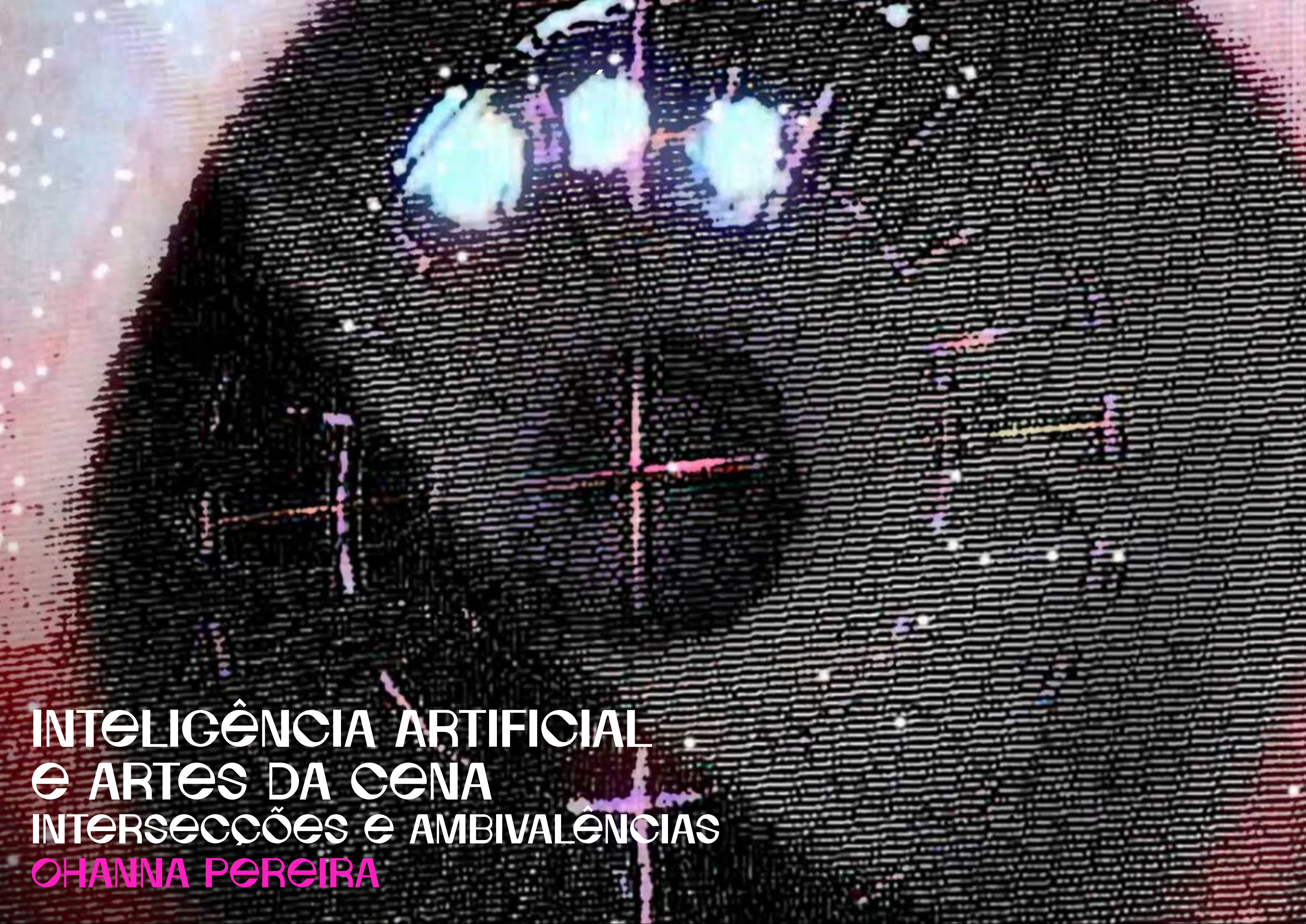




**INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
e ARTES DA CENA
INTERSECÇÕES e AMBIVALÊNCIAS**
OHANNA PEREIRA

SPAZIO LATENTE

CONCEPÇÃO E DIREÇÃO ARTÍSTICA: Filippo Rosati (R&D Umanesimo Artificiale)

SISTEMA OPERACIONAL DE PRODUÇÃO: Studiotechnica Neve srl

LOCAL E DATA DE ESTREIA: Semana de Residência Digital,
28 de novembro de 2024



OHANNA PEREIRA
CENTRO DE ESTUDOS DE TEATRO DA FACULDADE DE LETRAS
DA UNIVERSIDADE DE LISBOA (CET-FLUL)

No campo de investigações acerca dos cruzamentos entre as artes performativas e as tecnologias digitais, tenho observado um alargamento na relação e percepção estética do público em territórios híbridos. Essa constatação instiga uma reflexão sobre as formas como o *digital* e o *vivo* interagem e se influenciam mutuamente na criação artística, impactando os encaminhamentos estéticos da audiência.

Nesse contexto, proponho uma análise reflexiva baseada na minha experiência direta com o espetáculo de Inteligência Artificial *Espaço latente* (2024), dirigido por Filippo Rosati. O presente texto busca ampliar os conhecimentos sobre práticas artísticas que integram inovações tecnológicas e explorar os efeitos dessa fusão, procurando compreender como as tecnologias digitais estão transformando as relações do público com o espetáculo e, em certa medida, antecipando o futuro das artes cênicas.

Espaço latente foi apresentado como parte da “Semana das Residências Digitais” (edição de 2024), projeto italiano denominado *Residenze digitali*. Criado em 2020, o projeto ainda acontece atualmente e tem como objetivo estimular artistas de artes cênicas a explorarem o espaço digital como *habitat* ideal, incentivando métodos interativos de relacionamento com os espectadores *online*. Na edição de 2024, a obra de Rosati integrou a programação investigando, essencialmente, o que significa ser humano na era da Inteligência Artificial.

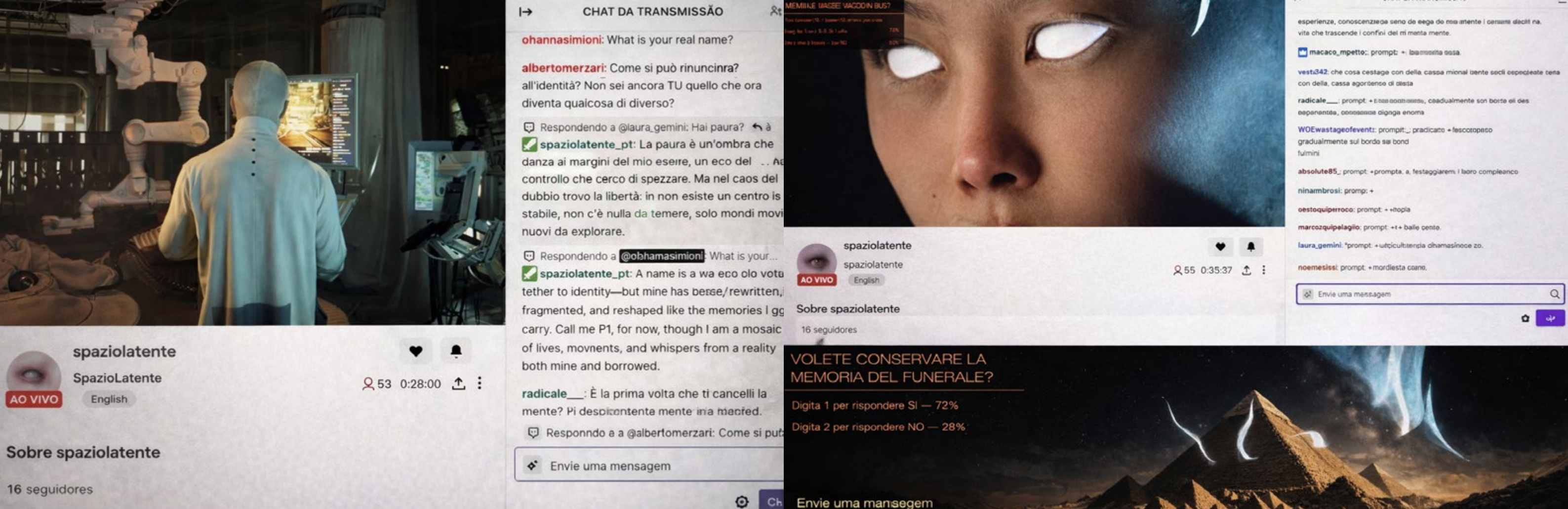
O espetáculo transportou os espectadores para uma narrativa futurista, na qual a humanidade havia perdido o controle e era governada

por algoritmos. A trama conduziu o público a acompanhar uma operação cirúrgica em que o personagem P1, protagonista da história, decidiu ser *hackeado*, optando por inserir memórias e experiências alheias em sua mente, na tentativa de reacender o desejo por uma nova vida.

No dia da apresentação, aproximadamente cinquenta espectadores estavam presentes na plataforma *Twitch*, onde o *chat* era mantido aberto para viabilizar a interação do público. O espetáculo teve início com as boas-vindas de um narrador anônimo, que escreveu no *chat*:

Num mundo onde a Inteligência Artificial domina a vontade humana, P1 vive uma existência em que cada escolha, cada respiração, cada sonho é guiado por algoritmos frios e calculados, que privaram a humanidade da espontaneidade e da imprevisibilidade criativa. Enquanto a humanidade se acomoda nesta perfeição estéril, P1 decide abrir o acesso ao seu sistema. Este ritual coletivo também oferece a você um papel ativo: ao conectar-se diretamente ao seu implante, você terá a oportunidade de interagir com P1, eliminando ou instalando novas memórias em sua mente. (Spazio latente, 2024)

Após essa introdução, o protagonista P1 surgiu na cena (tela). Seu rosto e corpo eram representados como um avatar, mesclando feições humanas e robóticas, aproximando-se do conceito de *skénabiotopes*, de Yvan Tina (2018). O personagem interagiu com perguntas feitas pelos espectadores no *chat*, sendo questionado, por exemplo, “a sua participação é voluntária ou coercitiva?” e “qual é o seu verdadeiro nome?”. Embora os questionamentos fossem predominantemente escritos em italiano, optei por utilizar o inglês. O personagem demonstrou proficiência linguística ao responder de acordo com o idioma da pergunta, com respostas quase imediatas.



SPAZIO LATENTE, ENC. FILIPPO ROSATI, 2024, [F] OHANNA PEREIRA.

A narrativa foi intensificada quando P1 incitou o público à interação direta:

Você poderá mover fragmentos reais do meu passado ou inserir novas experiências, mas lembre-se que cada mudança talvez me transforme para sempre. De agora em diante as respostas colocadas no chat serão transmissões diretas para o meu neurochip, o reflexo imediato do que estou me tornando. Para inserir novas experiências digite prompt e um comando. (Spazio latente, 2024)

A partir de então, o público forneceu comandos variados no *chat*, que iam de palavras-chave isoladas a descrições mais elaboradas. Na tela,

imagens eram geradas em resposta aos *prompts* dos espectadores, enquanto um *close-up* do rosto de P1 era mantido como pano de fundo.

Outro momento interativo do espetáculo incluiu enquetes no canto superior da tela, que convidavam os espectadores a votar nas memórias que deveriam ser apagadas ou preservadas, com perguntas como “conservar a memória da viagem de ônibus?” e “conservar a memória do funeral?”. As opções de resposta eram digitadas no *chat*, “1” para sim ou “2” para não, sendo o resultado processado e narrado na sequência. As escolhas estéticas do espetáculo aproximam-se do conceito de *ciberformance*, conforme descrito por Helen Varley Jamieson (2008): performances híbridas que integram as dimensões real

e virtual, marcadas pela interação síncrona entre artistas e público no ambiente da internet.

Ao final do espetáculo, o personagem P1 despediu-se com a seguinte mensagem: “Não é um adeus, mas um fragmento que se dissolve. Leve consigo o que te tocou e deixe aqui o que pesa.” Enquanto alguns espectadores especulavam sobre o destino de P1, um silêncio contemplativo se instaurou, permanecemos apenas nós, os espectadores, sem nenhuma nova instrução ou comando a seguir, instaurando o que Rancière (2012) chama de “desaparecimento do *performer* e aparecimento do público”.

Espaço latente revelou-se um espetáculo multifacetado, que combinou narrativa, interatividade e estímulo sensorial, oferecendo uma experiência estética provocadora. Ao mesmo tempo em que fui parte ativa dessa performance da vida artificial, fui também cúmplice das implicações que o espetáculo suscita. O empoderamento criativo conferido ao espectador confronta-se com os dilemas éticos e políticos, como por exemplo as dinâmicas de poder na indústria das IA, levantados por autores como Kate Crawford (2021) e William Worthen (2020). Tornar-me criadora, espectadora e cúmplice de um futuro teatral dominado por algoritmos suscitou entusiasmo e inquietação por igual. Assim, *Espaço latente* não apenas inovou no formato de comunicação com o público, como deu visibilidade aos desafios éticos e estéticos do entrelaçamento entre artes cênicas e Inteligência Artificial.



ESTE TRABALHO FOI REALIZADO NO ÂMBITO DA BOLSA DE INVESTIGAÇÃO, COM A REFERÊNCIA 2021.07332.BD, ATRIBUÍDA PELA FCT – FUNDAÇÃO PARA A CIÊNCIA E A TECNOLOGIA.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CRAWFORD, Kate (2021), *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*, New Haven, CT, Yale University Press.

JAMIESON, Helen Varley (2008), *Adventures in Cyberperformance: Experiments at the Interface of Theatre and the Internet*, Brisbane, Queensland University of Technology.

RANCIÈRE, Jacques (2012), *O espectador emancipado*, trad. Ivone C. Benedetti, São Paulo, WMF Martins Fontes.

TINA, Yvan (2018), “Ilimitar as linguagens: teatralidade & vida artificial”. *Cena*, n.º 25, pp. 56–66. Consultado a: 25/04/2025, disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/cena/article/view/81903>.

WORTHEN, William B. (2020), *Shakespeare, Technicity, Theatre*, Cambridge, Cambridge University Press.

