posto, pode-se considerar que o valor simbólico de boa parte desses elementos - tais quais o tom de sua pele, o ambiente e o copo em sua mão - como índices. Estes funcionam como uma indicação (ainda que irreal) de que Miquela estaria “viva” e teria, portanto, um corpo físico, que seria jovem e saudável. Isto possibilita, por exemplo, associá-la à uma jovem qualquer que num comum compra um café – vide o copo descartável – pois precisa, e pode, se alimentar e hidratar. Tais índices não são exclusivos dessa imagem e se propagam, em diversos signos, por toda a sua narrativa, sempre buscando indicar algum tipo de corporeidade física para além do virtual.

Neste momento, é importante lembrar que a fotografia si é um signo e da mesma maneira Miquela seria, por si só, um signo. Pode-se inferir, conforme reflexões do capítulo anterior, que Miquela seria um legi-signo. Desenvolvida e codada em cima

de códigos binários, com regras pré-estabelecidas por meio da análise e síntese de uma infinidade de dados relativos ao seu público-alvo – majoritariamente jovens digitalizados. Ou seja, ela quanto signo seria a composição do conjunto de diversos códigos e convenções.

É válido ressaltar que um *legi-signo* ainda seria capaz de gerar *sin-signos* ainda que estes, de alguma forma, apontem para aquilo que falha em ser significado, portanto para a ordem do Real. Este parece ser o caso de Miquela, que por meio de uma mistura de fotografias reais – do campo do indicial – e da adição digital de seu avatar digital, gera sua falsa representação de corporeidade. A indexicalidade fotográfica se daria pela representação da parte de algo ou alguém. Como infere Santaella sobre o consumo de mídias relacionadas às celebridades:

Essas imagens são fotos, filmes, gravações e, como tais, são, sobretudo, índices. Nelas o que realmente importa é a função de apontar para uma existência singular, particular de que a imagem na foto é apenas uma parte. Milhares e milhares de fotos ou de gravações, em situações, poses e exposições as mais diversas, não serão nunca capazes de exaurir essa existência individual para a qual as fotos apontam. É justamente esse *gap* irremediável, esse hiato intransponível entre o objeto dinâmico, a pessoa existente que está por trás da imagem, e o objeto imediato, o modo particular como cada foto exhibe o ser real nela ausente, que alimenta a fome insaciável do público consumidor dessas imagens.

O que esse público deseja é o impossível acesso direto ao objeto dinâmico: ver, tocar, ouvir, na ilusão de que o ver é, por si só, presença, sem se dar conta de que o ver e mesmo o tocar também são mediados por um feixe de impressões perceptivas que nos põe diante, mas, até certo ponto, também nos afasta da pura presença, da santa e rara presença pura, do milagre inatingível da pura presença. (SANTAELLA, 2018, p. 150)

Entretanto, é fato que Miquela não possui forma física. Dessa forma, o que estaria indicando de fato estas imagens? Ainda que o consumo se assemelhe ao de qualquer outra mídia de celebridade por parte dos seus espectadores, o objeto dinâmico dessa relação *sínica* é algo totalmente diferente do caso de fotografias de celebridades humanas. Pode-se ponderar que, na realidade, suas produções revelariam, então, um objeto ainda mais paradoxal: os desejos e anseios de seu público, transformados em dados e leis e condensados em construções transmidiáticas que a moldam. Assim sendo, Miquela não possui um corpo, mas ainda assim, existe.

A evolução de sua narrativa

A partir da análise anterior, é possível também observar por meio de suas redes, que Miquela sempre se apresenta de uma forma similar em todas suas mídias, trazendo consigo signos que remetem à uma certa noção de pureza e ingenuidade, que pontualmente – e brutalmente – são quebrados com posicionamentos ou fotos mais sexualizadas de Miquela. Esses elementos não apenas ajudam a estabelecer a narrativa de uma garota que viveria eternamente o ideal invejável da juventude, paralisada eternamente em seus 19 anos - realizando seus sonhos, descobrindo sua identidade e sexualidade - como também facilitam que seu público, majoritariamente jovem, se sinta confortável para confiar em seu conteúdo e fazer parte da construção da sua história.

Isto posto, cabe ressaltar que a construção analisada no subcapítulo anterior é apenas uma das muitas ferramentas utilizadas por Brud para compor uma história para Miquela.

Observando sua narrativa completa, é possível constatar que, até 2018 suas redes a apresentavam como uma garota normal – ainda que extremamente digitalizada - sem nunca endereçar de fato se a garota seria ou não real. A camada discursiva sobre sua corporeidade robótica passa a ser apresentada, oficialmente, a partir do dia 19 de abril de 2018.



Figura 13. Miquela revela ser “um robô”. Disponível em: www.instagram.com/lilmiquela

Com imagens de apenas textos escritos em um bloco de notas de celular, Miquela alega ter sido hackeada por Bermuda (outra entidade digital do estúdio Brud) e descoberto ser um robô. Ainda segundo a postagem, todas suas memórias seriam uma criação da companhia Brud. Apesar de Miquela ser um avatar digital controlado por uma equipe multimídia, ela conta a história de ser um robô – consciente e com corpo físico – que foi resgatada de um criador cruel e abusivo, e presenteada com memórias e humanidade.

Em sua história ela seria vítima de uma grande enganação na qual por anos não saberia sequer ser um “robô”. Como descreve Hermann (2019, p. 47) Miquela faz um apelo sentimental aos seus seguidores, “argumentando que apesar de sua condição de máquina, possui sentimentos, sonhos e medos”. Dessa maneira o enredo se desenrola de maneira engenhosa, retirando Miquela de um lugar “falso” e dando a ela uma sensação de honestidade. Sua vida seria fabricada, mas ela mesma não saberia disso e ainda admite o fato. Assim, como aponta Hermann (2019, p. 48), Miquela usa sua própria posição como influenciadora, criticando a construção padrão utilizada nessas plataformas por meio de uma narrativa satírica. Paradoxalmente, Miquela se tornaria mais verdadeira que influenciadores reais ao admitir não ser real, ainda que por meio de uma história também fabricada e irreal. Segundo Hermann:

Miquela afirma que sua vida de influenciadora era uma história fabricada, desenvolvida com a única finalidade de servir aos interesses do mercado. Sua história possui uma grande carga de ironia: ao passar por essa desilusão e descobrir não ser aquela que pensava ser, Miquela faz uma crítica a toda a cultura influencer baseada em uma falsa ideia de autenticidade, mostrando o quanto o teatro das redes sociais é frágil, e subvertendo toda a lógica desse mercado. Seria assim uma inversão irônica de sentido: a personagem reconhece ter sido criada para ser a expressão perfeita da influenciadora modista e superficial, e justamente através desse reconhecimento, e da consequente subversão desse padrão, se torna mais palatável para um público hype que reconhece a superficialidade e a idolatria presente no mercado da influência. Miquela é como a representação ficcional da reinvenção de uma indústria. Assim, paradoxalmente, por subverter o paradigma da representação, Miquela se torna mais real. Ela não “finge” possuir uma persona para angariar likes em benefício narcísico pessoal, ela é unicamente aquela persona, e reconhecendo seu lugar no mundo enquanto máquina criada com fins publicitários, cria uma sensação de honestidade, gerando simpatia em seus seguidores através de uma grande ironia autorreferencial: ao mesmo tempo uma rejeição da cultura de influencers e uma reafirmação da cultura da beleza com um novo discurso. Ao descobrir ser uma “pessoa falsa”, (HERMANN, 2019, p. 47-48)

Cabe aqui a reflexão de Bounoux (1994, apud SANTAELLA, 2018, p. 126) sobre a complexidade ao redor da ideia de celebridades. “Não é verdade que a *star* encarna tudo que nos falta: a beleza, a vida de sonho e o olhar do outro?”. Esta faz-se como contraponto à estratégia de Miquela, que exhibe esses atributos, mas ao mesmo tempo oferece aos seus espectadores falhas desenhadas e pré-selecionadas para gerar uma noção de identificação e empatia. Em seus vídeos, é comum Miquela falar que se identifica com todos aqueles que não se encaixam.

A partir desse ponto, sua narrativa se complexifica, abre espaço para que novos personagens virtuais do estúdio, como Blawko e Bermuda e seus seguidores façam parte da construção da história. Miquela começa a adquirir mais camadas por meio das suas interações com Blawko, Bermuda e a equipe da Brud. Blawko, seu melhor amigo, nunca mostra o rosto e constitui-se de forma misteriosa via Instagram. Bermuda, por outro lado, posiciona-se ativamente como conservadora, “supremacista robótica” e pró Trump. Ao mesmo tempo, Trevor, um dos co-fundadores do estúdio Brud passa a ser apresentado como alguém que está buscando reconquistar a confiança de Miquela.



Figura 14. Bermuda, Miquela e Blawko junto de parte do time do estúdio Brud, em 2018. Marcações adicionadas pela autora. Imagem original disponível em: www.instagram.com/lilmiquela

Um desses momentos de interação e ruptura narrativa se deu na campanha *Get Surreal*²¹, da Calvin Klein onde Miquela beija a supermodelo Bella Hadid. A partir

²¹ Do inglês, “Seja surreal” (tradução livre)

dali Miquela deixa de ser apenas uma garota-robô buscando ser cantora, mas passa a posicionar-se como mulher bissexual, não-branca e falar ativamente de movimentos pró-LGBT, pró-imigrantes e a favor da equidade racial, como *#BlackLivesMatters*²².

Um aspecto importante do processo comunicacional de Lil Miquela é sua relação com movimentos sociais e a maneira com que ela encara a política em seu perfil. Miquela com frequência coloca-se como representante dos movimentos negro e LGBT, por se considerar afroamericana (de origem brasileira) e bissexual. (HERMANN, 2019, p. 56)



Figura 15. Miquela beija Bella Hadid na campanha Get Surreal da Calvin Klein.

Apesar dos posicionamentos políticos incisivos de Miquela, ela tem poucos *haters*²³ que se posicionam contra sua personalidade ou opiniões políticas. Comentários críticos não são inexistentes, tampouco raros, mas como aponta Hermann (2019, p. 55) “estes costumam ser mais voltados aos fãs dela do que propriamente à influenciadora.” Ou seja, em seus comentários estabelecem-se discussões acerca de fãs supostamente alienados que se envolvem afetivamente em suas interações com uma pessoa irreal. Segundo Hermann:

O discurso nesses comentários envolve considerar os fãs alienados por interagirem com uma pessoa irreal, e não raro são acompanhados de uma crítica geral à lógica das redes sociais, com argumentos de dentro do regime de autenticidade que é criticado pelo projeto da influenciadora. A indecibilidade sobre a natureza de Miquela, dessa forma, se torna lenha na

²² Do inglês, “vidas negras importam” (tradução livre), movimento social descentralizado norte americano contra a violência policial de cunho racista.

²³ Do inglês, “odiadores” (tradução livre)

fogueira de um amplo debate sobre realidade e representação nas redes sociais. (HERMANN, 2019, p. 55)

Desse ponto em diante, sua história se reestabelece com uma camada que Richter (2020, p. 20) chama de “interpretação de pós-humanismo”, dando corpo e forma para a Miquela dos números estrondosos apresentados anteriormente.

Atualmente, Miquela está criando a terceira fase de sua narrativa, na qual explora suas supostas memórias fictícias relativas à sua infância, adolescência, vida amorosa e decepções, enquanto seus seguidores participam ativamente desta construção, portanto, sua narrativa ainda não pode ser considerada finalizada e deixa em aberto novas brechas para análises futuras.

Jogo interpretativo de pós-humanismo

A partir da ruptura de 2018, Miquela passa a performar ativamente a ideia de ser um corpo robótico e consciente que interage com o mundo físico, possui ideias e cria peças artísticas. Em especial, Miquela se apresenta como cantora e parte para a criação de diversas músicas e clipes que reverberam de forma estrondosa nas redes, em alguns momentos até mesmo colaborando com artistas famosos – e humanos de fato.





Figura 16 e 17. Capturas de tela do clipe da música *Hard Feelings*, de Miquela, lançado em 31 de julho de 2020.

No presente momento, o clipe conta com mais de 2,7 milhões de visualizações, 36 mil curtidas, 1,2 mil descurtidas e mais de 3 mil comentários. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=39y9dzAwkv4>

Além de constituir a estratégia transmidiática planejada desde o início para a personagem, estas aparições reforçam a corporeidade de Miquela, algo essencial para estabelecer um campo frutífero para o jogo interpretativo de pós-humanismo que ela se propõe a criar.

De acordo com Richters (2019, p. 4), essas novas construções acerca da ideia de Miquela como um corpo robótico fazem com que seu público supere as discussões em relação a questão de Miquela ser de fato encarnada, humana ou real. No lugar disso, seus observadores passam a fazer parte do seu jogo de interpretação, aceitando sua suposta corporeidade e interagindo com ela como se a narrativa que ela apresenta fosse a realidade.

Envolvendo [o público observador] nesse jogo interpretativo de pós-humanismo, uma mudança começa a ocorrer na maneira como o pós-humanismo pode ser abordado na narrativa. Ao invés de uma abordagem paranoica [na qual o observador beira ao desconforto e dúvida constantes], uma abordagem reparadora é introduzida. Isso significa uma mudança no pensamento sobre incorporação e artificialidade no atual clima cultural digital. (RICHTERS, 2019, p.4, tradução livre)

Conforme análise de Hermann (2019, p. 61), é sabido que todo o discurso e narrativa desenvolvidos nos perfis de Miquela e seus colegas virtuais Bermuda e

Blawko são fabricados. Ainda assim, pouco importaria para marcas e fãs pois “a imagem projetada pelo influenciador é mais importante do que os bastidores. O que importa é o ideal projetado e, conseqüentemente, a manutenção dessa ilusão.” (HERMANN, 2019, p. 62),

Richters (2019, p. 6) elabora ainda que Lil Miquela provê novas lentes pelas quais a noção de corporeidade e artificialidade poderiam ser examinadas na cultura digital contemporânea. Ou seja, ela estabeleceria uma necessidade de revisitar-se a noção de que seria preciso uma barreira clara entre a ideia de corporeidade, humanidade, tal qual encarnado/desencarnado, real/artificial.

Miquela produz uma mudança na forma como esses termos podem ser vistos. Para elaborar, Miquela é um personagem desencarnado, artificial e virtual. No entanto, por causa da forma como sua narrativa se desdobra, a forma como ela é apresentada e, mais importante, a maneira como os outros se envolvem com ela, ela pode ser vista simultaneamente como quase humana, real e corporificada, discursivamente. Por mais fictício que seja. Porque, como uma parte de seu público participa (e assim também atua em certo sentido) da narrativa apresentada, aceitando cada parte dela sem questionar, fica claro que há uma espécie de necessidade ou desejo que está sendo atendido por meio do relato de Miquela. Considerando que, no passado e no presente, os personagens pós-humanos muitas vezes eram representados por meio de jogos, por exemplo, o fenômeno Miquela oferece uma maneira completamente nova de se envolver na performance pós-humana. (...) Posteriormente, fenômenos como o de Miquela abrem as portas para uma nova maneira de pensar sobre a performance pós-humana e expandem o horizonte quando se trata da variedade de formas nas quais o pós-humanismo pode existir. (RICHTER, 2019, p. 25, tradução livre)

Assim sendo, é possível inferir que o fenômeno Miquela vai além da sua própria existência e abre caminhos para novas discussões acerca do pós-humanismo. Haraway (1991 *apud* HERMANN, 2019, p. 66) já previa a queda da separação entre real e simulado, mas talvez a autora não esperaria algo como Miquela. Apesar de se denominar um robô, sua não existência física a faz nativamente digital, uma verdadeira habitante da internet. Como aponta Richters:

O pós-humanismo pode ser encontrado na fuga dos corpos orgânicos que os humanos habitam, ou pelo menos na realização de nossa independência de corpos orgânicos, por mais fictício que seja. Pode-se performar o pós-humanismo em um espaço online, como o personagem de Miquela faz, bem como se envolver em dramatizações pós-humanas com uma identidade pós-humana, desempenhando fidelidade a essa identidade, como o público de Miquela faz. Assim, as identidades pós-humanas não precisam ser incorporadas corporalmente para serem realmente pós-humanas, como Miquela, Hatsune Miku e outros exemplos. (RICHTERS, 2020, p. 9, tradução livre)

Dessa forma, invertemos o paradigma e ao invés de termos o humano se acoplando à tecnologia, temos uma entidade digital simulando uma corporeidade e uma presença física no mundo. Ou seja, ao invés de observarmos o orgânico adentrando o mundo digital como uma extensão de si, vemos uma entidade não-humana busca expandir-se para o mundo *off-line* para estabelecer-se quanto um ser social, ainda que por meio de uma narrativa controlada. Segundo Hermann:

Miquela é fruto de uma época e de um determinado estado das coisas: a crise da representação na esfera política, a busca por novos valores relacionados à representatividade e à beleza, além de questões sobre representação de si e autoimagem na era dos filtros, hashtags e algoritmos. (...) Uma das principais consequências desses desenvolvimentos, segundo a autora, é a dissolução de diversas barreiras. Como uma consequência do processo da informática da dominação (HARAWAY, 1991, p. 32), o orgânico e o artificial, assim como o humano e o animal, perdem seu status de categorias essenciais para se tornarem parte da modularidade dos esquemas simbólicos e práticos da arquitetura social contemporânea; humanos e máquinas se tornam objetos intercambiáveis nas engrenagens de um grande sistema integrado. (HERMANN, 2019, p. 66)

Poder-se-ia seguir nessa linha de análise por muitos outros caminhos, sendo Miquela uma fonte quase inesgotável de signos e representações do pós-humanismo. Entretanto, entende-se que a pesquisa já serviu ao seu propósito de analisar um estudo de caso pelo olhar da semiótica psicanalítica. Cabe, entretanto, questionamentos finais: como a existência de Miquela – e seus similares – irá afetar o futuro das interações do sujeito pós-humano com o meio digital? Chegará o dia em que Miquela, seja consciente ou manipulada, fará parte da esfera social quanto sujeito dada a percepção dos seus observadores sobre ela?

Considerações finais

Essa pesquisa foi iniciada buscando maior compreensão acerca dos relacionamentos estabelecidos entre o sujeito pós-humano e entidades não-humanas que se apresentam nos campos digitais, tendo como hipótese que estes relacionamentos seriam sintomas da cultura que evidenciariam a busca do sujeito por sanar algum desejo.

Iniciou-se, então, pelo aprofundamento teórico acerca da tríade de conceitos que foram considerados como essenciais para esta discussão, sendo eles: o sujeito, o signo, e o digital.

Para compreensão do sujeito, buscou-se uma das primeiras definições de sujeito em Descartes que formataria o “sujeito cartesiano”, para depois desdobrá-lo de forma crítica a partir da visão de Freud e Lacan. Desta maneira, determinou-se como sujeito desta pesquisa o sujeito psicanalítico, aquele que se constitui pela subjetividade do inconsciente e pelo atravessamento da linguagem.

A partir disso, traçou-se o entendimento do que seria “linguagem” a partir da lógica do “signo”, e assim estruturou-se o fundamento teórico a partir da teoria da semiótica de Charles Peirce, que deu corpo à compreensão do que de fato seria a linguagem e os signos e como estes poderiam ser estruturados e classificados.

Por fim, o conceito de digital foi explorado a partir de trabalhos como os de Dora Kaufman e Alan Turing, para de fato compreender parte da história da tecnologia estudada e como esta se estrutura e funciona de forma prática. Dessa forma, foi possível pavimentar um conhecimento sólido sobre algumas questões ricas para a discussão, como o conceito de algoritmos e *machine learning*.

A partir destes conceitos, realizou-se uma primeira articulação entre o conceito de sujeito pós-humano e o uso de máquinas. Ficou evidente durante o desenvolvimento deste trabalho que o homem é, por natureza, tecnológico e que o acoplamento da tecnologia ao corpo não seria uma novidade exclusiva dos meios digitais, tampouco do mundo contemporâneo. Essa articulação fez-se possível majoritariamente pelo apoio teórico dos trabalhos de Santaella, Haraway, Kaufman, Foucault, Lévy, Deleuze e Guatarri.

A seguir, foi possível correlacionar os conceitos em uma breve elaboração acerca da ideia da temporalidade nos espaços virtuais. Neste momento, inferiu-se que as produções sógnicas do digital poderiam ser consideradas advindas de um campo

da terceiridade, dado sua constituição baseada em leis e regras por meio de códigos e dados. Baseando-se nas articulações de Santaella das relações “Imaginário-Amor”, “Real-Pulsão” e “Simbólico-Desejo” e com um suporte das ideias de Baitello sobre a ilusão de eternidade em um suposto “tempo compartilhado”, ponderou-se sobre a possibilidade de que o sujeito estaria buscando driblar a morte por meio destes relacionamentos com entidades não-humanas, ainda que estes relacionamentos acabem por apontar para o Real, que falha em ser significado.

Por fim, foi realizado um breve estudo de caso de Miquela, uma persona digital criada pelo estúdio americano Brud. Esta mostrou-se como uma entidade extremamente influente nos meios digitais, apresentando uma estratégia transmidiática incrivelmente parruda e complexa. Sua narrativa apresenta-se quase como uma paródia crítica à cultura dos influenciadores digitais, mas paradoxalmente ela acaba por colocar-se neste mesmo lugar. Esta pesquisa também evidenciou que Miquela e seus pares, abrem portas para novas discussões acerca do pós-humanismo, visto que estes trazem uma inversão da lógica do corpo que transborda para o digital/tecnológico, e nos apresenta uma entidade sem corporeidade, mas que busca por meio de técnicas discursivas transpor-se para o mundo real.

Percebeu-se que a indexicalidade dos conteúdos produzidos por essas entidades suporta um objeto dinâmico peculiar: o desejo dos próprios espectadores. Desta forma, as narrativas analisadas buscariam simbolizar artificialmente uma corporeidade inexistente para a elaboração do que de fato seria esse desejo.

Isto posto, o presente trabalho levanta a possibilidade para outras perguntas: seria toda criação artificial, uma simbolização? Caso conclua-se que sim, é possível inferir que todas as criações humanas nada mais são do que uma metaforização icônica acerca do que é o humano?

Acerca dos relacionamentos com entidades não humanas, outras questões também se estabelecem. Seriam tais relações amalgamadas por algum tipo de fetiche? Seriam apenas reflexos de um suposto narcisismo que tomaria o coletivo? Ou seriam estes os primeiros passos para uma mudança paradigmática na compreensão do conceito de humanidade, talvez abrindo portas para discussões menos cartesianas?

Assim sendo, conclui-se esse trabalho com grande carga de aprendizado teórico e uma bagagem ainda maior de novas questões, que fomentam a curiosidade da autora e que poderiam ser investigadas em pesquisas futuras.

Bibliografia

AGUIAR, F; TOREZAN, Z. O Sujeito da Psicanálise: Particularidades na Contemporaneidade. **Mal-estar e Subjetividade**. v.11, n.2, p. 525-554. Fortaleza, jun. 2011. Disponível em:

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-61482011000200004 Acesso em 20 jan. 2021

ALMEIDA, C. Tríades que rumam ao infinito: uma proposta de representação visual diagramática das categorias fenomenológicas em Peirce. **Lumina**. v.7, n.1, 18f. Juiz de Fora, jan. 2013. Disponível em:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/20914> Acesso em: 28 set. 2021.

ARENDT, H. **A condição humana**. São Paulo: Forense Universitária, 2003

BAITELLO JR, N. O tempo virtual: O Sonho da Eternidade. **Seminário “A Explosão da Informação”**. 3f. São Paulo, 1997. Disponível em:

<https://www.cisc.org.br/portal/index.php/pt/biblioteca/viewdownload/7-baitello-junior-norval/91-o-tempo-virtual-o-sonho-da-eternidade.html> Acesso em: 23 abr. 2020

BURGARELLI, C. Sobre o sujeito da psicanálise. **Estilos Clínicos**. v.12, n.23, p. 214-223, São Paulo, dez. 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1981-1624.v12i23p214-223> Acesso em: 10 dez. 2020

BRENTON, H. *et al.* The uncanny valley: does it exist. **19th British HCI Group Annual Conference**: workshop on human-animated character interaction. 4f. Swindon, 2005. Disponível em:

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.160.6952> Acesso em: 14 ago. 2021

BRUD [site institucional]. Disponível em: www.brud.fyi Acesso em: 14 ago. 2020.

CAPANEMA, C; VORCARO, A. A condição do ser falante no nó borromeano. **Estilos Clínicos**, v.22, n.2, p.388-405. São Paulo, ago. 2017. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-71282017000200011 Acesso em: 20 jan. 2021

DE CARVALHO, H. M. Ciborgues e monstros em não-lugares: aspectos da educação em uma sociedade supermoderna. **Educação: Teoria e Prática**, v.23, n.43, p. 5-23. Rio Claro, 29 jul. 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.18675/1981-8106.vol23.n43.p5-23> Acesso em: 15 mar. 2020

CESAROTTO, O. Psicanálise e Semiótica: uma convergência assintótica in SANTAELLA, L. e HISGAIL, F (Org..). **Semiótica psicanalítica: Clínica da Cultura**. São Paulo: Iluminuras, 2013.

CHAN, M. The 25 Most Influential People on the Internet. **Time**. Disponível em: <https://time.com/5324130/most-influential-internet/> 2018. Acesso em: 14 ago. 2020

DELEUZE, G; GUATTARI, F. **O Anti-Édipo**. São Paulo: Editora 34, 2013.

ENTEZARI, S; MACDORMAN, K. Individual differences predict sensitivity to the uncanny valley. **Interaction Studies: Social Behaviour and Communication in Biological and Artificial Systems**. v.16(2), p.141-172. Amsterdam, Holanda, 2015 Disponível em: <https://www.jbe-platform.com/content/journals/10.1075/is.16.2.01mac> Acesso em: 16 ago. 2020

FORBES, J. **A invenção do futuro**: Um debate sobre a pós-modernidade e a hipermodernidade. Barueri: Ed. Manole, 2005.

FOUCAULT, M. **Nascimento da biopolítica**: curso dado no Collège de France (1978–1979). São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FREUD, S. **Os chistes e sua relação com o inconsciente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.

FREUD, S. **Psicopatologia da vida cotidiana**. São Paulo: Imago Editora, 1996.

FREUD, S. **A interpretação dos sonhos**. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2019.

FREUD, Sigmund. **O Infamiliar**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019

HARAWAY, D. **Manifesto Ciborgue**, in: Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano; Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009

HARAWAY, D. **Se nós nunca fomos humanos, o que fazer?** [Entrevista concedida a] Nicholas Gane. Ponto Urbe [online]. Disponível em <https://journals.openedition.org/pontourbe/1635?lang=en> 31 jul. 2010 Acesso em 24 julho 2020

HARAWAY, D. **The Companion Species Manifesto**. Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003

HELLER, E. **A psicologia das cores** - Como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Editora Olhares, 2019

HERMANN, B. **A Influenciadora Artificial** - Um estudo sobre as modulações imagéticas do Instagram e os *Avatar Influencers* através do perfil de Lil Miquela. 75 f. Monografia (Bacharel em publicidade e propaganda) - Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul - Faculdade De Biblioteconomia E Comunicação. Porto Alegre, RS. 2019.

IÓRIO, L. Investigações Sobre Das Unheimliche: uma análise do inquietante, do estranho e do demoníaco. **Gestão e Saúde**, v.22(1), p. 61-70. Curitiba, 2020. Disponível em: <https://www.herrero.com.br/revista/22/01> 2020. Acesso em: 10 set. 2020

JORGE, M. **Fundamentos da psicanálise de Freud a Lacan** - vol. 1: As bases conceituais. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

KAUFMAN, D. **A inteligência artificial irá suplantará a inteligência humana?** São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2019.

LACAN, J. **Função e campo da fala e da linguagem em psicanálise.** in Escritos, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1953-1998

LACAN, J. **Os não-tolos erram / Os nomes do pai:** seminário entre 1973-1974 [recurso eletrônico] Tradução e organização de Frederico Denez e Gustavo Capobianco Volaco. Porto Alegre: Editora Fi, 2018.

LACKOVIĆ, N. Postdigital Living and Algorithms of Desire. 2021. Publicado em: **Postdigital Scientific Education**, v.3, p. 280–282. Springer, Berlin, 2021.

LÉVY, P. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 2009.

LÉVY, P. **Inteligência coletiva:** para uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 2007.

MAGALHÃES, N. **O limite constitutivo entre o cogito cartesiano e o sujeito da psicanálise construído no texto A Ciência e a Verdade.** 10 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) - Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, Espírito Santo, 2015.

MENEGUETTE, L. **Realidade virtual e experiência do espaço:** imersão, fenomenologia, tecnologia. 118 f. Dissertação (Mestrado em Mídias Digitais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2010.

MCLAUGHLIN, A. **The Future of Virtual Influencers.** 2021. Publicado em Creative Review. Disponível em: <https://www.creativereview.co.uk/virtual-influencers-lil-miquela-sylvia/> Acesso em: 09 set 2021.

NAKAMITI, E. **A questão do futurismo pós-humano e da vida artificial:** comunicação científica e de divulgação nas ciências da complexidade. 146 f. Tese

(Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.

NÖTH, W. Máquinas Semióticas. *In*: QUEIROZ, João; LOULA, Ângelo; GUDWIN, Ricardo (Eds.). **Computação, cognição, semiose**. Salvador: Edufba, 2007.

NÖTH, W. SANTAELLA, L. **Introdução à semiótica**. São Paulo: Paulus, 2017.

PEIRCE, C. Questions concerning certain difficulties claimed for man. *in*: Wiener, P. P. (Org.). **Charles Sanders Peirce, Selected Writings**. New York: Dover. 1868

PETRARCA, E. Sorry, Lil Miquela Could Make How Much This Year??? **The Cut**. 2020. Disponível em: <https://www.thecut.com/2020/11/lil-miquela-makes-millions-per-year.html> Acesso em: 09 set 2020.

RAVETZ J, **The Internet, virtual reality and real reality**. 10f. Cyberspace Divide. Routledge, 1998.

RICHTERS, A. **Lil miquela: robot or not** - A case study of how virtual influencers may afford posthuman roleplay. 30f. BA Thesis Media and Cultural Studies. Faculty of Humanities Theses - Utrecht University. Utrecht, Holanda, 2020

ROUDINESCO, E. **Dicionário de psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

QUARESMA, A.; SANTAELLA, L. **Pós-humano. [Entrevista concedida a] Marina Machado. Programa Capital Natural**. São Paulo, 7 out. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4nQqHE3cuPU> acesso em 19/07/2020.

SANTAELLA, L. (org.) **Desafios Humanos no Contemporâneo**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2019.

SANTAELLA, L. e HISGAIL, F (Org.). **Semiótica psicanalítica**. São Paulo: Iluminuras, 2013

SANTAELLA, L. **Inteligência artificial e redes sociais**. São Paulo: EDUC, 2019.

SANTAELLA, L. O Homem e as Máquinas. *In*: DOMINGUES, Diana. (org.). **A Arte no Século XXI**: a humanização das tecnologias. pp. 33-43. São Paulo: UNESP, 1997.

SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SANTAELLA, L. **Pós-humano – por quê?** *In*: REVISTA USP, n.74, p.126-137. São Paulo, junho/agosto 2007

SANTAELLA, L. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2018.

SHIEBER, J. More investors are betting on virtual influencers like Lil Miquela. **Tech Crunch**, 2018. Disponível em: <https://techcrunch.com/2019/01/14/more-investors-are-betting-on-virtual-influencers-like-lil-miquela/> Acesso em: 09 set 2020.

SOUZA, V. **O homo faber segundo Hannah Arendt**. 85 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) - Universidade de Brasília, Brasília, 2013

TURING, A. Computing machinery and intelligence. **Mind**. v.56, n.236, p. 433–460. Oxford, 1950. Disponível em: <https://academic.oup.com/mind/article/LIX/236/433/986238?searchresult=1> Acesso em: 14 ago. 2021

VIUDES, W. **Realidade e ficção na transformação do corpo orgânico em corpo cibernético**. 103 f. Dissertação (Mestrado em Mídias Digitais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009.

VORSATZ, I. O sujeito da psicanálise e o sujeito da ciência: Descartes, Freud e Lacan. **Psicologia Clínica**. v.27, n.2, p. 249-273, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-56652015000200013 Acesso em: 20 jan. 2020