intexto
E-ISSN 1807-8583

UFRGS
PPGCOM

Artigo

Comunicação e ciberestética: a emergência dos avatares na mídia e na cultura

Fábio Pezzi Parode
Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE, Brasil
ORCID: https://orcid.org/0009-0006-5819-7266

Maximiliano Zapata
Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE, Brasil
ORCID: https://orcid.org/0009-0006-5819-7266

Resumo

O presente artigo propõe uma reflexão crítica acerca dos processos de intermidiação e gerativos de sentidos, tendo como articulação os dispositivos digitais e a inteligência artificial. Problematiza os processos de comunicação de massa, cultura e mídia, questionando os efeitos de sentido na sociedade de uma tal articulação entre ciberespaço e consumo. O objeto de estudo proposto delineia-se a partir do *vocaloid* virtual japonês, Hatsune Miku, derivando para outros dispositivos digitais, como os Deep Real, ou seja, avatares jornalistas articulados com inteligência artificial. De forma especulativa, aproximando filosofia, estética e comunicação, propõe-se uma reflexão crítica sobre estes novos artefatos midiáticos e chega-se à noção de que estes dispositivos corroboram a implementação de uma nova fase dos processos capitalísticos contemporâneos, onde a ausência de peso físico destes novos entes tende a gerar formas mais difusas entre o entretenimento, o controle e a alienação de massa.

Palavras-chave

estética; avatar; cibercultura; comunicação; arte

1 Introdução

A discussão em torno do real e do virtual, largamente desenvolvida pela filosofia e pela comunicação ao longo de décadas, está longe de se esgotar. O surgimento de novos artefatos e tecnologias tem reaberto problemáticas significativas tanto no campo da arte quanto no campo

da comunicação. O cerne da problemática situa-se na possibilidade de simulação em nível de quase perfeição, um simulacro, como diria Baudrillard (1991), tanto na aparência como em relação aos movimentos e ações humanas. O pensamento do sociólogo francês sobre simulacros corrobora a reflexão em torno do processo de substituição do corpo físico por avatares, seja no campo da arte, do entretenimento ou da comunicação. De acordo com Baudrillard:

> [...] de todas as próteses que marcam a história do corpo, o duplo é sem dúvida a mais antiga. Mas o duplo não é justamente uma prótese, é uma figura imaginária que, como a alma, a sombra, a imagem no espelho, persegue o sujeito como o seu outro, que faz com que seja ao mesmo tempo ele próprio e nunca se pareça consigo, que o persegue como uma morte sutil e sempre conjurada. Contudo, nem sempre é assim: quando o duplo se materializa, quando se torna visível, significa uma morte iminente (Baudrillard, 1991, p. 123).

A problemática deste artigo situa-se neste contexto de substituição do corpo físico pelo artefato digital na esfera do cotidiano. Questionamos o processo gerativo das simulações, os sentidos produzidos pelas tecnologias digitais somados à inteligência artificial, no âmbito da cultura e das relações sociais em áreas cuja produção era reservada aos humanos, como a arte e a apresentação jornalística. De modo geral, buscamos compreender os efeitos dos agenciamentos tecnológicos e imagéticos contemporâneos, onde as tecnologias digitais e de inteligência artificial somadas vêm alterando os limites da percepção entre o real e o virtual, entre o verdadeiro e o falso. Quais seriam as potências do falso? (Deleuze, 2005).

A banalização e potencialização do simulacro da presença física produzido pelas tecnologias digitais e de inteligência artificial, que podem ocupar atualmente espaços genuinamente reservados à atuação humana, como a arte e o telejornalismo, representa um novo patamar na relação da humanidade com as tecnologias e sua capacidade mimética. Esta articulação entre tecnologia, cultura e sociedade, incluindo o espaço midiático do jornalismo, configura-se como um dispositivo complexo capaz de gerar novos padrões de subjetividades e de exercícios de poder. Na esteira do pensamento de Foucault e Marx, podemos observar este contexto como resultante de processos que levam a novas formas de assujeitamento das energias do corpo e de alienação da consciência através das tecnologias. Como diz Foucault, dispositivo é:

> [...] um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode tecer entre estes elementos (Foucault, 2000, p. 244).

Refletir sobre a complexidade de tal dispositivo, articulado entre produção cultural, tecnologias digitais e inteligência artificial, é um dos propósitos e desafios deste artigo. Este dispositivo, em sua articulação, ao mesmo tempo que projeta um cenário propício para inovação e criatividade, especialmente para os meios artísticos, gráficos e comunicacionais, abre também um horizonte problemático quanto a seus efeitos sociais, particularmente com a promoção de novas relações intersubjetivas, psicossociais e de poder.

Pensar criticamente este processo nos convida a trilhar um percurso metodológico transdisciplinar, aproximando a Estética, a Comunicação e a Filosofia, que tem como problema de fundo, na sua radicalidade, a substituição do orgânico pelo artificial, e problematiza a instauração de uma engenharia de produção industrial articulada com o universo da cibercultura, onde as tecnologias digitais em rede, impulsionadas pela inteligência artificial, estão projetando novos processos de subjetivação, de relações sociais e de poder.

A perspectiva crítica que desenvolvemos neste artigo, nos aproxima de uma abordagem marxista das estruturas e das relações de poder, e, dentro delas, da cibercultura. Para o pesquisador das teorias da comunicação e da cibercultura Francisco Rüdiger:

> [...] cibercultura pode ser entendida como uma formação histórica de cunho prático e cotidiano, cujas linhas de força e rápida expansão, baseadas nas redes telemáticas, estão criando, em pouco tempo, não apenas um mundo próprio, mas, também, um campo de interrogação intelectual pujante, dividido em várias tendências de interpretação (Rüdiger, 2013, p. 7)

O desenvolvimento tecnológico contemporâneo tem possibilitado a substituição do corpo físico por avatares (o duplo) em lugares e situações antes reservados especialmente aos humanos, como na arte, no entretenimento e no telejornalismo. Trata-se de um processo de desenvolvimento tecnológico que proporciona novos padrões e mutações no nível da estética e da comunicação contemporâneas. Criou-se um simulacro de presença, uma cópia do humano sem a densidade da matéria orgânica, mas que cumpre os desígnios funcionais e operacionais esperados de um corpo físico, até mesmo superando-o, especialmente no quesito articulação e velocidade no tratamento informacional.

Nesse processo de mutação, do orgânico para o artificial, projeta-se um novo paradigma: o capitalismo cibernético. Este novo paradigma busca suplantar as limitações do corpo físico (da força física e intelectual necessária ao trabalho) pelas máquinas. Busca estimular, pela vias da linguagem simbólica, como a cultura, novos padrões de consumo no mercado dos bens e serviços, emulando subjetividades mais afeitas aos novos padrões estéticos resultantes do processo industrial contemporâneo, inaugurando um sistema autônomo de geração de riqueza, quebrando, portanto, a relação, já identificada por Marx, entre força de trabalho, capital e mercadoria. Para Marx:

> [...] o caráter misterioso da forma-mercadoria consiste, portanto, simplesmente no fato de que ela reflete aos homens os caracteres sociais de seu próprio trabalho como caracteres objetivos dos próprios produtos do trabalho, como propriedades sociais que são naturais a essas coisas e, por isso, reflete também a relação social dos produtores com o trabalho total como uma relação social entre os objetos, existentes à margem dos produtores. É por meio desse quiproquó que os produtos do trabalho se tornam mercadorias, coisas sensíveis-suprassensíveis ou sociais (Marx, 2013, p. 206).

É nessa medida que a ausência da condição física, diga-se, ausência da força física do trabalhador no processo de geração da mercadoria, gera uma nova ordem dentro do sistema de produção do capital. Tanto os *vocaloids* como os avatares do telejornalismo representam produtos cuja natureza prescinde do tempo do trabalho, rompendo, portanto, com a cadeia gerativa do custo da mercadoria, e inaugurando, portanto, novos sistemas e processos de autonomização do capital em uma perspectiva robotizada e, a longo prazo, de menor custo na geração de capital.

A associação desses artefatos, que mimetizam corpos humanos em sua complexidade e são capazes de serem articulados com inteligência artificial, tem estimulado inúmeras reflexões e apreensões, inclusive, no plano da configuração de novas relações de trabalho. O momento do fascínio por esses novos produtos tecnológicos cede lugar à apreensão pela percepção de um novo movimento estruturante em curso. Este desenvolvimento tecnológico que está em curso na atualidade, que inclui a cultura digital e as inteligências artificiais, tem operado significativas mutações em relação ao redesenho das futuras sociedades. Segundo Rüdiger:

> [...] quando o progresso tecnológico e a expansão do capital confluem no sentido da exploração do campo da informática de comunicações, e, por essa

> via, os aparatos digitais interativos se convertem em bens de consumo de massas, estão configuradas as bases para a expansão de uma cibercultura, da colonização do ciberespaço pelos esquemas e práticas de uma indústria cultural que, desde quase um século, vinha se convertendo em princípio sistêmico de formação do nosso mundo social e histórico (Rüdiger, 2013, p. 11).

No campo da comunicação, Henry Jenkins (2009), tem identificado neste processo de mutação o surgimento de novos padrões de inteligência. Segundo ele, o surgimento da fase de convergência midiática, associado às inteligências artificiais tende a potencializar os processos de mutação. Qual seria o sentido e propósito de tais mutações?

2 Comunicação, tecnologia e distopia

As percepções acerca dos problemas identificados incluem desde uma visão de sociedade distópica e controlada pelas máquinas, até uma visão onde os cenários são mais promissores e exploram as possibilidades de cooperação entre dispositivos complexos que, em tese, impulsionariam o desenvolvimento da inteligência em direção a uma tão sonhada autonomização da humanidade em relação às limitações de sua natureza e ao esforço do trabalho. Ainda, haveria a possibilidade de exploração de novos territórios, lá onde a humanidade não suportaria adentrar. O campo de aplicação dessas novas tecnologias é vasto e ainda se apresenta em processo de desenvolvimento.

A ideologia que emerge na superfície dos valores simbólicos, em torno das novas tecnologias, é justificada pela ideia de que essas mesmas tecnologias poderão contribuir com o desenvolvimento humano. Entretanto, a transversalidade deste desenvolvimento tecnológico com interesses capitalísticos gera questionamentos sobre a orientação ética que move tal processo. Evidentemente seria possível e desejável a composição entre máquinas e homens juntos para um mundo melhor. No entanto, a história do desenvolvimento científico, especialmente após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), tem revelado articulações de poder e de instrumentalização da técnica como investimento do desejo de dominação não apenas da natureza, mas também dos modelos democráticos de sociedade.

Adorno e Horkheimer (1985), tratam dessa aliança entre ciência e poder ao problematizarem a própria dinâmica paradoxal da produção do conhecimento. Segundo os autores, a dialética do esclarecimento é reveladora de um horizonte negativo e niilista. Se a lógica do conhecimento é a dominação e o controle, segundo os autores, o sentido da produção

científica torna-se questionável. É nessa medida que uma reflexão crítica sobre o processo de banalização da substituição de trabalhadores físicos por avatares-digitais se justifica no atual estágio de desenvolvimento tecnológico e cultural. Na mesma linha de reflexão, o filósofo francês Michel Foucault (1988), também questiona os desígnios do conhecimento e do saber como poder. Para o pensador, as estruturas que movem a produção dos saberes e conhecimento são produtoras sub-reptícias de uma dinâmica mais profunda, reveladora de dominação. É nessa medida que ele propõe uma reflexão acerca dos dispositivos de poder, de saber, de sexualidade, incluindo o discurso e, consequentemente, a cultura e a comunicação. É nessa medida que uma recuperação da Teoria da Mídia de McLuhan (1974), corrobora a problematização em torno dos avatares jornalistas e dos *vocaloids*, enquanto dispositivos tecnológicos que promovem uma determinada ordem de poder com seus efeitos na cultura e sociedade. Em que medida a reflexão de McLuhan sobre *os meios como extensões* e, também, sobre *o meio como mensagem*, potencializa a reflexão que propomos aqui sobre avatares digitais e *vocaloids*?

A aplicação da inteligência artificial em setores antes reservados aos humanos, como na arte e nos telejornais, ao mesmo tempo que permite ampliar o espectro de atuação dos sistemas maquínicos, projeta um novo horizonte de percepção do uso dos dispositivos digitais e robóticos no cotidiano, levando-nos, enquanto cultura e sociedade, a um processo de naturalização da presença do artificial.

De modo geral, tem havido uma disponibilização para o grande público de *softwares* e aplicativos que projetam avatares que podem atuar de diversas formas, complementando, substituindo ou representando uma imagem idealizada do sujeito, projetado a partir dos jogos semióticos da linguagem visual, na plataforma digital.

Essas transmutações produzidas pelos avatares na ordem da percepção da presença e da ausência, entre o físico e o virtual, apresentam-se como um processo cultural que traz em sua linha do tempo uma contribuição dos modelos de linguagem *gamificados; estética dos games,* seja no nível do entretenimento, da comunicação ou de sistemas informacionais que afetam as subjetividades. Essa é uma problemática que diz respeito ao campo da comunicação e do audiovisual, trazendo elementos para uma reflexão sobre novas possibilidades de linguagem e produções da *indústria cultural* em seu estágio contemporâneo.

Ainda que os efeitos sociais e culturais dessa mutação estejam em pleno desenvolvimento, já é possível vislumbrar, no nível do processo de subjetivação, transformações significativas que apontam para o desenho de um novo território existencial,

onde a prerrogativa do orgânico em alguns setores produtivos da indústria já se faz minimizada - *ausência* -, ou até mesmo está em processo radical de extinção. No campo cultural Hatsune Miku é uma referência que atingiu amplas camadas do gosto popular, massivo em sua perspectiva de difusão, trazendo como consequência *ad hoc* uma intensificação do processo de naturalização da *presença* de avatares no cotidiano, banalizando a *ausência* do corpo humano. Da mesma forma, a utilização de avatares que ocupam o lugar de jornalistas e âncoras de telejornais marcam no cotidiano a ausência do corpo físico do jornalista. No limite desse processo, e em suas camadas mais profundas do sentido, temos a substituição do orgânico pelo artificial, da natureza pela cultura, do físico pelo conceitual. É nessa medida que uma reflexão sobre o *falso* como projeto estruturante assume dimensão política no campo da comunicação e da estética, na medida em que afeta a sociedade contemporânea e futura em suas prerrogativas existenciais.

3 A era da pós-verdade: as potências do falso

Deleuze (2005), diz que "[...] se considerarmos a história do pensamento, constatamos que o tempo sempre pôs em crise a noção de verdade. Não que a verdade varie conforme as épocas. Não é o mero conteúdo empírico, é a forma, ou melhor, a força pura do tempo que põe a verdade em crise" (Deleuze, 2005, p. 159).

Nessa mesma perspectiva, contrapomos os conceitos de orgânico e artificial, de verdadeiro e falso, a fim de compreender os efeitos sociais e culturais dos avatares digitais. Avatares digitais são resultantes de *softwares* gráficos e de cultura de projeto, são resultantes de processo de *design* e tecnologia. Sua natureza é, portanto, artificial, resultante de processos racionalizados, compondo uma arquitetura comunicacional e expressiva a partir do *design* gráfico e da linguagem digital. É nessa medida que entendemos um avatar digital como resultante de um dispositivo que funciona de acordo com um programa, articulando linguagem digital e algoritmos capazes de realizar as operações, dentro dos limites e performances projetadas. Um aspecto importante a ser ressaltado, nesse contraponto entre um avatar digital e um corpo humano, é justamente a dimensão programada da engenharia de um avatar dentro dos parâmetros definidos pelo projeto, artificialmente. A dimensão autopoiética, característica dos corpos humanos e da vida em geral, não é facultada nem aos robôs, nem aos avatares digitais. Entretanto, há que se considerar as possibilidades da conjunção entre a engenharia

robótica, digital e inteligência artificial, abrindo espaço para a problematização da noção de limites, em relação à própria lógica da programação e dos processos de autonomização.

O argumento que vem se desenhando neste horizonte reflexivo, a partir dos autores já expostos, é de que a própria linguagem é estruturante do pensamento e das subjetividades; da mesma forma, um algoritmo é gerativo e estruturante, criando aquilo que Bourdieu (1996) identifica como *habitus. Habitus,* onde o distanciamento e *apagamento* do orgânico (da natureza) vai se configurando como o *novo normal.* É nesse ponto que a reflexão crítica que propomos aqui encontra-se com um pensamento acerca da problemática ambiental.

O afastamento progressivo da dimensão homem-natureza, a substituição do orgânico pelo artificial (produção industrial), inaugurando um novo patamar do capitalismo contemporâneo, tendo em conta a dimensão sistêmica da natureza, nos leva a questionar o papel que os processos comunicacionais e culturais assumem nesse processo de mutações climáticas. Talvez, a deriva climática, no seu limite, seja a resultante mais radicalmente avessa aos processos vitais da humanidade, produzida pela banalização da substituição da estética do orgânico pelo artificial. Neste campo produtivo da arte, da cibercultura e dos jogos digitais, incluindo o entretenimento, o telejornalismo e a robotização, os princípios vitais da natureza precisariam ser preservados como reservas incontestes a fim de garantir o futuro das novas gerações.

4 Avatares digitais e robôs humanoides

O avanço da inteligência artificial e dos novos modelos de robôs com mimese de última geração, capazes de articular movimentos e respostas a problemas complexos, muito próximos ou até mesmo superiores ao raciocínio humano, tem evidenciado um enorme avanço das tecnologias cibernéticas. Trata-se de um novo patamar do processo de industrialização, amalgamando tecnologia robótica, digital e inteligência artificial como operadores do cotidiano social e cultural da humanidade, gerando um novo *ethos* entre humanos e máquinas, podendo atuar em diferentes níveis da sociedade, passando do controle do corpo físico a uma perspectiva de controle do imaginário, com técnicas de produção de realidade expandida, multiverso, entre outras. Todas elas, no entanto, marcam um distanciamento da natureza ou da perspectiva meramente orgânica. É dentro deste cenário mutante que os avatares digitais, Hatsune Miku, e os avatares-apresentadores de telejornais assumem funções de operadores do devir social. Segundo McLuhan:

> Numa cultura como a nossa, há muito acostumada a dividir e estilhaçar todas as coisas como meio de controlá-las, não deixa, às vezes, de ser um tanto chocante lembrar que, para efeitos práticos e operacionais, o meio é a mensagem. [...]. Assim, com a automação, por exemplo, os novos padrões da associação humana tendem a eliminar empregos, não há dúvida. Trata-se de um resultado negativo. Do lado positivo, a automação cria papéis que as pessoas devem desempenhar, em seu trabalho ou em suas relações com os outros, com aquele profundo sentido de participação que a tecnologia mecânica que a precedeu havia destruído (McLuhan, 1974, p. 21).

Da mesma forma que a invenção do automóvel levou-nos ao desenho de cidades adaptadas a eles, diga-se, recortadas por vias de tráfego e acesso dessas máquinas, nos levando a regimes de sociabilidade e produção cultural associadas a essa inovação, o mesmo pode ser dito em relação aos dispositivos móveis e suas vias de acesso. Sejam elas cabos de fibra ótica que atravessam os oceanos ou satélites que navegam no espaço acima da terra, há uma reestruturação do meio em relação às necessidades de implementação da referida tecnologia. Portanto, junto à tecnologia digital vem seu plano de instalação e operação. O ciberespaço é o conjunto de vias operacionais para o acesso e fluxo dos dados, *input* e *output* de informações que são compartilhadas em rede e justificam a existência dessas tecnologias.

Pensar *os meios como extensões* e como *mensagem* e, também, a *aldeia global* foi algo inovador entre os anos sessenta e setenta. A comunicação em rede, e dentro dela o ciberespaço, tendo rompido suas limitações de ação no campo militar, hoje é amplamente de domínio público, ainda que estruturada dentro dos parâmetros de uma lógica comercial de uso e consumo de mercado promovido pelas grandes corporações. Se por um lado havia a promessa de um desenvolvimento de uma *inteligência coletiva* e de uma espécie de *ciberdemocracia*, como foi debatido por alguns pensadores nos anos noventa, sabemos hoje que os efeitos de uma tal estruturação dos processos comunicacionais por intermédio dessas tecnologias em rede são paradoxais, especialmente em relação às liberdades de pensamento e expressão, colocando em cheque até mesmo os valores e crenças nos modelos institucionais associados à democracia, à ciência, à história e aos princípios da informação e comunicação pautados pela lógica e pela verdade. Os atuais fenômenos de *fake news*, o anarcocapitalismo e a desconstrução do valor do conhecimento científico são decorrências sociais do avanço da comunicação em rede, sem protocolos jurídicos e regulamentações éticas.

Figura 1- Sophia, robô humanoide



Fonte: Dias (2021).

O *ethos* da cibercultura levanta novas questões éticas e estéticas: como é esse novo *ser-no-mundo?* Qual a configuração social *ad hoc* resultante da mediação do real e do virtual? O ciberespaço é o domínio da comunicação digital em rede, cuja natureza é definida pela integração de múltiplas tecnologias sonoras e visuais, compondo um sistema complexo de *hardwares* e *softwares* e toda a engenharia, arquitetura e estética necessária para transmissão de dados codificados e traduzidos em linguagem matemática e comunicativa.

Na aurora do uso cotidiano de tecnologias com inteligência artificial, novos patamares informacionais conjuram estéticas e obras insuspeitadas, ativando afetos, memória e duração, a partir de um campo racional e imaginário em devir (Bergson, 1999). A conjugação contemporânea de tecnologias digitais, comunicação em rede e inteligência artificial nos conduz a uma percepção da cibercultura não mais como uma estrutura tecnológica que permite comunicação e expressão do humano em formas arquitetadas, em *looping*, mas como uma experiência ontopoiética da humanidade em seu devir; no entanto, uma experiência radicalmente impulsionada pelas tecnologias e pelo desenvolvimento da racionalidade em um horizonte capitalístico. É nessa medida que problematizamos o processo de captura capitalística do ciberespaço. Segundo Pierre Lévy, ciberespaço "[...] especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo." (Lévy, 2011, p. 16)

No espaço sociocultural contemporâneo, o sucesso de sofisticados projetos de robôs e avatares que imitam a aparência e gestualidade humana, além da complexa rede de

informações e circuitos que estruturam e possibilitam a inteligência artificial desses artefatos, tem levantado inúmeros questionamentos. O avanço da robotização tem permitido o surgimento de modelos extremamente sofisticados e esteticamente similares a corpos humanos, gerando um efeito de estranhamento em relação ao ente maquínico.

Um novo *ethos* emerge da cultura híbrida entre máquinas e corpos humanos, seja no plano da visualidade e aparência ou no plano da engenharia robótica e inteligência artificial que opera nos moldes da complexidade humana. O convívio com as máquinas e os avatares tem estimulado e expandido a cognição humana, nos levando a operar com uma quantidade cada vez maior de informações. No entanto, uma grande parte desse processamento informacional se revelou aquém de uma expectativa de produção de *inteligência coletiva* ou de uma racionalidade avançada. Pelo contrário, a massificação tem sido um dos fatores que tem promovido o desvio de uma trajetória efetiva como evolução humana e civilizatória em seu sentido mais literal.

O processo de compartilhamento informacional e comunicacional sem projeto e direção tem produzido efeitos devastadores no campo social e político das sociedades contemporâneas, levando-nos ao fenômeno entrópico no campo institucional, científico, político e gregário. A indiferença com a vida e o meio ambiente, assim como com as rupturas democráticas, genocídios e guerras e, também, o movimento extremista de esfacelamento dos padrões lógicos da racionalidade e da ciência nunca foram tão presentes e tão bem articulados dentro de um processo de compartilhamento em rede como na contemporaneidade. A indiferença dos algoritmos que estruturam as redes sociais e definem os fluxos informacionais nas plataformas da cibercultura cria um novo continente para o futuro da humanidade, diga-se, talvez um continente mais distante da natureza e da própria humanidade. Jenkins (2009), ao referir-se ao processo de intermidiação, não se limita a uma compreensão da convergência das mídias, mas abre seu pensamento aos efeitos das novas mídias na cultura, problematizando o efeito massivo e dispersivo provocado pelas tecnologias digitais em rede.

Para Jenkins, a noção de convergência midiática trata da abordagem de "[...] diferentes fluxos de conteúdo através de múltiplas plataformas de mídia". (Jenkins, 2009, p. 29). Mas até que ponto as máquinas, as simulações holográficas, entre outros artefatos, produtos do atual desenvolvimento tecnológico, produzirão um novo *ethos*, impactando a estrutura sociocultural e econômica? Para o filósofo francês Michel Foucault (2004), o *ethos* diz respeito a uma prática, a um certo modo de *ser-no-mundo*. O sujeito ético ou sujeito moral são equivalentes no sentido de que ambos referenciam ou são direcionados a uma ética aplicada ou, em outras palavras, a

um *ethos* projetado. O *ethos* da cibercultura é o seu modo de *ser-no-mundo-virtual*, traduz os costumes, tradições e a maneira em que a cibercultura delimita o caminho existencial no ciberespaço.

Michel Foucault (2004), ao investigar as relações de poder e as instituições disciplinares, parte para uma análise estética e política das tecnologias de controle, pois surge no seu horizonte problemático o governo do "eu" e o *outro* para o ideal de uma *vida como obra de arte*. Em outras palavras, na radicalidade dessa reflexão, uma vida como obra de arte é a *vida no artificio da arte*. Pensar a *vida como obra de arte,* de forma idealizada, implica na projeção de uma vida sem dor e sofrimento, uma vida sem o fardo limitante de um espaço-tempo consumido integralmente pelo trabalho alienado. Assim, nos limites de uma *inteligência coletiva* estimulada pelos processos maquínicos, pelas trocas informacionais e pela comunicação em rede, há que se considerar a dimensão política e econômica de um tal projeto de poder.

No universo do virtual, o *território de existência* da cibercultura é o ciberespaço, ou seja, o lugar onde se desenvolvem as dinâmicas comunicacionais interativas em rede em escala mundial. O ciberespaço permite que os usuários experimentem, dentre outras mediações, diversas identidades virtuais, avatares, diga-se, uma representação da identidade real no virtual, "um perfil oficial", uma identidade anônima por trás de uma representação. Existe no ciberespaço a possibilidade da transcodificação de si, não havendo necessariamente compromisso com a verdade. O espaço da simulação é gerativo de processos cognitivos e estéticos, alterando as estruturas da percepção, do comportamento e do desejo dos indivíduos. No ciberespaço é possível experimentar fantasias que no mundo real são interditadas ou vistas com suspeição. Trata-se de uma dimensão onde os indivíduos podem assumir identidades digitais – *avatares* –, jogar com o imaginário e expor uma identidade falsa, projetada, sem o compromisso com o absoluto dos fatos. Trata-se de *viver* nessa extensão do artefato, ampliando as condições do corpo com os estímulos gerados pela máquina, pela imagem e suas configurações no ciberespaço. Essa perspectiva nos leva a compreensão do ciberespaço como extensão do espaço físico, expandindo o território existencial, para além do físico.

Esse aspecto remete o espaço da cibercultura a uma dimensão estrutural como *artificial* em sua estética, porém, que atua nas camadas mais profundas da psique. Nas redes sociais, as narrativas imaginadas ou vividas, ao assumirem o plano estruturado e imagético de um avatar, ganham patamares de uma *empresa* nos limites da rede de comunicação, produzindo interações das mais variadas, seja por puro entretenimento, seja por outras motivações. O fato

é que há a possibilidade ambígua entre o anonimato e a exposição de camadas discursivas e intersubjetivas que afetam a sociedade como um todo. Ainda que o registro de uma identidade pessoal, um ponto de origem, fique fixado na rede através de códigos passíveis de serem rastreados, há como estabelecer interações sem a necessidade de exposição real, experimentando o sentido e a sensação em novos formatos e existências simuladas.

Para Lévy (2011), no mundo virtual seriam os programadores que detêm o poder da construção de uma arquitetura dentro da qual estarão definidos os espaços e limites de circulação das informações através dos códigos. Portanto, aos arquitetos digitais ou programadores caberia a definição de certos limites às experiências possíveis. Na esteira desse pensamento, Lévy escreve:

> O engenheiro de mundos, surge, então como o grande artista do século XXI. Ele provê as virtualidades, arquiteta os espaços de comunicação, organiza os equipamentos coletivos da cognição e da memória, estrutura a interação sensório-motora com o universo de dados (Lévy, 2011, p. 146).

A reflexão de Lévy sobre os *engenheiros de mundos* nos permite refletir sobre o papel social do *designer*, ou seja, daquele que projeta e transforma o mundo. Como diz Flusser (2007), a palavra *design* evoca propósito, plano e meta, assim como simulação, projeto e plano estratégico. É dessa forma que um objeto de cultura, tal como o referido *vocaloid*, ou um avatar aplicado em diferentes contextos, ou ainda, um robô encarregado de executar tarefas a partir de um programa, pode ser pensado acerca de seus efeitos definidos previamente pelo arquiteto visual, engenheiro robótico ou *designer*. Há estratégias e linhas de ação e resposta que foram definidas na dimensão do projeto, do algoritmo, e essas estratégias atuam como vetores capazes de codificar os processos de interação do objeto artificial em relação aos corpos, usuários, consumidores do produto. Os estímulos provocados pelo objeto, estruturados em vários canais e dimensões, entre elas a estética, captura os sentidos e define um campo de significação dentro do qual o objeto atua como propulsor de estímulos nervosos e sensoriais, posteriormente traduzidos em significados e valores simbólicos. A experiência do virtual é geradora de novos planos de significação no real.

A ciberestética investiga os processos e efeitos de sentido do ser humano que expande sua experiência de vida na rede, isto é, sente, cria e se relaciona na internet. Também estuda as mediações sensoriais da relação do corpo com os dispositivos tecnológicos, como *mouse*,

teclado, óculos de realidade virtual, fones de ouvido etc. Em muitos casos esses dispositivos são indispensáveis para a efetivação da experiência ciberestética. Para Parode e Bentz:

> [...] as tecnologias assumem um protagonismo central no processo de desenvolvimento da sociedade, pois, entre outras decorrências, é nessa sociedade de informação ou de conhecimento que se evidencia a derrocada de instituições que, por sua vez, instala uma nova ordem de individualização. Essa nova ordem está fundada no desejo de o sujeito ser na sociedade, de modo menos dependente de sistemas peritos ou processos de acreditação institucional (Parode; Bentz, 2013, p. 23-24).

5 Hatsune Miku, uma diva fantasmática

A cantora de *J-pop*, *dance* e *pop music* Hatsune Miku é um fenômeno da indústria do entretenimento musical contemporâneo. Até mesmo a cantora norte-americana Lady Gaga sentiu-se atraída pelos encantos dessa nova personagem do mundo do entretenimento. Desenvolvida a partir de programas de computador, inspirada no imaginário mangá, Hatsune Miku representa no seu conjunto tecnológico e expressivo elementos do novo paradigma estético da cibercultura. Nas suas apresentações performáticas e nos concertos de música, a cantora virtual interage com a plateia, abrindo-nos espaço para questionamentos sobre o corpo e suas modalidades de expressão: expressão virtual de um corpo desenhado, projeto de *design* gráfico em suporte holográfico.

O produto Hatsune Miku, em seu conjunto de paradoxos, traz elementos para uma reflexão sobre indústria cultural (Adorno; Horkheimer, 1985) e sociedade do espetáculo (Debord, 1992), dentro da qual já não seria imprescindível a presença do humano, ou seja, na atualidade já é possível lotar uma casa de espetáculo ou estádio de futebol tendo como atração não um cantor real com corpo físico e suas ocorrências ao acaso, mas, ao contrário, um programa e a imagem digital de um personagem saído do universo anime. Como diz Debord:

> [...] é o princípio do fetichismo da mercadoria, a dominação da sociedade pelas 'coisas suprassensíveis ainda que sensíveis' que se realiza absolutamente no espetáculo, onde o mundo sensível se encontra substituído por uma seleção de imagens que existe acima dele e que ao mesmo tempo se faz reconhecer como o sensível por excelência (Debord, 1992, p. 35-36).

Tal como uma diva pop do ciberespaço, este artefato musical, Hatsune Miku, vem atraindo multidões para assistir espetáculos cuja magia e encantamento são produzidos pelo

conjunto de dispositivos técnicos entre linguagem holográfica e canções remixadas no computador. Consumo de massa, entretenimento e estruturas de poder que se materializam não apenas pelo domínio da técnica, mas também pela concepção gráfica de um holograma que, ao ser projetado, remete ao universo já conhecido dos personagens mangá. Esse efeito de reconhecimento e até de apropriação dos signos do personagem (*cosplay*) é frequentemente visto nas ruas de Tokyo, ou de qualquer outra cidade do mundo. O público reconhece e acolhe Hatsune Miku por ela já integrar seu imaginário coletivo, *habitus* construído através da cultura mangá. A falta de materialidade da ciber diva lhe confere a possibilidade de expandir-se em diferentes suportes e meios, como um corpo fantasmático, que habita nas nuvens do cibermundo. Segundo o sociólogo:

> [...] a experiência da obra de arte como imediatamente dotada de sentido e de valor é um efeito do acordo entre as duas faces da mesma instituição histórica, o *habitus* cultivado e o campo artístico, que se fundam mutuamente: sendo dado que a obra de arte só existe enquanto tal, isto é, enquanto objeto simbólico dotado de sentido e valor se é apreendida por espectadores dotados da disposição e da competência estéticas que ela exige tacitamente (Bourdieu, 1996, p. 323).

Para o pensador francês Félix Guattari o que importa não é o embate com a nova matéria de expressão, mas a "[...] construção de complexos de subjetivação: indivíduos-grupo-máquina-trocas múltiplas, que oferecem à pessoa possibilidades diversificadas de recompor uma corporeidade existencial, de sair de seus impasses repetitivos e, de alguma forma, se re-singularizar" (Guattari, 2009, p. 17). Hatsune Miku enquanto produto comercial é resultado de projeto de *design* que contempla comunicação, experiência artística e uma multiplicidade de processos de trocas comerciais e culturais.

Se do ponto de vista do entretenimento o que importa é uma nova experiência que permite que a imaginação e as sensações se liberem de um cotidiano repetitivo, a natureza do artefato cultural proposto remete-nos às novas estratégias da indústria cultural, indicando-nos, no horizonte, uma autonomização da matéria significante em relação ao corpo humano, apresentando-se agora de forma fantasmática, uma virtualidade. O personagem cantor, conjunto de feixe de luzes holográficas, ainda que mimetizando o corpo humano, foge de seus padrões naturais indicando uma *fuga* dos códigos do corpo, cuja estratégia lúdica, para além do *design* gráfico, é a ilusão de materialidade no espaço, efeito provocado por uma arquitetura de espelhos e imagem projetada em 3D, criando a possibilidade de uma interação simulada pela linguagem digital. Para o filósofo Deleuze:

> Há linhas de articulação ou segmentaridade, estratos, territorialidades, mas também linhas de fuga, envolvimentos de desterritorialização. As velocidades comparadas de escoamento, conforme estas linhas, acarretam fenômenos de retardamento relativo, de viscosidade ou, ao contrário, de precipitações e de ruptura. Tudo isso, as linhas e as velocidades mensuráveis, constituem um agenciamento. (Deleuze, 2009, p. 12).

Enquanto projeto de *design*, Hatsune Miku é mais do que produto a ser consumido nos embalos de uma festa, trata-se de uma linha de segmentaridade, como diz Deleuze, dentro da qual dissimula-se um *projeto de cultura*: um projeto que envolve a relação entre tecnologia e corpo, sendo, portanto, também um projeto estético-político. Nesse sentido, Hatsune libera agenciamentos e estratégias comerciais e industriais, inovando tecnologicamente e inserindo-se no mercado musical e dos produtos gráficos. Sua natureza virtual inserida no campo capitalístico da cultura, nos permite, pela simulação e emulação imagética e sonora, um distanciamento dos limites do corpo físico, da natureza e do organismo vivo. As implicações de um tal agenciamento nos levam a um outro paradigma, para além de um projeto de consumo e entretenimento, produzindo como subjetivação a incorporação do artificial no cotidiano. Hatsune Miku é um produto digital, um *software*, que nos encanta e projeta no mundo artificial da arte. No entanto, de forma subjacente, também nos distancia da matéria e, amiúde, acomoda nossa subjetividade a um novo *ethos,* onde nossa condição humana já não é imprescindível. Seria, portanto, um *ethos* regulado por uma forma expandida da realidade com a qual podemos interagir, desde que apetrechados para tal.

As práticas simuladas do *game*, o campo de virtualidade dos processos maquínicos, onde os indivíduos ficam sujeitos às estratégias programadas dentro de um jogo em ação, talvez faça parte de um cenário onde o mais importante seja a capacidade de captura de multidões. Nesse contexto, o corpo fica em uma *quase-imobilidade*, uma dimensão passiva provocada pelo vício ou encantamento. Suas reações são premeditadas e estimuladas pela máquina, delimitadas pela arquitetura do algoritmo. Seu corpo acoplado à máquina e os estímulos por ela produzidos não lhe permite sair do lugar, impondo-lhe um condicionamento, mesmo que em sua sensação lhe estejam ocorrendo experiências de velocidades e deslocamentos intensos. Tratar-se-ia, talvez, de uma captura pelas lógicas da engenharia computacional de um tempo e de uma expressão vital que se torna uno no processamento da máquina, que conta, capitaliza o tempo, as reações e produz riqueza. É nesse sentido que Guattari, na obra intitulada *Les années d`hiver* (2009), define a relação entre os *défoncés*

machiniques e estruturas técnicas (máquinas) capazes de gerar subjetivações intensas, porém repetitivas e alienadas. Entretanto, segundo o autor é também através do avanço tecnológico, bastante notório na relação dos japoneses com as máquinas, que é possível pensar revoluções estéticas mesmo que associadas a fatores de mercado. Para Guattari a *máquina-droga* pode desencadear o "[...] êxtase coletivo, a gregariedade opressiva; não por isso constitui menos uma resposta a uma pulsão individual" (Guattari, 2009, p. 211-215).

Figura 2 - Casa de Jogos no Japão



Fonte: Fackler (2014).

Michel Foucault, pensando corpo e sociedade em relação à punição e o controle, diz que "[...] mesmo se não se utiliza castigos violentos ou sangrentos, mesmo quando se utilizam de métodos 'doces' que encerram ou corrigem, é sempre do corpo que se trata – do corpo e de suas forças, de sua docilidade, de sua repartição e de sua submissão" (Foucault, 1975, p. 33). Por sua vez, em *Différence et Répétition*, Deleuze, diz que o virtual não se opõe ao real, mas somente ao atual: "[...] o virtual possui uma plena realidade enquanto virtual" (Deleuze, 2003, p. 269). O que há em Hatsune Miku é a própria virtualidade do corpo, o corpo sem o peso do tempo, da matéria. Hatsune é o corpo prenhe de uma potência fantasmática, desenhando um futuro equacionado entre homem-máquina-capital.

O nome japonês Hatsune Miku traduzido para o português equivale a *primeiro som do futuro*. Ela representa uma adolescente japonesa de 16 anos de idade em estilo mangá, com 1 metro e 58 centímetros de altura, 42 quilos, desenvolvida pela CRYPTON Future Media, com parcerias com a SEGA, Toyota EUA e Google, entre outros. Ela pode ser definida como um

programa sintetizador de voz. Possui mais de 100 mil músicas lançadas, 170 mil vídeos carregados no YouTube, um milhão de obras de arte criadas. A descrição técnica de Hatsune Miku nos permite estabelecer uma relação com os parâmetros estéticos descritos por Lévy (2011), segundo os quais o novo padrão estético da cibercultura apresenta múltiplas linguagens e signos para serem analisados dentro do contexto da cibercultura: música, imagem, texto hipermídia e moda. A ideia de convergência midiática abordada por Jenkins (2009) materializa-se neste produto de mídia. Neste estudo priorizamos a dimensão estética, pela identificação em Hatsune Miku e em outros avatares de processos de mutação de uma memória-fluxo a partir de uma comunidade virtual musical que atinge multidões, gerando efeitos massivos de cultura e mercado.

O parâmetro estético musical de Hatsune Miku, dentro do ciberespaço, possibilita a criação de mais de 100 mil músicas e se relaciona com a concepção de obra rizomática em constante (re)construção, pois não se encontra um signatário pelas criações, sendo o programa sintetizador de voz aquele que permite a criação de mixagens à vontade dos múltiplos usuários do programa. Na concepção de Lévy: "O engenheiro de mundos não assina uma obra acabada, mas um ambiente por essência inacabado, cabendo aos exploradores construir não apenas o sentido variável, múltiplo, inesperado, mas também a ordem de leitura a as formas sensíveis" (Lévy, 2011, p. 150).

A possibilidade de replicação do código ao infinito, podendo ser elevado à *n* potências de multiplicidades, faz com que a obra se enquadre no conceito de obra rizomática, ou obra fractal. Hatsune Miku pode ser o meio para a expressão de múltiplas vozes, um coletivo anônimo cuja origem cobre um *continuum* de singularidades existentes que fazem uso desse recurso para processar suas melodias através do *vocaloid*. Na atualidade, a arte fractal é dependente do computador. Por meio deste, os resultados das operações entre os cálculos matemáticos são traduzidos dentro da ciberestética como imagens, músicas, enfim, tudo o que as hipermídias permitirem aos *engenheiros de mundos* criarem dentro do ciberespaço, podendo multiplicar as cópias de forma exponencial. Como se observa na Figura 3, a correspondência entre as linguagens ultrapassa as barreiras do ciberespaço, uma vez que Hatsune Miku sai das telas dos computadores e se apresenta *ao vivo* para cantar diante de uma plateia. Indo mais longe, podemos afirmar que a imagem da personagem sai dos palcos e assume as ruas, influenciando o cotidiano de inúmeras meninas, no vestuário e no comportamento; Trata-se, portanto, de um efeito social de moda, diga-se, massivo e cultural a um só tempo, criando uma constelação de novos produtos associados a marca e ao sistema-

produto Hatsune Miku. Nesse seu processo expansivo, a cantora virtual, ao ser entrevistada em programas televisivos, agindo como um ente autônomo, promove no campo comunicacional a disposição subjetiva de acolhimento dessa nova forma de expressão virtual.

Figura 3 – Hatsune Miku no programa *Late Show with David Letterman*



Fonte: Letterman (2023).

6 Jornalistas avatares (*deep real*)

Atualmente, outro dispositivo do contexto da virtualidade se faz presente: os *deep real*, ou seja, os jornalistas digitais. Igualmente, trata-se de um dispositivo gráfico digital que vem marcando presença no horizonte dos telejornais.

Figura 4 - Jornalistas avatares digitais



Fonte: Euronews (2023).

Para os apologistas, os *deep real* representam uma possibilidade de combate às *fake news*; para os apocalípticos, em um futuro próximo vislumbra-se um cenário caótico, com uma miríade de profissionais da comunicação e da cultura desempregados. É a partir desse conjunto de novos aparelhos que o futuro da comunicação e da cultura vem se reconfigurando, marcando não apenas uma inflexão tecnológica, mas um novo paradigma do audiovisual. O campo de implementação tecnológica no audiovisual é bastante amplo, configurando a urgência de novos paradigmas e epistemologias para dar conta de uma melhor compreensão da complexidade das transformações em devir. Um campo de novos produtos e formatos se abre aos produtores da comunicação e da cultura. Resta saber em que medida esses novos atores e jornalistas virtuais contribuirão com a qualidade da apresentação da notícia ou do espetáculo.

As máquinas podem atuar e executar suas atividades sem sentir o peso do corpo, portanto, sem sentir dor ou cansaço, sem uma subjetividade impactada pelas paixões; podem atuar ininterruptamente, sem reclamar, sem pausas para necessidades biológicas, sem férias ou imposições trabalhistas, entre outras características de uma condição não-humana. É nessa medida que a construção de uma nova ciência, orientada por uma ecologia profunda entre humanos, máquinas e meio ambiente, se faz tão urgente na atualidade, a fim de se compreender a complexidade e as implicações desse novo paradigma que vem projetando e introduzindo o artificial, o digital e o maquínico, incluindo os avatares e robôs, nos espaços de um cotidiano antes reservado aos padrões de produção e criatividade humanos, como a arte, a cultura e a comunicação.

6 Considerações finais

Neste artigo foi abordado como problemática a ciberestética e suas produções visuais no cotidiano da cultura e da comunicação, tendo como objeto o *vocaloid* Hatsune Miku e os *deep real*, avatares-jornalistas da comunicação. Introduzimos, ao longo das reflexões, elementos que nos permitiram identificar esses artefatos como mídia, diga-se, como meio de expressão para inúmeros indivíduos e empresas que os utilizam como recurso de expressão artística e produto operacional no mercado da comunicação e cultura, pois, seja Hatsune Miku, seja os *deep real*, enquanto tecnologias interativas, liberam e possibilitam a ressignificação de padrões associados ao tempo e ao espaço, operando com formas, cores, sonoridade e informação, causando, por consequência, transformações nas estruturas psíquicas e comportamentais dos

indivíduos em sociedade. Enquanto obra de cultura, seja o *vocaloid*, sejam os avatares do telejornal regulado pela inteligência artificial, esses dispositivos são expressões de uma sociedade capitalística que encontra no espetáculo e no mercado a ideologia que pauta seu modelo de afirmação existencial, liberando forças de consumo orientadas pelo lúdico e pela aceleração das trocas simbólicas. Nesse sentido, percebemos que a indústria cultural encontra atualmente, nas modulações do espetáculo e do mercado informacional, um devir tecnológico para a estruturação de seus cenários futuros.

Os estudos referentes à estética da existência abordados neste ensaio nos levaram a concluir que o sujeito deixa de ser passivo e obediente, dando lugar a um ser inteligente, atuante, que interage no ciberespaço ressignificando o seu território existencial pelas dialéticas entre as linguagens humanas e maquínicas, no esforço de reafirmação de liberdade no ciberespaço dando lugar a formas de identificação intrapessoais, isto é, a cibercultura como estrutura articulada para que os indivíduos se conectem e se reconheçam em comunidades em rede, dentro dos moldes pré-estabelecidos pelos engenheiros digitais, programadores do mundo virtual. Nesse sentido, o ciberespaço é um meio de agenciamento de uma inteligência coletiva e percepção expandida de si e do mundo. Também abordamos, a partir dessa perspectiva de construção de uma inteligência coletiva, o papel da comunicação e da cultura, através de dispositivos tal como, o vocaloid Hatsune Miku e os *deep real*, na produção dos sentidos que impactam e agenciam os planos de realidade e de futuro, nos levando a uma reflexão sobre as emergências do campo problemático do meio ambiente e ecologia. Sobretudo, este ensaio teve como propósito uma reflexão ecológica das máquinas.

Por fim, este ensaio nos permitiu refletir criticamente sobre a relação atemporal no campo da indústria cultural, tendo em vista a superação das barreiras físicas entre o virtual e o real, podendo explorar, do ponto de vista do *design*, da moda, do consumo e do espetáculo, universos de entretenimento e produção de valores simbólicos, representando, com isso, um lugar no campo social dos agentes capazes de conceber e projetar, ao mesmo tempo instituindo as estratégias que, no seu limite, por paixão ou vício, podem conduzir multidões ao estágio letárgico da alienação, tal como foi tratado por Guattari. Neste caminho, a filosofia e, dentro dela, a estética, serviram-nos como as áreas de conhecimento que nos permitiram articular os saberes entre as ciências sociais aplicadas e as novas tecnologias em sua operacionalidade no mercado do entretenimento musical, cultural e informativo, abrangendo o consumo de moda, a produção simbólica, assim como a formação de opinião.

Referências

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

BAUDRIALLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D´água, 1991.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BOURDIEU, Pierre. **As regras da Arte**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

DEBORD, Guy. **La société du spectacle.** Paris: Gallimard, 1992.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro: Editora 34, 2009. v. 1.

DELEUZE, Gilles. **Différence et répétition**. Paris: Presse Universitaire de France, 2003.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DIAS, Carlos Magno Corrêa. Sophia vai habitar o planeta formando um batalhão de iguais. **Sindicato dos Engenheiros**, São Paulo, 14 maio, 2021. Notícias.

EUROVIEWS. Notícias com avatares de Inteligência Artificial são realidade e podem mudar a face do jornalismo**. Euroviews**, Lyon, 14 ago. 2023.

FOUCAULT, Michel. **Surveiller et punir.** Paris: Gallimard, 1975.

FOUCAULT, Michel. **Saber e poder**: história da sexualidade I. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito (1981-1982)**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

FOUCAULT, Michel. Sobre a história da sexualidade. *In*: FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 2000.

FACKLER, Martin. Jogos conquistam a juventude japonesa. **Gazeta do Povo**, Curitiba, 22 set. 2014.

FLUSSER, WILÉM. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GUATTARI, Félix. **Les années d`hiver**: 1980-1985. Paris: Les Prairies Ordinaires, 2009.

JENKINS, Henri. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LETTERMAN. **Hatsune Miku performs "Sharing the world"**. [*S. l.*: *s. n.*], 2023. 1 vídeo (4 min).

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2011.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1974.

MARX, Karl. **O capital**: crítica da economia política. Livro 1, o processo de produção do capital. São Paulo: Boitempo, 2013.

PARODE, Fábio; BENTZ, Ione. **Caderno de cultura e estética contemporânea**. Porto Alegre: Entre Meios, 2013.

RÜDIGER, Francisco. **As teorias da cibercultura**: perspectivas, questões e autores. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2013.

Communication and cyberesthetics: the emergence of avatars in media and culture

Abstract

This article proposes a critical reflection on the processes of intermediation and the generation of meanings, with a focus on digital devices and artificial intelligence. It problematizes processes of mass communication, culture, and media, questioning the effects of meaning in society that result from such an articulation between cyberspace and consumption. The proposed object of study is delineated from the Japanese virtual vocaloid Hatsune Miku, extending to other digital devices, such as deep reals, that is, journalist avatars articulated with artificial intelligence. Speculatively, by bringing together philosophy, aesthetics, and communication, the article proposes a critical reflection on these new media artifacts and arrives at the notion that these devices corroborate the implementation of a new phase of contemporary capitalistic processes, where the absence of physical weight of these new entities tends to generate more diffuse forms between entertainment, control, and mass alienation.

Keywords

aesthetics; avatar; cyberculture; communication; art

Autoria para correspondência

Fábio Pezzi Parode
fparode@gmail.com

Como citar

PARODE, Fábio Pezzi; ZAPATA, Maximiliano. Comunicação e ciberestética: a emergência dos avatares na mídia e na cultura. **Intexto**, Porto Alegre, n. 57, e-141279, 2025. DOI: https://doi.org/10.19132/1807-8583.57.141279.

Recebido: 15/07/2024
Aceito: 20/01/2025

Copyright (c) 2025 Fábio Pezzi Parode, Maximiliano Zapata. Creative Commons License. Este trabalho está licenciado sob uma licença Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. Os Direitos Autorais dos artigos publicados neste periódico pertencem aos autores, e os direitos da primeira publicação são garantidos à revista. Por serem publicados em uma revista de acesso livre, os artigos são de uso gratuito, com atribuições próprias, em atividades educacionais e não-comerciais.

