



Humana, boneca ou ciborgue? Humana, apesar de tudo: Criação musical-artística nos limites da pós-humanidade e do feminismo maquínico
Human, doll or cyborg? Human after all: Musical and artistic creation at the limits of posthumanism and machinic feminism

[10.29073/naus.v9i2.1271](https://doi.org/10.29073/naus.v9i2.1271)

Recebido: 12 de agosto de 2026.

Aprovado: 17 de setembro de 2026.

Publicado: XX de mês de 20XX.

Autor/a: Paula Guerra , Universidade do Porto, Portugal, mariadeguerra@gmail.com.

Resumo

Este artigo analisa a produção artística de Poppy como dramatização da feminilidade maquínica no cruzamento entre música popular, pós-humanismo feminista e debates contemporâneos sobre inteligência artificial (IA). Partindo da premissa de que Poppy não é uma criação de IA, argumenta-se que a sua *persona* antecipa e encena tensões hoje intensificadas pela IA generativa, designadamente as relativas à autenticidade, à repetição, à voz processada, à autoria e à mediação tecnológica do corpo. Adota-se uma abordagem qualitativa e interpretativa, assente num estudo de caso único e na análise textual, visual e semiótica de três faixas e respetivos videoclipes: *Lowlife* (2015), *Computer Boy* (2017) e *Interweb* (2017). O enquadramento cruza o pós-humanismo feminista (Haraway, 1991, 2000; Braidotti, 2013), a crítica tecnopolítica do género (Butler, 1990, 2014; Preciado, 2018), a sociologia da racionalização e da música e contributos ecofeministas. A análise identifica uma progressão entre vigilância, desejo tecnológico e agência maquínica e sustenta que a ambivalência entre emancipação e sujeição, longe de constituir uma indefinição, opera como estratégia de retenção na economia da atenção digital. Conclui-se que a *persona* de Poppy constitui um caso heurístico para compreender como género, corpo, tecnologia e autenticidade são produzidos e disputados na cultura digital contemporânea.

Palavras-chave: Feminismo; Inteligência Artificial; Máquina; Poppy; Pós-Humanismo.

Abstract

This article examines Poppy's artistic production as a dramatisation of machinic femininity at the intersection of popular music, feminist posthumanism, and contemporary debates on artificial intelligence (AI). Starting from the premise that Poppy is not an AI creation, it argues that her *persona* anticipates and stages tensions now intensified by generative AI, particularly those concerning authenticity, repetition, processed voice, authorship, and the technological mediation of the body. The study adopts a qualitative, interpretive approach based on a single-case design and textual, visual, and semiotic analysis of three songs and their music videos: *Lowlife* (2015), *Computer Boy* (2017), and *Interweb* (2017). The theoretical framework brings together feminist posthumanism (Haraway, 1991, 2000; Braidotti, 2013), the technopolitical critique of gender (Butler, 1990, 2014; Preciado, 2018), the sociology of rationalisation and music, and ecofeminist contributions. The analysis traces a progression from surveillance to technological desire and machinic agency and argues that the ambivalence between emancipation and subjection, far from being mere indeterminacy, operates as a retention strategy in the digital attention economy. It concludes that Poppy's *persona* offers a productive case for understanding how gender, embodiment, technology, and authenticity are produced and contested in contemporary digital culture.

Keywords: Artificial Intelligence; Feminism; Machine; Poppy; Posthumanism.

1. Corpos em Código: Género, Máquina e o Imaginário Pós-Humano

A investigação sobre inteligência artificial (IA) tem evidenciado a persistência de enviesamentos de género, tanto nos setores tecnológicos como no desenho de sistemas dirigidos ao público: West et al. (2019) mostram, por



exemplo, que a feminização de assistentes virtuais — através de nomes, vozes e traços de *personalidade* associados à docilidade e ao serviço — não constitui uma escolha meramente técnica, mas pode reproduzir expectativas normativas sobre feminilidade. Esta questão interessa à criação artística e musical precisamente porque os sistemas algorítmicos são desenvolvidos, treinados e utilizados em contextos sociais já atravessados por assimetrias de representação e de poder.

É neste quadro que se inscreve a produção artística de Poppy, cuja *persona* propomos compreender como uma figura de feminilidade maquínica: a artificialidade que a caracteriza não corresponde à condição técnica de uma cantora gerada por IA, mas a uma performance social e estetizada através da qual se negociam voz, corpo, autenticidade, celebridade e criatividade. A distinção é central para o argumento: Poppy é uma artista humana que encena a proximidade com a máquina e, ao fazê-lo, torna visíveis algumas das tensões que a IA generativa viria a intensificar no campo cultural.

Tal enquadramento ganha densidade quando a produção artística de Poppy é colocada em diálogo com investigações sociológicas sobre corpos, género e tecnologia. Em trabalhos anteriores, explorámos a resignificação de corpos humanos e pós-humanos em performances situadas no Sul Global (Guerra & Oliveira, 2023), bem como as articulações entre ecofeminismo, práticas faz-tu-mesmo [DIY] e resistência artística (Guerra, 2023a). Interessa-nos agora observar como essas gramáticas teóricas — corporalidade como suporte de sentido, tecnologia como dispositivo de poder e género como processo de resignificação — se atualizam quando o corpo em análise é simultaneamente orgânico, processado e distribuído por plataformas digitais. Nesta perspetiva, a artificialidade de Poppy não rompe com a centralidade sociológica do corpo; radicaliza-a, ao tornar explícita a sua mediação técnica e semiótica. Este artigo adota uma posição crítica perante a promessa de que a aceleração tecnológica resolverá, por si só, desigualdades de género historicamente sedimentadas. Haraway (1991) descreve o ciborgue como uma figura ambivalente, simultaneamente capaz de desestabilizar categorias binárias e inseparável das infraestruturas tecnocientíficas que o tornam possível. Poppy encena essa ambivalência: não representa uma redenção tecnológica, mas também não se reduz a uma figura passiva de sujeição. A racionalização da voz processada e do corpo estilizado deve, por isso, ser lida em articulação com a performatividade do género enquanto reiteração de atos corporais e discursivos (Butler, 1990, 2014). A “artificialidade” da *persona* expõe, assim, o carácter produzido e citacional da própria feminilidade, humana ou maquínica.

Metodologicamente, adotamos uma abordagem qualitativa, interpretativa e reflexiva, aplicada a um estudo de caso único (Flyvbjerg, 2006; Yin, 2018). O corpus reúne as faixas e os vídeos *Lowlife* (2015), *Computer Boy* (2017) e *Interweb* (2017), selecionados por permitirem observar três configurações sucessivas da relação entre feminilidade e tecnologia: vigilância, desejo dirigido à máquina e agência em rede. A análise combina leitura textual, visual e semiótica, incidindo sobre letras, encenação, figurino, gestualidade, composição do plano, processamento vocal e recorrências iconográficas. A opção por um caso único permite uma leitura intensiva do objeto, mas não autoriza generalizações para a receção do público nem para o conjunto da música produzida com IA. O estudo tem, por isso, carácter exploratório e visa construir um quadro interpretativo, e não medir efeitos causais ou atitudes das audiências.

O artigo organiza-se da seguinte forma: a secção 2 apresenta a trajetória artística de Poppy e justifica a seleção do corpus; a secção 3 revê a literatura sobre IA e produção musical, articulando-a com a sociologia da racionalização; a secção 4 enquadra Poppy nos estudos da *persona* [*persona studies*] e no pós-humanismo feminista; as secções 5, 6 e 7 analisam, respetivamente, *Lowlife*, *Computer Boy* e *Interweb*; por fim, a secção 8 sistematiza os principais resultados, limitações e pistas de investigação futura.

2. Genealogia de um Avatar: Moriah, Poppy e a Fabricação da Artista-Máquina

Tomamos como objeto de estudo Poppy¹, nome artístico de Moriah Rose Pereira, artista norte-americana cuja trajetória se desenvolveu entre música, vídeo e performance digital. Segundo a Poppypedia², os primeiros registos da sua atividade online remontam ao início da década de 2010, com conteúdos publicados em canais do YouTube sob diferentes designações. A *persona* Poppy ganha contornos reconhecíveis a partir de 2014 e, em 2015, é editado o single *Everybody Wants to Be Poppy* (Figura 1). A faixa é particularmente relevante para este artigo porque introduz temas que permanecerão centrais na *personagem*: fama, imitação, identidade e fabricação da celebridade. Em vez de tratar estes elementos como dados biográficos transparentes, interessamos observá-los como parte de uma narrativa pública deliberadamente instável.

Figura 1: Capa do single *Everybody Wants to Be Poppy*, de 2015.



Fonte: https://poppy.fandom.com/wiki/Everybody_Wants_to_Be_Poppy

O álbum de estreia *Poppy.Computer*³, editado em 2017, foi antecedido e acompanhado por dispositivos de comunicação que prolongavam a *persona* para além das canções. Entre eles encontra-se a transmissão *Call Poppy 805-624-6667*⁴, na qual o público era convidado a ligar para o número indicado no título. A interação, porém, assentava em respostas previamente gravadas e em múltiplas linhas telefónicas, produzindo a aparência de contacto direto sem a presença conversacional efetiva da artista. Este mecanismo é sociologicamente relevante porque transforma repetição, automatização e distância em componentes explícitas da relação entre celebridade e audiência.

No YouTube, a construção da *personagem* assenta desde cedo em vídeos de forte economia narrativa. *Poppy Eats Cotton Candy*⁵, publicado em 2014, apresenta apenas a artista a comer algodão-doce; *I'm Poppy*⁶ explora a repetição insistente da frase que dá título ao vídeo. Sem fazerem de Poppy uma personagem de IA, estes conteúdos produzem deliberadamente incerteza sobre a espontaneidade, a interioridade e a agência da *persona*.

¹ Moriah Rose Pereira nasceu em 1995, no Massachusetts (EUA). A *persona* audiovisual ganha particular visibilidade a partir de 2014; seguem-se o EP *Bubblebath* (2016), *Poppy.Computer* (2017) e sucessivas reconfigurações estéticas da sua carreira. A presente análise concentra-se no período 2015–2017, por corresponder ao corpus selecionado.

² Ver Poppy Wiki (s.d.), nas Fontes Audiovisuais e Digitais.

³ Ver Poppy (2017d), *Poppy.Computer*, nas Fontes Audiovisuais e Digitais.

⁴ Ver Poppy (2017a), “*Call Poppy 805-624-6667*”, nas Fontes Audiovisuais e Digitais.

⁵ Ver Poppy (2014), “*Poppy Eats Cotton Candy*”, nas Fontes Audiovisuais e Digitais.

⁶ Ver Poppy (2015b), “*I'm Poppy*”, nas Fontes Audiovisuais e Digitais.



Essa indeterminação antecede a atual centralidade cultural da IA generativa e ajuda a explicar a pertinência do caso para os debates contemporâneos sobre autenticidade e mediação tecnológica.

A trajetória de Poppy permite, assim, lê-la como uma *persona* sociotécnica em que convergem, sem se resolverem, cantora, *personagem*, marca, avatar e interface com o público — sobreposição que constitui, em si mesma, um facto sociológico, e não um mero efeito de estratégia comercial. A relevância do caso está, por isso, menos em apurar qual destas dimensões seria a “verdadeira” do que em observar como a obra dramatiza os problemas estruturais da cultura digital: autenticidade como valor de mercado, repetição como técnica de produção, artificialidade como estratégia de diferenciação e feminilidade programada como fronteira vigiada entre humano e máquina. É com esse objetivo que selecionamos Lowlife (2015), Computer Boy (2017) e Interweb (2017), três momentos que permitem acompanhar uma progressão estética e narrativa coerente.

3. A Fábrica Algorítmica da Voz: Racionalização, IA e o Som do Humano em Fuga

A investigação sobre produção artística e musical com IA constitui um campo em rápida transformação (Oksanen et al., 2023). Mycka e Mańdziuk (2025) apresentam uma síntese das aplicações recentes de IA na música e dos desafios associados à geração, avaliação e circulação de conteúdos, incluindo questões de autoria, imitação e atribuição de capacidades criativas. Para o presente artigo, este debate é relevante porque a estética de Poppy torna audíveis e visíveis problemas que a produção algorítmica veio colocar no centro da discussão.

Shin et al. (2025) propõem o conceito de realismo dual [*dual realism*] para analisar a receção de cantores de IA, distinguindo realismo de forma e realismo comportamental. O primeiro diz respeito ao grau de semelhança visual ou antropomórfica das *personagens* digitais; o segundo refere-se à plausibilidade das suas ações e interações. Esta distinção possibilita separar aparência e comportamento, evitando pressupor que uma figura visualmente humana seja, por esse motivo, percebida como socialmente convincente. Trabalhos sobre humanos digitais realistas mostram, de modo semelhante, que afinidade e confiança dependem de múltiplas dimensões da representação, e não apenas da aparência (Seymour et al., 2021).

Neste artigo, mobilizamos essas duas dimensões como instrumentos heurísticos para ler a construção de Poppy, e não para inferir empiricamente a receção das audiências. A sua aparência humana, combinada com voz processada, gestualidade contida e repetição, aproxima a *persona* de convenções associadas a entidades digitais sem a converter numa delas. Miao et al. (2022) definem os avatares como entidades digitais antropomórficas que podem ser controladas por pessoas ou por software e concebidas para interagir com utilizadores. Poppy não satisfaz integralmente esta definição; a comparação é, ainda assim, produtiva porque evidencia a zona de fronteira entre corpo humano, *personagem* mediada e interface.

Na tradição weberiana, a racionalidade instrumental remete para formas de ação orientadas pelo cálculo, pela previsibilidade e pela adequação entre meios e fins (Mueller, 1979; Woods, 2010), e é essa mesma lógica que, na burocracia moderna, se combina com regras impessoais, especialização e procedimentos formais. A crítica sociológica não está em afirmar que todo o cálculo é desumanizador, mas em observar como a procura de eficiência pode estreitar os critérios de valor e subordinar finalidades substantivas a métricas e procedimentos — um estreitamento que, no capitalismo contemporâneo, se prolonga em infraestruturas digitais e em formas de gestão cada vez mais dependentes de informação, classificação e automatização.

A racionalização weberiana não se esgota, contudo, no cálculo burocrático. Weber (1978) distingue racionalidade formal — orientada pela calculabilidade dos meios — de racionalidade substantiva — orientada por valores últimos —, e é no desencontro entre as duas que se pode situar o desencantamento do mundo [*Entzauberung der Welt*] que atravessa toda a sua obra. A gaiola de aço [*stahlhartes Gehäuse*] que Weber anuncia para a modernidade não é uma metáfora vazia: descreve a experiência de viver em sistemas cuja racionalidade instrumental se tornou autónoma face aos fins que a justificavam. Em Poppy, esta gaiola surge invertida em espetáculo: a precisão gestual, a voz quantizada e a regularidade da *persona* não escondem o cálculo — exibem-no, transformando o próprio desencantamento em material estético. A atualidade da racionalização weberiana



para pensar a cultura digital contemporânea é uma questão que temos vindo a desenvolver noutro lugar (Guerra, 2023b).

A este quadro weberiano, a sociologia de Georg Simmel acrescenta uma sensibilidade distinta, centrada na textura subjetiva da experiência moderna. A atitude blasé [*Blasiertheit*], que Simmel (1903/2002, 2004) associa à vida nas metrópoles e à economia monetária, descreve uma indiferença defensiva perante a sobre-estimulação sensorial e afetiva: tudo se torna equivalente, nivelado pela mesma métrica de valor que o dinheiro impõe às coisas. A expressão contida e quase inexpressiva de Poppy, sobretudo em *Lowlife*, pode ser lida à luz desta atitude blasé — não como ausência de interioridade, mas como resposta estilizada a um mundo em que a própria intimidade circula como mercadoria equivalente. O verso “*victim of the dollar sign*” [vítima do cifrão] ganha, nesta chave, uma segunda camada de sentido: não apenas a artista sujeita ao mercado, mas o eu remodelado pela lógica de equivalência monetária que Simmel identificou como marca distintiva da cultura moderna. A noção simmeliana de tragédia da cultura [Tragödie der Kultur] (Simmel, 1911/1997) — a ideia de que as formas culturais se autonomizam e se voltam contra a vida subjetiva que as gerou — encontra na *persona* de Poppy uma dramatização particularmente nítida: a artificialidade cultivada como estratégia de diferenciação acaba por se impor sobre a artista como condição da qual já não pode escapar sem perder o capital simbólico que a sustenta.

Norbert Elias oferece um terceiro eixo, pouco mobilizado nos estudos sobre celebridade digital, mas produtivo para pensar a gestualidade contida de Poppy. O processo civilizacional [*Zivilisationsprozess*] descrito por Elias (1994) implica a progressiva interiorização de mecanismos de autocontrolo sobre afetos, gestos e impulsos corporais, ao ponto de esse controlo passar a ser sentido como segunda natureza. A regularidade quase mecânica que atravessa as três faixas analisadas — o olhar distante em *Lowlife*, a postura litúrgica em *Computer Boy*, a coreografia calculada em *Interweb* — pode ser lida como uma intensificação estética desse autocontrolo civilizacional, levado ao ponto em que disciplina corporal e automação técnica se tornam deliberadamente indiscerníveis. Elias sublinha ainda que o autocontrolo nunca é puramente individual, mas depende de figurações [*Figurationen*]: redes de interdependência que moldam reciprocamente o comportamento dos indivíduos. A teia que dá título a *Interweb* pode, nesta chave, ser lida não apenas como metáfora de vigilância digital, mas como figuração contemporânea — uma rede de posições interdependentes em que a agência de Poppy só existe em relação com o público, a plataforma e o próprio sistema de visibilidade que a sustenta.

Lidos em conjunto, Weber, Simmel e Elias oferecem três relógios distintos para medir o mesmo processo: Weber mede a racionalização das estruturas e dos procedimentos; Simmel mede os seus efeitos na textura subjetiva da experiência, sobretudo através da equivalência monetária; Elias mede a sua sedimentação no corpo, sob a forma de autocontrolo e figuração social. A *persona* de Poppy pode ser lida como o ponto em que estes três registos se tornam simultaneamente visíveis: a racionalização weberiana fornece a infraestrutura procedimental — repetição, cálculo, previsibilidade; a atitude blasé simmeliana fornece o tom afetivo — distância, equivalência, indiferença estilizada; o autocontrolo eliasiano fornece a disciplina corporal que torna tudo isto legível como performance coerente. Nenhum destes autores escreveu sobre cultura digital ou inteligência artificial; é precisamente por isso que a sua mobilização conjunta permite mostrar que problemas hoje atribuídos à IA generativa — automatização do afeto, equivalência calculada, disciplina do gesto — têm uma genealogia sociológica que precede em quase um século a atual centralidade dos sistemas algorítmicos.

Muellerleile e Robertson (2018) designam por tecno-racionalidade [*techno-rationality*] a reconfiguração digital de princípios burocráticos e neoliberais de cálculo, informação e eficiência. Algoritmos, sistemas de IA e grandes bases de dados permitem automatizar decisões e ampliar capacidades de coordenação, mas não eliminam os pressupostos sociais inscritos nos dados, nas métricas ou nos objetivos institucionais. Pelo contrário, sistemas técnicos podem reproduzir enviesamentos preexistentes e ampliar assimetrias de poder quando os seus critérios são opacos ou pouco escrutináveis (West et al., 2019; Wellner & Rothman, 2020). A tecnologia pode, portanto, racionalizar processos e, a par disso, criar novas formas de controlo social (Głowacka et al., 2021).

Sun et al. (2024) mostram que características antropomórficas de músicos de IA podem influenciar perceções de competência. Este resultado não é diretamente transponível para o caso em análise, mas oferece um termo de



comparação útil: a artificialidade musical é também uma questão de percepção, familiaridade e estranheza. Em Poppy, a construção maquínica da persona joga-se nesse intervalo entre reconhecimento do humano e suspeita de automatização.

Racionalizar a criação musical não equivale a reduzi-la a um procedimento mecânico: na produção contemporânea, decisões sobre timbre, edição, quantização, processamento vocal, repetição e montagem conjugam, a cada passo, escolha estética e escolha técnica. Em Poppy, essas mediações são tornadas particularmente audíveis: a voz hiperprocessada, a precisão gestual e a repetição não ocultam a técnica, antes a transformam em matéria da própria *personagem*. A questão sociológica passa, assim, por compreender como procedimentos de formalização e controlo podem adquirir valor expressivo e participar na construção de autenticidade, em vez de simplesmente a anularem.

Stewart (2013) permite relacionar racionalização e práticas culturais, mostrando como processos de industrialização, classificação e mercadorização alteram as condições de produção e consumo da cultura. No campo musical, a procura de previsibilidade e rentabilidade pode favorecer fórmulas reconhecíveis, sem que daí decorra necessariamente uma ausência de inovação. A tensão relevante situa-se entre padronização e experimentação: a mesma infraestrutura que limita escolhas pode ser apropriada esteticamente e tornar-se objeto de crítica. A obra de Poppy explora essa tensão ao converter procedimentos associados à produção industrial da música em sinais explícitos de artificialidade.

Jacques e Flynn (2024) deslocam a discussão para a economia política da criatividade ao proporem um fundo de compensação de direitos [*AI-royalty fund*] para responder ao uso de materiais produzidos por pessoas no desenvolvimento de música gerada por IA. Poppy não configura, neste sentido, um caso de substituição de uma intérprete humana por um sistema algorítmico, nem o seu trabalho pode ser reduzido a um problema de direitos de autor. O interesse comparativo situa-se noutro ponto: a artista antecipa e dramatiza questões que a IA generativa tornou mais visíveis, como a autoria distribuída, a voz processada, a repetição, a presença mediada e a circulação do valor entre criadores, plataformas e infraestruturas técnicas.

Convém, a este propósito, recordar que os enviesamentos de género, raça ou classe não residem num “algoritmo” abstrato: emergem da relação entre dados, opções de design, instituições e práticas de uso, o que obriga a compreender a máquina como parte de uma relação social mais ampla. Em Poppy, dispositivos técnicos e plataformas organizam visibilidade, repetição, reconhecimento e normalização; simultaneamente, a *persona* apropria-se desses recursos para produzir estranheza e comentário crítico. A sua feminilidade aparentemente dócil e infantilizada, mas também ameaçadora, condensa essa disputa pela legibilidade social.

O cruzamento entre racionalização, indústria cultural e produção musical ganha maior espessura quando recuperamos Adorno (1976) e a crítica da indústria cultural⁷. A estandardização da música popular — repetição de fórmulas, previsibilidade e exploração do reconhecimento imediato — pode ser entendida como uma forma de racionalização estética anterior à automatização algorítmica. Se o som funciona também como dispositivo de mediação afetiva e identitária (Guerra & Diogo, 2024), a voz processada de Poppy, hiperproduzida, quantizada e por vezes assumidamente robotizada, não configura uma anomalia isolada. Torna antes ostensiva uma lógica de produção e tratamento sonoro há muito presente na indústria fonográfica, convertendo-a em componente temática da própria obra.

A continuidade entre racionalização e tecno-racionalidade torna-se mais nítida quando se considera a forma como a mediação sonora participa na experiência afetiva (DeNora, 2000; Guerra & Diogo, 2024; Hennion, 1990). A voz processada de Poppy constrói um território sonoro em que a fronteira entre “pessoa real” e “entidade sintética” é intencionalmente instável. Como já se referiu, traços antropomórficos de músicos de IA podem

⁷ A expressão indústria cultural designa, na tradição crítica de Adorno, a produção cultural organizada segundo lógicas de estandardização, repetição e mercado. Neste artigo, o conceito é mobilizado para estabelecer uma continuidade histórica entre racionalização da produção cultural e formas contemporâneas de mediação algorítmica, sem as tratar como fenómenos equivalentes.



influenciar avaliações de competência (Sun et al., 2024). Em conjunto, estes contributos permitem tratar a competência e a autenticidade musicais não como propriedades puramente acústicas, mas como categorias também mediadas por expectativas culturais e tecnológicas.

Jia e Zhang (2025) analisam a subjetividade criativa no contexto da arte generativa e mostram que a introdução de sistemas de IA reconfigura questões de controlo criativo, identidade do autor e tomada de decisão estética. Os seus resultados não permitem concluir que o público prefira obras de IA quando desconhece a sua origem; sustentam, porém, uma formulação mais prudente: a distinção entre criatividade humana e maquina tornouse um problema de negociação da agência e da autoria. É neste plano que Poppy se revela heurística, pois a sua obra transforma a própria incerteza sobre agência, autenticidade e mediação numa estratégia estética.

O viés algorítmico de género, introduzido a propósito da feminização de assistentes virtuais (West et al., 2019), deve igualmente ser considerado na produção cultural automatizada. Wellner e Rothman (2020) interrogam, aliás, a possibilidade de sistemas de IA incorporarem perspetivas feministas⁸. No domínio musical, isto exige evitar generalizações não demonstradas sobre os corpora de treino e, ao mesmo tempo, investigar empiricamente quem e o que é representado, omitido ou normalizado por esses conjuntos de dados. A aparência de neutralidade computacional não elimina desigualdades históricas; pode torná-las menos visíveis e, por isso, mais difíceis de contestar.

Neste ponto, a persona de Poppy torna-se especialmente relevante para a sociologia da música e do género, pois a sua voz dócil, infantilizada e altamente processada pode ser lida como uma encenação de estereótipos associados às figuras femininas artificiais — a mesma ambivalência entre servilidade e ameaça que Devlin e Belton (2020) identificam ao estudar a genealogia cultural das ginoides [*fembots*]. Poppy situa-se nesse repertório sem que seja necessário presumir uma intenção autoral unívoca: a repetição intensiva dos códigos de feminilidade pode, ao mesmo tempo, reproduzi-los, expô-los e abrir espaço à paródia — ambivalência que, como se argumentará, é menos um limite do efeito crítico do que a condição da sua circulação.

A trajetória mediática de Poppy tem sido objeto de atenção académica, embora ainda dispersa. Sanchez (2020) lê *Am I a Girl?* através da figura do ciborgue e sublinha a instabilidade identitária da *personagem*. Duplaa (2018), por sua vez, analisa o projeto Poppy como uma construção mitológica em contínua transformação, na qual a verdade biográfica é sistematicamente adiada ou fragmentada. Esta opacidade é relevante porque impede que Moriah Pereira e Poppy sejam tratadas como termos perfeitamente coincidentes: a *persona* funciona como um texto cultural cuja interpretação depende da própria distância entre pessoa, *personagem* e narrativa pública.

Essa opacidade pode ainda ser lida à luz da teoria menor [*minor theory*], tal como a mobilizámos a propósito da produção fanzinista de Fernanda Meireles (Guerra, 2023a). Poppy opera no interior da indústria discográfica mainstream, mas introduz pequenas deslocações nos códigos dominantes da celebridade pop: repetição obsessiva, silêncio biográfico e recusa parcial da transparência confessional (Marshall, 2010; Senft, 2013). Essas estratégias não colocam a artista fora do mercado; tornam a própria opacidade um recurso estético e económico. Longe de constituir um défice interpretativo, esta recusa de uma leitura unívoca é o próprio mecanismo através do qual a persona se mantém em circulação, como se verá na análise dos videoclipes.

⁸ O viés algorítmico designa a reprodução ou amplificação, por sistemas computacionais, de padrões socialmente desiguais presentes em dados, critérios de classificação, objetivos e contextos de uso (West et al., 2019; Wellner & Rothman, 2020). No domínio musical, a existência e a forma desses enviesamentos devem ser demonstradas empiricamente em cada corpus e sistema, evitando inferências gerais não sustentadas sobre dados de treino específicos.



4. Poppy contra Poppy: *Personas*, Ciborgues e as Políticas do Pós-Humano

Se a secção anterior situou Poppy no plano das estruturas — a racionalização da produção musical, a tecnoracionalidade das plataformas e os enviesamentos inscritos nos sistemas técnicos —, importa agora deslocar a análise para o plano da figura que emerge dessas estruturas. A questão deixa de ser apenas a de saber que lógicas de cálculo e padronização atravessam a indústria musical e passa a ser a de compreender como uma *persona* concreta é produzida, colocada em circulação e monetizada no seu interior, e de que modo o corpo e o género se tornam o lugar onde essas lógicas ganham visibilidade. Os estudos da *persona* e o pós-humanismo feminista oferecem as ferramentas adequadas para esta deslocação: os primeiros permitem pensar Poppy como *persona* sociotécnica, pública e mediada; o segundo permite interrogar a feminilidade maquínica que essa *persona* encena.

A análise dramatúrgica de Goffman (1995) fornece um ponto de partida para pensar a apresentação do eu como prática situada. Marshall (2010) transporta esta discussão para a cultura das celebridades e para os media de apresentação [*presentational media*], nos quais a autorrepresentação se torna uma atividade quotidiana e mediada. Marshall et al. (2015) consolidam os estudos da *persona* como campo dedicado às formas públicas do eu [*self*], enquanto Senft (2013) destaca a microcelebridade como prática de construção e gestão de uma imagem consumível. Aplicados a Poppy, estes contributos permitem analisar a tensão entre Moriah Pereira e a *persona* pública sem pressupor que uma delas corresponda a um núcleo autêntico e a outra a uma simples falsificação.

O conceito de ciborgue de Haraway (1991, 2000) acrescenta uma dimensão decisiva a esta análise. O ciborgue é uma figura híbrida que perturba oposições entre organismo e máquina, natureza e cultura, realidade social e ficção. Poppy aproxima-se desta figura não porque deixe de possuir um corpo humano, mas porque constrói a sua presença pública na fronteira entre artista e *personagem*, corpo e interface, espontaneidade e programação. Essa ambiguidade autoriza deslocar a análise para o pós-humanismo feminista: a feminilidade surge menos como essência do que como resultado de códigos visuais, vocais, comportamentais e tecnológicos reiterados.

No plano da relação entre experiência e tecnologia, a pós-fenomenologia de Ihde (2009) oferece um quadro mais preciso do que a oposição entre “humano” e “máquina”. A tecnologia não é apenas um objeto externo; medeia formas de percepção, ação e relação. Cotton (2024) mobiliza esta tradição no estudo de vozes de IA e de práticas musicais experimentais, mostrando a pertinência do problema para a criação sonora. No caso de Poppy, este enquadramento permite perguntar de que modo microfones, processamento vocal, ecrãs e plataformas não só transportam a performance, mas participam ativamente na forma como a *persona* se torna perceptível.

Grenzi (2023) situa práticas artísticas pós-humanas no cruzamento entre corpo, ciência e tecnologia, tratando a arte como espaço de experimentação sobre os limites da subjetividade e da corporalidade. Esta perspetiva é útil para Poppy desde que a comparação seja mantida num plano analítico: as sucessivas mudanças de estilo da artista podem ser lidas como atualizações de uma *persona* cuja identidade pública se apresenta como reconfigurável. Em vez de procurar uma essência estável por detrás dessas mutações, interessa observar como a obra transforma a possibilidade de “reprogramação” em linguagem estética e comentário sobre a fabricação industrial da celebridade.

Ao recusar concepções do corpo como suporte passivo, mero instrumento ou superfície transparente de inscrição, Grosz (1994) aprofunda decisivamente esta leitura. Em Poppy, o corpo é simultaneamente mercadoria, meio de expressão e lugar de disputa: participa em circuitos económicos da indústria musical, materializa visualmente a metáfora da máquina e, ao mesmo tempo, introduz gestos que desestabilizam os códigos que o enquadram. Esta abordagem evita reduzir a artista a objeto de uma infraestrutura tecnológica, sem ignorar as condições materiais em que a sua agência é exercida.



O diálogo com o ecofeminismo acrescenta outra dimensão a esta discussão (Guerra, 2023a, 2023c; Guerra & Oliveira, 2023)⁹. King (1989) mostrou como a dominação das mulheres e da natureza foi historicamente construída através de lógicas de apropriação e disponibilidade. Federici (2017), por seu turno, relaciona a formação do capitalismo com a disciplinarização dos corpos e dos saberes das mulheres. A *persona* de Poppy desloca estas questões para a relação natureza/tecnologia: o corpo feminino já não aparece apenas como “natural”, mas como entidade tecnicamente produzida, mercadorizada e distribuída por infraestruturas digitais. A analogia não implica equivalência histórica; convida a interrogar continuidades nas formas de transformar corpos e capacidades em recursos económicos.

A noção de necropolítica de Mbembe (2003)¹⁰ é mobilizada aqui com cautela. O conceito foi formulado para analisar formas de soberania sobre a vida e a morte e não deve ser convertido numa metáfora genérica para qualquer processo de seleção algorítmica. No presente artigo, o seu interesse reside sobretudo em recordar que tecnologias de classificação e visibilidade estão inscritas em regimes de poder que distribuem exposição, valor e descartabilidade de modo desigual. No caso de Poppy, esta questão aparece de forma figurada na tensão entre atualização, substituição e permanência da *persona*, e não como equivalência literal com os contextos de violência política analisados por Mbembe (2003).

A comparação com *personas* digitais ajuda a precisar a especificidade de Poppy. Ao contrário de figuras inteiramente sintetizadas, Poppy mantém um corpo humano publicamente identificável, mas encena uma incerteza persistente sobre a autonomia da *personagem* e a origem dos seus gestos. Essa incerteza aproxima-se do problema do vale da estranheza [uncanny valley]¹¹, embora não se trate aqui de medir a resposta do público. Analiticamente, Poppy instala-se numa zona de indeterminação entre humano e maquínico, explorando a fricção em vez de procurar eliminá-la.

Tal zona de indeterminação interroga a automação e a mediação tecnológica no contexto de sistemas contemporâneos de dominação (Guerra, 2023a, 2023c). Miao et al. (2022) mostram que avatares e interfaces antropomórficas podem ser concebidos como dispositivos de envolvimento e de promoção comercial [marketing]. Quando estratégias semelhantes são encenadas por um corpo humano, como em Poppy, produz-se um curto-circuito semiótico: a pessoa encena a máquina ao mesmo tempo que a máquina, enquanto imaginário, reorganiza a leitura da pessoa. É nesta instabilidade categorial, mais do que numa suposta identidade “artificial”, que reside a produtividade sociológica do caso. A mesma indeterminação reforça a pertinência do estudo de caso único, que aqui assume a função de caso paradigmático, no sentido de Flyvbjerg (2006): um caso que torna visíveis, de forma condensada, traços de um fenómeno mais amplo. Poppy não se deixa enquadrar integralmente nas categorias de cantora convencional, avatar digital ou cantora de IA, e uma comparação extensiva poderia diluir essa mesma singularidade. O ganho analítico da leitura intensiva é tornar visíveis os mecanismos pelos quais a ambiguidade é produzida e rentabilizada. Importa, contudo, não romantizar esta instabilidade como subversão pura: ela também funciona como estratégia de mercado numa economia da atenção em que a diferença e o enigma podem adquirir valor económico (Han, 2017; Zuboff, 2019).

9 O ecofeminismo articula crítica feminista e crítica ecológica, interrogando relações históricas entre dominação da natureza e dominação das mulheres (King, 1989). A aproximação aqui proposta é analógica.

10 Mbembe (2003) formulou o conceito de necropolítica para analisar formas de soberania assentes na exposição diferencial à morte e à violência. O conceito é aqui utilizado nos limites indicados no corpo do texto.

11 O vale da estranheza [uncanny valley] descreve a reação de desconforto que representações quase humanas, mas ainda reconhecidas como artificiais, podem suscitar. Seymour et al. (2021) discutem afinidade, confiança e preferência perante humanos digitais realistas. Neste artigo, o conceito é usado de forma interpretativa, não como medida empírica da reação do público a Poppy.

5. *Lowlife*: A Feminilidade Viglada e a Coreografia do Abjeto

Figura 2: Fotograma do videoclipe *Lowlife*, de Poppy.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=IwnoSeiAFSY>

Lowlife, editada como single a 24 de julho de 2015 e depois incluída como faixa de abertura do EP *Bubblebath* (Poppy, 2016), combina uma base próxima do reggae de fusão [*reggae fusion*] com uma narrativa de solidão e dependência afetiva. A leveza rítmica contrasta com o conteúdo lírico, produzindo uma tensão entre superfície sonora e vulnerabilidade. Este contraste é relevante para a análise porque a *persona* aparece acessível e, em simultâneo, emocionalmente opaca: a canção oferece uma forma pop reconhecível, mas o videoclipe introduz sinais de vigilância, controlo e estranheza que desestabilizam essa familiaridade.

O videoclipe inicia-se com Poppy sentada no interior de um triângulo branco, numa pose que remete para a iconografia de Baphomet. Surgem depois homens em cadeiras de rodas, identificados na mitologia audiovisual da *personagem* como “Eles”¹², usando máscaras e observando a artista. A figura do Diabo aparece igualmente ao seu lado e executa gestos sexualmente sugestivos perante uma Poppy quase inexpressiva. Em vez de atribuir à *personagem* uma idade ficcional não demonstrada, a análise concentra-se na infantilização estética, na assimetria de poder e na sexualização implícita da cena. O desconforto produzido pelo vídeo deve, assim, ser lido como comentário à objetificação de artistas femininas: independentemente da intenção autoral, a encenação expõe a assimetria que dramatiza.

A cena materializa a tensão entre intimidade e exposição que Marshall (2010) associa à cultura da celebridade: “Eles” observam e comentam a artista, convertendo a visibilidade em mecanismo de vigilância. A pose de Baphomet acrescenta uma camada iconográfica de hibridismo, ao convocar uma figura tradicionalmente associada à reunião de opostos. Sem a tratar como antecedente direto do ciborgue, entendemos que a imagem oferece um vocabulário visual para pensar corpos que desestabilizam fronteiras binárias, questão que Haraway (1991, 2000) recolocará no terreno tecnopolítico do ciborgue.

A distinção entre realismo de forma e realismo comportamental (Shin et al., 2025) ajuda a descrever esta construção. Visualmente, Poppy surge pálida, hiperfeminina e minuciosamente estilizada; comportamentalmente, adota uma gestualidade contida, uma expressão distante e uma regularidade quase mecânica. O contraste entre a melodia acessível e a postura fria produz estranheza sem transformar a artista numa entidade digital. A seleção de *Lowlife* decorre sobretudo desta fricção: códigos convencionais de feminilidade são apresentados em simultâneo com uma performance que perturba expectativas de espontaneidade e expressividade emocional.

A história do pensamento feminista permite situar esta ambivalência num problema mais amplo: a crítica às normas que restringem a autonomia das mulheres e convertem determinados modelos de feminilidade em expectativas sociais (Bowden & Mummery, 2014). Em *Lowlife*, a questão não se resume à oposição entre mulher

¹² O termo “Eles” refere-se a um conjunto de personagens misteriosas recorrentes no universo audiovisual de Poppy.



e homem; diz respeito à produção de um corpo feminino legível, observável e economicamente utilizável. A *persona* de Poppy atualiza, no contexto da cultura digital, o problema de quem define os critérios de inteligibilidade e de valor de uma identidade pública.

Na mesma narrativa visual, Poppy surge vigiada e assina, com tinta vermelha, um contrato cuja natureza permanece elidida. O verso “victim of the dollar sign” condensa a dimensão mercantil da cena. A passagem pode ser lida à luz da crítica de Daly (1978) às normas patriarcais de feminilidade: o gesto da assinatura encena a entrada num sistema que converte o corpo feminino em ativo económico. A *persona* permanece objeto exibido e é, também, sujeito de uma performance que torna a exibição visível.

A iconografia de Baphomet pode ainda ser relacionada com o conceito de abjeto em Kristeva (1982), que mobilizámos anteriormente em estudos sobre corpos e performance (Guerra & Oliveira, 2023)¹³. O abjeto perturba identidades e ordens classificatórias ao ocupar zonas de fronteira. Em *Lowlife*, a conjugação entre humano e animal, sagrado e profano, feminino e masculino e orgânico e maquínico produz esse efeito de instabilidade e oferece um dispositivo visual através do qual a recusa de categorias fixas se torna perceptível.

A cena dos gestos sexualmente sugestivos condensa o problema interpretativo que atravessa todo o corpus. Duplaa (2018) e Sanchez (2020) mostram que a *persona* de Poppy se constrói através de ambiguidades e deslocamentos de sentido, o que impede concluir de forma segura se cada elemento visual deve ser entendido como denúncia, paródia ou reprodução de um estereótipo. Sociologicamente, é mais rigoroso tratar o desconforto como parte do objeto — e é precisamente aí que reside a sua eficácia. Ao colocar vigilância, sexualização e mercantilização no mesmo espaço visual sem fornecer uma chave interpretativa única, o videoclipe converte a indecidibilidade num motor de circulação: cada visionamento suscita comentário, especulação e reinterpretação, e é essa atividade interpretativa das audiências que transforma a crítica em visibilidade e a visibilidade em valor. A abertura de sentido não neutraliza, portanto, a crítica; subordina-a à lógica comercial dos próprios códigos que procura interrogar. A passagem para *Computer Boy* altera a posição de Poppy: o desejo deixa de ser apenas projetado sobre ela e passa a ser dirigido, pela própria personagem, a um objeto tecnológico masculinizado.

6. *Computer Boy*: Amar a Máquina, Desejar o Código

Computer Boy, integrada no álbum *Poppy.Computer* (2017), desloca o eixo analítico da vigilância para o desejo tecnológico. O videoclipe coloca Poppy em relação direta com um avatar masculino apresentado num monitor, fazendo da mediação técnica não apenas o cenário da relação, mas o seu próprio objeto.

13 Em Kristeva (1982), o abjeto designa aquilo que perturba identidade, sistema e ordem ao desafiar fronteiras classificatórias. O conceito foi mobilizado por Guerra e Oliveira (2023) na análise de performance e corporalidade e é aqui retomado como instrumento interpretativo.

Figura 3: Fotograma do videoclipe Computer Boy, de Poppy.



Fonte: https://poppy.fandom.com/wiki/Computer_Boy

A *personagem* Computer Boy surge também na transmissão *Call Poppy 805-624-6667*, que antecede o álbum de 2017. Na canção e no videoclipe, Poppy dirige o afeto a uma figura que existe através do computador e apresenta essa relação como fonte privilegiada de satisfação. A montagem alterna entre o olhar da artista para o monitor e a representação do avatar, recorrendo a uma estilização de baixa fidelidade associada ao imaginário VHS. O desfecho, em que Poppy beija o ecrã, materializa a passagem de uma relação mediada pela tecnologia para uma relação cuja intimidade depende constitutivamente dessa mediação.

Turkle (2011) e Illouz (2007) oferecem aqui um duplo enquadramento: a primeira analisa formas de intimidade e ligação mediadas por tecnologias; a segunda situa a vida afetiva no interior das lógicas do capitalismo contemporâneo. Em ambos os casos, a tecnologia não aparece como simples exterioridade: participa na organização das expectativas, da disponibilidade e da gestão da vulnerabilidade. Computer Boy radicaliza artisticamente este problema ao apresentar um objeto técnico como parceiro afetivo e ao substituir a imprevisibilidade do encontro presencial por uma relação organizada através do ecrã.

À luz da pós-fenomenologia (Cotton, 2024; Ihde, 2009), a experiência não é independente dos artefactos através dos quais o mundo se torna perceptível. Em *Computer Boy*, o ecrã é a um tempo interface comunicativa, superfície de projeção e condição material da intimidade encenada. As metáforas de equipamento informático [*hardware*] associam tecnologia, sexualidade e incorporação, deslocando o desejo para um objeto que é programável e reconfigurável. Esta escolha não autoriza concluir que Poppy “renegue” relações humanas ou uma matriz heteronormativa; permite, com maior rigor, observar como o videoclipe desestabiliza a fronteira entre parceiro humano e objeto tecnológico e transforma códigos de feminilidade em elementos explicitamente mediados.

Preciado (2018) fornece outro eixo para esta leitura ao tratar sexo, género e corpo como realidades atravessadas por tecnologias, normas e dispositivos políticos. Aplicado a *Computer Boy*, este quadro chama a atenção para o modo como a aparência asséptica, a maquilhagem controlada e os movimentos contidos apresentam o corpo como superfície tecnicamente produzida. O interesse da cena reside, assim, menos numa oposição entre “natural” e “artificial” do que na exposição dos procedimentos que tornam um género reconhecível e repetível.

Braidotti (2013) desloca a discussão para a crítica do humanismo antropocêntrico e para uma conceção relacional da subjetividade pós-humana. O seu enquadramento distingue-se do de Preciado, mas ambos convergem em recusar a ideia de um sujeito humano autónomo, natural e anterior às relações de poder ou às mediações técnicas. Em *Computer Boy*, esta dupla perspectiva abre duas leituras complementares: a docilidade corporal da artista pode ser lida, com Preciado, como efeito de tecnologias de produção do género e, com Braidotti, como expressão de uma subjetividade relacional que se constitui na ligação ao dispositivo técnico.



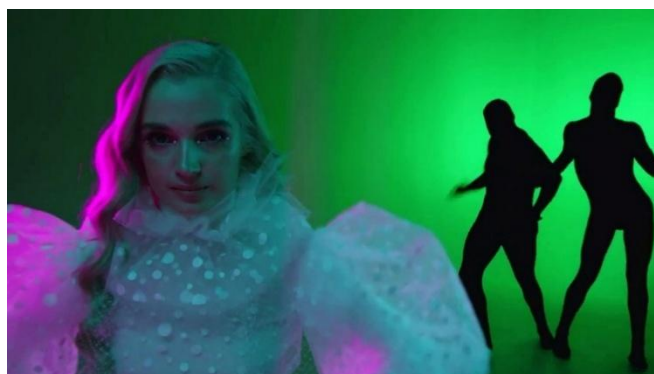
Essa subjetividade relacional assenta na interdependência entre humanos, não humanos e tecnologias, e não numa simples “transcendência” do corpo biológico. No videoclipe, Poppy atribui valor afetivo ao computador e organiza a encenação em torno dessa relação. A atmosfera asséptica e quase litúrgica, bem como a posição corporal da artista perante o monitor, permite ler o dispositivo como objeto de investimento afetivo intenso. O contraste entre a falibilidade associada às relações humanas e a promessa de previsibilidade tecnológica é dramatizado pela obra, mas não apresentado como solução ética inequívoca.

Regressando à pós-fenomenologia de Ihde (2009)¹⁴, a análise ganha em precisão quando se desloca do plano geral da mediação para a cena concreta. Em *Computer Boy*, o monitor não funciona apenas como suporte de comunicação com um interlocutor ausente. Configura antes a própria forma sob a qual o afeto se torna visível e sensível, transformando a relação entre corpo, imagem e dispositivo num componente da narrativa.

Tal leitura dialoga com trabalhos sobre música, ecrãs e imersão em ambientes digitais (Guerra & Diogo, 2024). Som e imagem podem organizar experiências afetivas e orientar a projeção de identidades sem que isso implique uma fuga total a uma suposta realidade “não mediada”. Em *Computer Boy*, a deslocação ocorre dentro da própria narrativa: Poppy investe afetivamente no universo técnico do avatar e faz do ecrã um participante da relação. A tecnologia deixa, portanto, de ser cenário passivo e torna-se agente de mediação.

7. *Interweb*: A Teia Algorítmica e a Feminilidade Predatória

Figura 4: Fotograma do videoclipe *Interweb*, de Poppy.



Fonte: <https://poppy.fandom.com/wiki/Interweb>

Lançada em 2017 e integrada em Poppy.Computer, *Interweb* marca uma alteração na distribuição de agência que estrutura o corpus. Em *Lowlife*, Poppy é sobretudo observada e objetificada; em *Computer Boy*, dirige o desejo a uma figura tecnológica; em *Interweb*, assume uma posição mais ativa na relação com a rede. Esta progressão não deve ser entendida como emancipação linear, mas antes como mudança de posição dentro do mesmo sistema de mediação e controlo. Lírica e visualmente, a canção constrói uma narrativa de captura digital. A repetição de “I caught you in my interweb” [apanhei-te na minha teia digital] coloca Poppy na posição de quem envolve e retém o outro na rede. Esta figuração dialoga com o capitalismo de vigilância [*surveillance capitalism*] (Zuboff, 2019) e com a psicopolítica digital (Han, 2017): sem descrever literalmente uma arquitetura algorítmica, o videoclipe encena um imaginário cultural de vigilância, sedução e controlo.

No cruzamento entre género e tecnologia, *Interweb* inverte parcialmente a feminilidade servil associada por West et al. (2019) a assistentes virtuais feminilizados. Poppy mantém uma voz suave, uma estética controlada e uma presença visual calculada, mas combina esses traços com uma posição predatória. A *persona* reencontra, assim, a figura ambivalente das ginoides analisada por Devlin e Belton (2020). Mais do que uma *femme fatale* cibernética estável, surge como figura cuja agência depende dos mesmos códigos de feminilidade que procura reconfigurar. No plano visual, a iluminação néon em azul e vermelho sobre fundo escuro aproxima o videoclipe da gramática ciberpunk. Silva (2024) discute, no contexto da ficção científica ciberpunk, a forma como a música

¹⁴ Para uma aplicação da pós-fenomenologia às vozes de IA e às práticas musicais experimentais, ver Cotton (2024).



pode participar na construção de consciência, autenticidade e reconhecimento de entidades artificiais. Aplicado a *Interweb*, este contributo permite observar como som, voz e estética visual atribuem interioridade a uma *persona* que se apresenta na fronteira entre humano e maquínico.

Poppy é acompanhada por dançarinos sem rosto cujos movimentos reforçam a impressão de coordenação e controlo. A distinção de Shin et al. (2025) entre forma e comportamento ajuda a descrever esta opção: a coreografia precisa, os movimentos mecânicos e o olhar fixo produzem um comportamento ostensivamente codificado. Não se trata de inferir uma reação universal do público, mas de identificar os sinais através dos quais o videoclipe constrói uma presença a meio caminho entre o humano e o programado. A narrativa de captura digital pode ainda ser relacionada com a crítica às tecnoutopias que atribuem aos sistemas de IA a capacidade de resolver, por si sós, problemas sociais e ecológicos. Em *Interweb*, a rede é figurada como instrumento de sedução e poder. A pertinência sociológica desta imagem reside na sua proximidade com uma cultura em que extração de dados, recomendação automatizada e economia da atenção se tornaram infraestruturas quotidianas: a canção dá forma estética à lógica de captura que organiza essas infraestruturas.

A metáfora da “teia” convoca ainda debates sobre visibilidade e descartabilidade. Mantida a necropolítica nos limites definidos na secção 4, é a lógica extrativa descrita por Zuboff (2019) e Han (2017) que permite medir o alcance desta imagem: a captura encenada por Poppy é também uma captura de atenção, convertível em dados e em valor. A *persona* apropria-se de uma estética predatória e participa no dispositivo de captura ao mesmo tempo que o expõe como fantasia de poder, sem que uma dimensão anule a outra.

A leitura de *Interweb* como peça ciberpunk beneficia de uma contextualização genealógica deste género ficcional¹⁵. Neuromancer, de William Gibson (1984), consolidou um imaginário de interfaces, redes e corpos tecnicamente mediados, enquanto Bukatman (1993) desenvolveu a noção de identidade terminal [*terminal identity*] para pensar sujeitos constituídos na relação com ecrãs e tecnologias. Esta perspetiva permite ler *Computer Boy* e *Interweb* em continuidade: na primeira faixa, o afeto é organizado pelo monitor; na segunda, a rede torna-se espaço de exercício e exposição da agência. Em ambos os casos, a subjetividade da *persona* é apresentada como inseparável da interface. Importa, contudo, não naturalizar esta genealogia. Balsamo (1996) mostra que os imaginários tecnoculturais reproduzem frequentemente conceções *generificadas* do corpo, mesmo quando prometem superar fronteiras biológicas. A proposta ciborgue de Haraway (1991) é fecunda porque desloca a fusão corpo-máquina para uma política feminista de identidades parciais e situadas. Poppy não constitui uma ilustração direta dessa teoria, mas reencena uma tensão semelhante: o corpo permanece visível e vulnerável mesmo quando a estética sugere fusão com a rede. Hayles (1999) possibilita formular o mesmo problema em termos de corporização [*embodiment*]: a informação não elimina a materialidade do corpo que a produz e suporta.

A progressão visual dos três videoclipes torna esta genealogia especialmente clara. Em *Lowlife*, predominam uma iconografia ritual e referências ocultistas, com pouca tecnologia visível. Em *Computer Boy*, o monitor, o cenário asséptico e a estilização de baixa fidelidade introduzem a mediação técnica no centro da imagem. Em *Interweb*, a iluminação néon e o fundo escuro aproximam-se mais claramente de convenções visuais associadas ao ciberpunk e à estética dos óculos espelhados [*mirrorshades*]¹⁶. Sem atribuir cada elemento a uma fonte histórica única, lemos esta sequência como intensificação gradual de um imaginário tecnológico: do corpo observado ao corpo que deseja a interface e, finalmente, ao corpo que se apresenta como parte da própria rede.

A escalada visual — do ritual à saturação digital — desempenha uma função narrativa: torna sensível a progressiva aproximação entre corpo e máquina que atravessa o *corpus*. A fórmula “high tech, low life” [alta

¹⁵ O ciberpunk emergiu na década de 1980 e articula alta tecnologia, desigualdade social, redes e hibridação corpo-máquina. Neuromancer (Gibson, 1984), Terminal Identity (Bukatman, 1993), Technologies of the Gendered Body (Balsamo, 1996) e How We Became Posthuman (Hayles, 1999) constituem referências centrais para a genealogia mobilizada neste artigo.

¹⁶ Mirrorshades é o título da antologia editada por Sterling (1986) que ajudou a consolidar o ciberpunk enquanto movimento. Neste artigo, a expressão é usada de modo descritivo para assinalar superfícies refletoras, opacas e tecnológicas recorrentes no imaginário visual do ciberpunk, sem atribuir a Sterling uma taxonomia formal dessa estética.



tecnologia, vida marginal], frequentemente associada ao ciberpunk, ecoa de forma sugestiva no título *Lowlife*, mas não deve ser projetada sobre *Bubblebath* como se constituísse uma referência explícita. A sequência entre *Lowlife*, *Computer Boy* e *Interweb* pode, assim, ser lida como uma condensação estética de problemas recorrentes do ciberpunk: precariedade e controlo, mediação por ecrãs, redes e identidades instáveis. O resultado não é uma passagem simples do “humano” para a “máquina”, mas uma reorganização contínua da fronteira entre ambos.

Os três videoclipes permitem, assim, ir além da constatação de que Poppy oscila entre a reprodução de estereótipos e a paródia crítica. Defendemos que essa oscilação não é um resíduo de indefinição, mas o próprio princípio de funcionamento da *persona* no mercado da atenção digital. Numa economia em que a atenção se tornou o recurso escasso por excelência (Goldhaber, 1997), a ambiguidade opera como tecnologia de retenção: cada vídeo coloca uma pergunta — humana ou máquina, vítima ou predadora, crítica ou cúmplice — que nunca é respondida e que, por isso mesmo, se converte em comentário, teorias de fãs, reações e partilhas. Abidin (2018) mostra que a celebridade na internet assenta numa gestão calculada da visibilidade e da intimidade; em Poppy, essa gestão faz-se por subtração, pela recusa sistemática de uma interioridade verificável. O enigma é, a um só tempo, conteúdo estético e mecanismo de rentabilização: gera tempo de visionamento, dados de interação e capital simbólico de singularidade, exatamente aquilo que as plataformas extraem e monetizam (Zuboff, 2019). A crítica que a *persona* dirige à feminilidade programada é efetiva, mas só circula porque ela própria foi concebida para circular. É nesta dupla condição — crítica eficaz porque rentável, rentável porque indecível — que situamos a especificidade sociológica de Poppy.

8. Notas Finais: O Palco onde o Género se Programa

A análise mostra que Poppy é sociologicamente relevante precisamente por combinar proximidade e distância em relação ao imaginário da IA. Trata-se de uma artista humana cuja *persona* encena regularidade, processamento, repetição e mediação tecnológica. As obras analisadas não são, portanto, exemplos de música gerada por IA, nem “performam um algoritmo” em sentido técnico. Funcionam antes como representações artísticas de uma condição maquínica que antecipa questões hoje centrais nos debates sobre IA generativa. Em *Lowlife*, Poppy ocupa predominantemente a posição de corpo observado; em *Computer Boy*, dirige o desejo a uma figura tecnológica; em *Interweb*, assume uma agência mais pronunciada na relação com a rede. Esta sequência sugere uma redistribuição de posições de poder, mas não uma emancipação linear. Mesmo quando a *personagem* se torna mais ativa, a sua agência continua dependente de códigos visuais, plataformas e dispositivos. Como se argumentou no final da secção 7, a ambivalência de Poppy funciona como estratégia: a indecidibilidade entre crítica e reprodução assegura à *persona* a sua permanência na economia da atenção digital. Como se viu com Braidotti (2013), o pós-humano designa aqui menos uma superação do corpo do que a sua inscrição em redes de interdependência com tecnologias e outros não humanos.

O artigo propõe, assim, o conceito analítico de feminilidade maquínica: uma feminilidade deliberadamente produzida como dócil e ameaçadora, vigiada e vigilante, humana e programada, que funciona a um tempo como categoria estética e como categoria de poder. O realismo dual de Shin et al. (2025) distingue a forma humana da *persona* dos comportamentos que a aproximam de uma lógica automatizada; o pós-humanismo feminista lê, nessa mesma distinção, a abertura das fronteiras identitárias; a sociologia da racionalização lê-a, por sua vez, como persistência de cálculo, controlo e padronização. Não são duas leituras concorrentes, mas duas faces do mesmo processo social — e é dessa coexistência, não da sua resolução, que o caso retira a sua produtividade analítica. Em síntese, a *persona* de Poppy torna visíveis quatro tensões: entre racionalização e reconfiguração pós-humana (Braidotti, 2013; Woods, 2010); entre vigilância e agência (Haraway, 1991; Zuboff, 2019); entre corpo mercadorizado e corpo como lugar de resistência (Grosz, 1994; Guerra & Oliveira, 2023); e entre promessa tecnológica e reprodução de desigualdades (Głowacka et al., 2021; Guerra, 2023a, 2023c). Estas tensões não são exclusivas da IA, mas a atual expansão de sistemas generativos torna-as particularmente visíveis no campo da criação cultural.



Ao articular estudos da *persona*, pós-humanismo feminista, sociologia da racionalização e estudos da música, o artigo contribui para um debate ainda em consolidação sobre a relação entre cultura popular e transformação tecnológica (Guerra & Diogo, 2024; Mycka & Mańdziuk, 2025). A principal limitação decorre do desenho de caso único (Yin, 2018): a análise não mede receção, não compara sistematicamente artistas e não permite generalizar os resultados para outras *personas* ou para sistemas de IA. Investigações futuras poderão comparar Poppy com artistas humanas que mobilizam estéticas maquínicas e com *personagens* explicitamente geradas por IA, distinguindo com maior rigor continuidades estéticas, condições de produção e formas de receção.

A ambiguidade de Poppy — humana e programada, dócil e ameaçadora, objeto e agente — não pode ser tratada como falha do objeto. Constitui, antes, o seu principal valor heurístico e também o seu principal ativo no mercado da atenção: obriga a pensar género, tecnologia e criação artística como processos contingentes e relacionais, em vez de categorias fixas e mutuamente exclusivas. Essa abertura possibilita compreender a cultura digital não como cenário exterior ao corpo, mas como um conjunto de mediações através das quais corpos, identidades e valores artísticos são continuamente produzidos, negociados e contestados.

Referências

- Abidin, C. (2018). *Internet celebrity: Understanding fame online*. Emerald. <https://doi.org/10.1108/9781787560765>
- Adorno, T. W. (1976). *Introduction to the sociology of music* (E. B. Ashton, Trad.). Seabury Press. (Obra original publicada em 1962)
- Balsamo, A. (1996). *Technologies of the gendered body: Reading cyborg women*. Duke University Press.
- Bowden, P., & Mummery, J. (2014). *Understanding feminism*. Routledge.
- Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. Polity Press.
- Bukatman, S. (1993). *Terminal identity: The virtual subject in postmodern science fiction*. Duke University Press.
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Butler, J. (2014). Regulações de género. *Cadernos Pagu*, (42), 249–274.
- Cotton, K. (2024). *Musical AI voices: Facts, concerns and experimental musical practices with AI voice tools* [Tese de licenciatura (licentiate), Chalmers University of Technology]. <https://research.chalmers.se/en/publication/543546>
- Daly, M. (1978). *Gyn/Ecology: The metaethics of radical feminism*. Beacon Press.
- DeNora, T. (2000). *Music in everyday life*. Cambridge University Press.
- Devlin, K., & Belton, O. (2020). The measure of a woman: Fembots, fact and fiction. In S. Cave, K. Dihal, & S. Dillon (Eds.), *AI narratives: A history of imaginative thinking about intelligent machines* (pp. 357–381). Oxford University Press.
- Duplaa, C. (2018). Evolution of a myth live: The Poppy project example. *The Lincoln Humanities Journal*, 6, 75–91. <https://www.lincoln.edu/files/academics/Lincoln-Humanities-Journal-Vol-6-2018.pdf>
- Elias, N. (1994). *The civilizing process* (E. Jephcott, Trad.). Blackwell.
- Federici, S. (2017). *Calibã e a bruxa: Mulheres, corpo e acumulação primitiva* (Coletivo Sycorax, Trad.). Elefante.
- Flyvbjerg, B. (2006). Five misunderstandings about case-study research. *Qualitative Inquiry*, 12(2), 219–245. <https://doi.org/10.1177/1077800405284363>
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. Ace Books.



- Głowacka, D., Youngs, R., Pinteá, A., & Wołosik, E. (2021). *Digital technologies as a means of repression and social control*. Policy Department for External Relations, Directorate-General for External Policies, European Parliament.
- Goffman, E. (1995). *A representação do eu na vida cotidiana* (M. C. S. Raposo, Trad.). Vozes.
- Goldhaber, M. H. (1997). The attention economy and the net. *First Monday*, 2(4). <https://doi.org/10.5210/fm.v2i4.519>
- Grenzi, F. (2023). *Reprogramming humanity: The art and science of the posthuman cyborg* [Dissertação de mestrado, Università Ca' Foscari Venezia]. <https://hdl.handle.net/20.500.14247/25049>
- Grosz, E. (1994). *Volatile bodies: Toward a corporeal feminism*. Indiana University Press.
- Guerra, P. (2023a). DIY, fanzines and ecofeminism in the Global South: "This city is my sister." *DIY, Alternative Cultures & Society*, 1(3), 299–311. <https://doi.org/10.1177/27538702231211062>
- Guerra, P. (2023b). Max Weber played the piano more than a hundred years ago: Contributions for a contemporary revisiting of Weber's sociology (of music). *Intersections: East European Journal of Society and Politics*, 9(3), 44–60. <https://doi.org/10.17356/ieejsp.v9i3.1192>
- Guerra, P. (2023c). Réquiem para dois rios: Contributos para uma discussão acerca do ativismo ambiental indígena e ecofeminista no Sul Global. *Caiana. Revista de Historia del Arte y Cultura Visual del Centro Argentino de Investigadores de Arte (CAIA)*, (22), 15–29. <https://caiana.caiana.com.ar/articulo/2023-1-22-a02/>
- Guerra, P., & Diogo, R. S. (2024). Sound fantasies and immersive experiences: A case study of video game soundtracks (1980–2010). *GIS – Gesto, Imagem e Som*, 9, Artigo e217684. <https://doi.org/10.11606/issn.2525-3123.gis.2024.217684>
- Guerra, P., & Oliveira, C. de. (2023). Always so Mimoso: The re-signification of human and post-human bodies in the Global South. *The International Journal of Arts Theory and History*, 18(1), 39–57. <https://doi.org/10.18848/2326-9952/CGP/v18i01/39-57>
- Han, B.-C. (2017). *Psychopolitics: Neoliberalism and new technologies of power* (E. Butler, Trad.). Verso.
- Haraway, D. J. (1991). A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. In D. J. Haraway, *Simians, cyborgs and women: The reinvention of nature* (pp. 149–181). Routledge.
- Haraway, D. J. (2000). Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX (T. Tadeu, Trad.). In T. Tadeu (Org.), *Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano* (pp. 37–129). Autêntica.
- Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. University of Chicago Press.
- Hennion, A. (1990). The production of success: An antimusicology of the pop song. In S. Frith & A. Goodwin (Eds.), *On record: Rock, pop and the written word* (pp. 185–206). Routledge.
- Ihde, D. (2009). *Postphenomenology and technoscience: The Peking University lectures*. SUNY Press.
- Illouz, E. (2007). *Cold intimacies: The making of emotional capitalism*. Polity.
- Jacques, S., & Flynn, M. (2024). Protecting human creativity in AI-generated music with the introduction of an AI-royalty fund. *GRUR International*, 73(12), 1137–1149. <https://doi.org/10.1093/grurint/ikae134>
- Jia, C., & Zhang, Q. (2025). Generative AI art and creative subjectivity: A mixed-methods study based on grounded theory and CRITIC. *Asia-Pacific Journal of Convergent Research Interchange*, 11(11), 99–118. <https://doi.org/10.47116/apjcri.2025.11.09>



- King, Y. (1989). The ecology of feminism and the feminism of ecology. In J. Plant (Ed.), *Healing the wounds: The promise of ecofeminism* (pp. 18–28). New Society Publishers.
- Kristeva, J. (1982). *Powers of horror: An essay on abjection* (L. S. Roudiez, Trad.). Columbia University Press.
- Marshall, P. D. (2010). The promotion and presentation of the self: Celebrity as marker of presentational media. *Celebrity Studies*, 1(1), 35–48. <https://doi.org/10.1080/19392390903519057>
- Marshall, P. D., Moore, C., & Barbour, K. (2015). *Persona* as method: Exploring celebrity and the public self through *persona studies*. *Celebrity Studies*, 6(3), 288–305.
- Mbembe, A. (2003). Necropolitics (L. Meintjes, Trad.). *Public Culture*, 15(1), 11–40.
- Miao, F., Kozlenkova, I. V., Wang, H., Xie, T., & Palmatier, R. W. (2022). An emerging theory of avatar marketing. *Journal of Marketing*, 86(1), 67–90. <https://doi.org/10.1177/0022242921996646>
- Mueller, G. H. (1979). The notion of rationality in the work of Max Weber. *European Journal of Sociology*, 20(1), 149–171. <https://doi.org/10.1017/S0003975600003374>
- Muellerleile, C., & Robertson, S. L. (2018). Digital Weberianism: Bureaucracy, information, and the technorationality of neoliberal capitalism. *Indiana Journal of Global Legal Studies*, 25(1), 187–216. <https://doi.org/10.2979/indjgllegstu.25.1.0187>
- Mycka, J., & Mańdziuk, J. (2025). Artificial intelligence in music: Recent trends and challenges. *Neural Computing and Applications*, 37, 801–839. <https://doi.org/10.1007/s00521-024-10555-x>
- Oksanen, A., Cvetkovic, A., Akin, N., Latikka, R., Bergdahl, J., Chen, Y., & Savela, N. (2023). Artificial intelligence in fine arts: A systematic review of empirical research. *Computers in Human Behavior: Artificial Humans*, 1(2), Artigo 100004. <https://doi.org/10.1016/j.chbah.2023.100004>
- Preciado, P. B. (2018). *Countersexual manifesto* (K. G. Dunn, Trad.). Columbia University Press.
- Sanchez, S. E. (2020). *"This is how we play destroy": Deconstruction and the construction of a cyborg future in Poppy's Am I a Girl?* [Dissertação de mestrado, University of Northern Iowa]. <https://scholarworks.uni.edu/etd/1068>
- Senft, T. M. (2013). Microcelebrity and the branded self. In J. Hartley, J. Burgess, & A. Bruns (Eds.), *A companion to new media dynamics* (pp. 346–354). Wiley-Blackwell.
- Seymour, M., Yuan, L. I., Dennis, A., & Riemer, K. (2021). Have we crossed the uncanny valley? Understanding affinity, trustworthiness, and preference for realistic digital humans in immersive environments. *Journal of the Association for Information Systems*, 22(3), 591–617.
- Shin, S. I., Kim, J. S., Kim, J. B., Lee, O. K. D., & Yun, H. (2025). What do you feel about an AI singer created by generative AI? Exploring sentiment about an AI singer from a dual realism perspective. In T. X. Bui (Ed.), *Proceedings of the 58th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 503–512). <https://doi.org/10.24251/HICSS.2025.061>
- Silva, L. (2024, 3 de julho). *The music for those "more human than human": Authenticating consciousness through music in cyberpunk science fiction* [Comunicação apresentada]. Sound on Screen III: Music and Sound in Transmedia Franchises, Oxford Brookes University, Oxford, Reino Unido. <https://repository.uwl.ac.uk/id/eprint/12779/>



- Simmel, G. (1997). The concept and tragedy of culture (M. Ritter & D. Frisby, Trad.). In D. Frisby & M. Featherstone (Eds.), *Simmel on culture: Selected writings* (pp. 55–75). Sage. (Obra original publicada em 1911)
- Simmel, G. (2002). The metropolis and mental life. In G. Bridge & S. Watson (Eds.), *The Blackwell city reader* (pp. 11–19). Blackwell.
- Simmel, G. (2004). *The philosophy of money* (3.^a ed.; T. Bottomore & D. Frisby, Trad.). Routledge.
- Sterling, B. (Ed.). (1986). *Mirrorshades: The cyberpunk anthology*. Arbor House.
- Stewart, S. (2013). *A sociology of culture, taste and value*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137377081>
- Sun, D., Wang, H., & Xiong, J. (2024). Would you like to listen to my music, my friend? An experiment on AI musicians. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 40(12), 3133–3143. <https://doi.org/10.1080/10447318.2023.2181872>
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
- Weber, M. (1978). *Economy and society: An outline of interpretive sociology* (G. Roth & C. Wittich, Eds.). University of California Press.
- Wellner, G., & Rothman, T. (2020). Feminist AI: Can we expect our AI systems to become feminist? *Philosophy & Technology*, 33(2), 191–205. <https://doi.org/10.1007/s13347-019-00352-z>
- West, M., Kraut, R., & Chew, H. E. (2019). *I'd blush if I could: Closing gender divides in digital skills through education*. UNESCO/EQUALS Skills Coalition.
- Woods, P. A. (2010). Rationalisation, disenchantment and re-enchantment: Engaging with Weber's sociology of modernity. In M. W. Apple, S. J. Ball, & L. A. Gandin (Eds.), *The Routledge international handbook of the sociology of education* (pp. 121–131). Routledge.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6.^a ed.). Sage.
- Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. PublicAffairs.

Fontes Audiovisuais e Digitais

- Poppy Wiki. (s.d.). *Poppy*. Fandom. Consultado em agosto de 2026, em <https://poppy.fandom.com/wiki/Poppy>
- Poppy. (2014, 4 de novembro). *Poppy eats cotton candy* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VnllXxb0eoc>
- Poppy. (2015a). *Everybody Wants to Be Poppy* [Single]. Island Records.
- Poppy. (2015b). *I'm Poppy* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=E4vUxVwb_G8
- Poppy. (2015c). *Lowlife* [Single e vídeo musical]. Island Records; YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=lwnoSeiAFSY>
- Poppy. (2016). *Bubblebath* [EP]. Island Records.
- Poppy. (2017a, 2 de maio). *Call Poppy 805-624-6667* [Transmissão em direto].
- Poppy. (2017b). *Computer Boy* [Vídeo musical]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5Ao5mg11xIk>
- Poppy. (2017c). *Interweb* [Vídeo musical]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=vqGPq1zrD5E>
- Poppy. (2017d). *Poppy.Computer* [Álbum]. I'm Poppy Records/Mad Decent.



Declaração Ética

Revisão por pares: Simples-cega.

Financiamento: Nada a declarar.

Conflito de interesses: Nada a declarar.



Todo o conteúdo da **NAUS — Revista Lusófona de Estudos Culturais e Comunicacionais** é licenciado sob [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), a menos que especificado de outra forma e em conteúdo recuperado de outras fontes bibliográficas.