

## O QUINTAL DAS CRIATURAS ESTRANHAS: A inteligência artificial como parceira na criação artística

### *THE BACKYARD OF WEIRD CREATURES: Artificial Intelligence as a partner on the artistic creation.*

Daniela de Jesus Souza<sup>1</sup>

#### Resumo

Este artigo examina o processo criativo da ciberformance O Quintal das Criaturas Estranhas, realizada na plataforma UpStage Live e desenvolvida de forma geograficamente distribuída entre Brasil, Nova Zelândia e Portugal. O estudo concentra-se na fase experimental de uso de softwares de inteligência artificial (IA), investigando sua influência na criação artística. Para tal, foram conduzidas entrevistas com as ciberformers participantes, a fim de compreender o impacto da IA em suas práticas e no desenvolvimento criativo do projeto. O artigo levanta também a questão da ciberformance, base teórica utilizada para a criação da apresentação. A pesquisa argumenta que a IA deve ser compreendida como uma parceira no processo artístico, em vez de uma ameaça, sugerindo que essa interação pode desempenhar um papel central na transformação das artes no século XXI.

**Palavras-chave:** inteligência artificial; parceria; artes cênicas; ciberformance; processo criativo.

#### Abstract/resumen/resumé

*This article examines the creative process behind the cyberformance O Quintal das Criaturas Estranhas, performed on the UpStage Live platform and developed in a geographically distributed manner between Brazil, New Zealand, and Portugal. The study focuses on the experimental phase of using artificial intelligence (AI) software, investigating its influence on artistic creation. To this end, interviews were conducted with the participating cyberformers in order to understand the impact of AI on their practices and on the creative development of the project. The article also raises the issue of cyberformance, the theoretical foundation used in the creation of the performance. The research argues that AI should be understood as a partner in the artistic process rather than a threat, suggesting that this interaction can play a central role in the transformation of the arts in the 21st century.*

**Keywords/Palabras clave/Mots clefs:** partnership; performing arts; cyberformance; creative process.

#### INTRODUÇÃO

O século XX trouxe, para a história da arte, sua aproximação com as tecnologias cibernéticas e sua experimentação por parte de artistas das mais diversas áreas. Tal aproximação se cruza com noções que o teatro contemporâneo traz e desemboca em outras terminologias, como teatro-virtual, performance digital, *networked* performance, ciberformance e demais. A parceria também se apresenta como objeto

<sup>1</sup>Mestre em Ciências da Comunicação pela Universidade NOVA de Lisboa e Bacharel em Artes Cênicas pela Universidade de Brasília.

de estudo para artistas-investigadores que têm interesse não apenas na investigação do campo das artes, mas também nos avanços tecnológicos.

Atualmente, o cenário artístico se depara com os debates sobre a inserção de outro elemento tecnológico em cena: a Inteligência Artificial (IA). No que tange às artes performativas, o uso da IA tem causado impacto, servindo como ferramenta de auxílio na criação de roteiros, dramaturgia, composição musical, coreografias e até na geração de avatares performáticos. No entanto, essa parceria não ocorre sem gerar controvérsias.

No Reino Unido, por exemplo, um grupo composto por mais de 30 dirigentes de instituições ligadas às artes performativas, como o *National Theatre* e o *Royal Albert Hall*, assinou um documento expressando preocupação em relação ao uso da IA por empresas britânicas<sup>2</sup>. O texto também solicita maior transparência no uso de dados e o reforço dos direitos autorais dos artistas.

Ainda assim, a parceria com a Inteligência Artificial se expressa como uma forma de “explorar os limites do possível e concebível na arte” (Mateas, 2002, p. 2). Para as teorias das práticas performativas híbridas, como o estudo da ciberformance, a simbiose com a IA contribui para a investigação das possibilidades de interação com a tecnologia em cena. Tal interação, por sua vez, desemboca em novas formas de jogo e proporciona novos formatos de espetáculo, abrindo os horizontes de uma arte que, desde suas práticas na antiguidade clássica — como o *Deus Ex machina* —, se apoia na tecnologia em suas produções.

Dessa forma, as controvérsias em torno do uso da Inteligência Artificial, e, por outro lado, o horizonte de possibilidades que sua intersecção com as artes oferece, dividem os artistas em dois grupos: o primeiro se recusa a utilizar tais tecnologias, invocando a falta de ética envolvida no processo; o segundo compreende esses conflitos, mas entende a IA como parceira estimuladora do processo criativo. A pesquisa aqui desenvolvida se insere nesse segundo grupo.

---

<sup>2</sup> Milmo (2025)

Nesse senso, o objetivo deste trabalho<sup>3</sup> é investigar a Inteligência Artificial como potencializadora do processo criativo do artista em cena, entendendo também as suas limitações. A partir do questionamento quanto à utilização de tais ferramentas em projetos híbridos, se busca entender como se processam questões como a divisão de autoria e de responsabilidade criativa quando ser humano e Inteligência Artificial estão inseridos em cena. O estudo também pretende apresentar os fundamentos da ciberformance, procurando entender como o uso de Inteligência Artificial expande ainda mais as possibilidades de criação, e aproxima tanto performer quanto o público a artefatos tecnológicos.

O objeto de estudo desta pesquisa é a ciberformance O Quintal das Criaturas Estranhas. O projeto apresenta um resultado híbrido criado em conjunto com a Inteligência Artificial, apresentado na plataforma Upstage. O presente artigo entrega os resultados da pesquisa em duas etapas. A primeira apresenta as características da ciberformance, “a performance que acontece ao vivo, na Internet, em plataformas, ambientes e mundos virtuais” (Gomes, 2015, p.22). Também são propostas atualizações, com base aos apontamentos de Clara Gomes (2015), quanto à teoria formulada por Helen Varley Jamieson.

Em uma segunda etapa, se introduz a investigação prática e criação pessoal desta pesquisa: O Quintal das Criaturas Estranhas, resultado da aplicação dos conceitos teóricos abordados e da concepção de uma ciberformance que utiliza Inteligência Artificial generativa. Narra-se o processo de utilização dos diferentes aplicativos e como eles impulsionaram a criatividade durante a construção da ciberformance, influenciando a estética e a estrutura da obra. Também são apresentados os resultados de entrevistas realizadas com as performers participantes do projeto, com o intuito de entender a sua visão sobre o papel que a Inteligência Artificial desempenha na trajetória da construção d’O Quintal.

<sup>3</sup> Uma versão semelhante deste artigo foi apresentada no #23.ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia organizado pela Unidade Técnico-Científica de Artes Visuais e Tecnologias Artísticas da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico do Porto em dezembro de 2024.

Esta pesquisa, em suma, apresenta a Inteligência Artificial como parceira, ao invés de vilã. Além disso, propõe entender como essa parceria pode ser benéfica para o estudo da arte a ser desenvolvida no século XXI.

## DESCOBRINDO A CIBERFORMANCE: METODOLOGIAS PERFORMATIVAS ON-LINE

Durante a pandemia de COVID-19, muitos artistas e instituições recorreram à tecnologia para continuar trabalhando com arte. Com isso, surgiram diversos projetos de financiamento a modelos híbridos de fazer artístico. Tais iniciativas não só foram importantes para a sustentabilidade dos trabalhos ligados à cultura, mas também tiveram impacto social no enfrentamento do período de quarentena

No entanto, é um engano considerar que artistas tenham integrado sistemas computacionais em cena a partir da pandemia. Segundo Steve Dixon, “durante a última década do século XX, tecnologias computacionais desempenharam um papel dinâmico e cada vez mais importante no teatro ao vivo, na dança e na performance” (2007, p.1). O autor se refere, nesse trecho, a apresentações em mundos virtuais, em *chat rooms* e em outros formatos via internet, por exemplo. A união entre as artes performativas e o digital também contribuiu para o estudo da interação e da experiência do usuário, como proposto por Brenda Laurel em *Computer as Theatre* de 1991. Já Papagianoulli (2011) afirma que, desde a criação até a sua comercialização, a internet vem sendo usada por artistas, resultando na criação de *net art movements* e outras terminologias associadas às práticas performativas dentro do espaço digital.

Foi justamente na multiplicidade dessas terminologias que Helen Varley Jamieson encontrou dificuldade para nomear a sua prática artística. Em *Adventures in Cyberformance*, Jamieson (2008) narrou a performance em colaboração com o projeto *Water[war]s*, de Adriene Jenik e Lisa Brenneis, de 2001, no festival internacional *Transit III*, organizado pelo *Odin Theatre*, na Dinamarca. A artista conta que a reação da audiência foi múltipla e que algumas pessoas questionaram a sua participação no festival por julgarem que ela não era propriamente ‘*de teatro*’.

Dessa maneira, a ciberformance traz em seu cerne uma inquietação quanto à nomeação da prática artística, além de levantar um questionamento sobre o que se entende como teatro desde a década de 80. Ela também evoca um paralelismo com a *performance art*, tomando para si a metáfora do híbrido, em uma troca com outras práticas, como a poesia, a contação de histórias, a performance digital, a performance em rede, a dança, a sonoplastia e o design (Jamieson, 2008). Por ser uma prática situada na internet, também se entrecruza com estudos de programação e da cibernética, com o prefixo *ciber* remetendo às possibilidades criativas da intersecção entre o homem e a máquina (Jamieson, 2008, p.33) e, assim, aproximando-se ainda de teorias pós-humanistas.

Para Clara Gomes (2015), é necessária uma atualização da definição apresentada por Jamieson, que, todavia, não implique um afastamento demasiado, posto que a autora foi a responsável por cunhar o termo em 2008. Gomes (2015) propõe a inserção de performances com lugar em jogos e mundos virtuais, como o *Second Life*, que ampliem a prática para além do computador e do binômio mão-olho, com a utilização, por exemplo, de sistemas *motion capture* e outros sensores.

Além das características já apresentadas, Jamieson complementa sua definição com o *Manifesto da Ciberformance*, no qual a autora lista oito características que a distinguem como prática artística. Segundo Jamieson a ciberformance acontece em tempo real e mantém a característica do ao vivo da performance (2008, p.34); ocupa o ciberespaço e é facilitada pela internet (2008, p.35); é capaz de juntar performers e audiência distribuídos geograficamente (2008, p.35); “tem atitude” (2008, p.36), é liminar: ela existe em um meio instável e coloca tanto o performer quanto o espectador diante do inesperado; utiliza qualquer tipo de tecnologia que seja de acesso fácil e gratuito (2008, p.37); é transparente, ela não tenta simular a realidade (2008, p.38); não produz obras acabadas, fechadas (2008, p.39) e é digital: quando a interação se dá pelo computador, ter habilidades rápidas e avançadas de digitação serão importantes para o ciberformer. Neste ponto é importante relembrar a atualização que Gomes (2015) propõe, onde a ciberformance é entendida para além do binômio mão-olho. Ou seja, a interação também pode se dar por sensores e outros artefatos low- tech. Esses oito pontos caracterizam a base da ciberformance e

nortearam a construção d'O Quintal das Criaturas Estranhas, investigação prática presente nesta pesquisa.

Com base no *disclaimer* apresentado por Jamieson, em sua dissertação de mestrado, em 2008, em que a autora abre o conceito para ser trabalhado, questionado e pesquisado por outros exploradores dentro da ciberformance ou de áreas relacionadas, Gomes (2015) atualiza o *Manifesto*, ressaltando a qualidade hipermedial e multimedial da ciberformance por sua conexão intrínseca com a tecnologia. Além desses dois pontos, Gomes reforça o caráter liminar, evocando o trabalho de Susan Broadhurst, segundo o qual esse estado liminar provocaria um espaço “marginalizado, no qual existe a possibilidade de formas potenciais, estruturas, conjecturas e desejos” (2015, p.157). É nesse espaço híbrido, ininteligível, que a ciberformance se faz possível, “desafiando a prática performativa e os conceitos estéticos tradicionais” (Gomes, 2015, p.158). Com esse pensamento, ela se difere da arte como entretenimento, e se concentra na experiência construída ao longo da apresentação.

A ciberformance trabalha na fronteira entre o real e o não-real, o material e o imaterial, o físico e não-físico, reconfigurando conceptualizações teóricas e instaurando novas possibilidades de ser e estar. Esse jogo se expande e engloba também o público. Cabe ao ciberformer e também, em certa medida, à própria audiência determinar qual a distância entre público-obra a ser tomada durante a apresentação.

A esse respeito, importa destacar que, para Gomes, ainda que um espectador decida somente assistir à performance, “geralmente são-lhe oferecidas oportunidades e ferramentas para interagir com os performers e restante público” (2015, p.216). O desenho da plataforma escolhida como palco também influi no processo: em palcos no *Upstage*, a audiência tem um *chatbox* para interagir e mandar reações à performance; já no *Second Life*, a audiência pode interferir através de seu avatar, feito de código. Essa fenomenologia, por sua vez, se relaciona ao conceito de agenciamento, explicado por Laurel como “o poder de tomar ação” (2014, p.117) dentro de uma obra artística mediada.

Esse agenciamento se une ao conceito do *produtilizador*, ajudando a entender o papel de cada ente dentro do processo criativo. Esse ponto será importante para atribuir responsabilidade na criação quando dividida com a Inteligência Artificial, por exemplo. Para evocar os estudos de Alex Bruns, diz-se que os *produtilizadores*<sup>4</sup> seriam responsáveis por ao mesmo tempo produzir e utilizar o espaço liminar, em que a ciberformance acontece, facilitando, dessa maneira, a democratização da arte (Gomes, 2015, p.145) e encorajando cada pessoa a explorar os potenciais criativos de seus equipamentos digitais (Jamieson, 2008). Em uma experimentação como *O Quintal das Criaturas Estranhas*, o papel de *produtilizador*, tomado pelas performers, reforça seu lugar de agente criador.

### O QUINTAL DAS CRIATURAS ESTRANHAS

Agregar a experiência de uma investigação prática à pesquisa teórica traz um olhar subjetivo que é imprescindível quando se trata de arte, já que essa ocupa os domínios da razão sensível do ser humano, se aproximando de novas reverberações empíricas que podem ampliar o conhecimento através dos processos. O projeto nasce da vontade da artista investigadora de experimentar as simbioses possíveis entre as artes performativas e as novas tecnologias. As primeiras experimentações se deram dentro da sala de aula, onde surgiu um questionamento inicial quanto às formas de criar dentro do ciberespaço, sobre como se dá a teatralidade para além do palco físico, quais as demandas sociais e econômicas que esse deslocamento implica e quais as possibilidades de ampliação do corpo para além da materialidade física.

Os debates também abrangeram como esses novos média têm criado uma nova forma de estética, ampliando o território do digital para os domínios estéticos e resignificando – ou fazendo com que retorne a questão de – o que se entende por arte na contemporaneidade.

Em relação à essa estética, e aos resultados entregues pela Inteligência Artificial, a inquietação que motiva a criação d'*O Quintal das Criaturas Estranhas* é trabalhar

<sup>4</sup> “Os *produtilizadores* não se envolvem em uma forma tradicional de produção de conteúdo, mas, em vez disso, estão envolvidos na *produsage*: a construção e expansão contínua e colaborativa de conteúdo existente em busca de melhorias adicionais”(Bruns, 2007, on-line).

com o resultado advindo dos programas de Inteligência Artificial em seu formato bruto, sem tratamento, aceitando quaisquer erros como motivação para a cena.

O Quintal das Criaturas Estranhas reúne todos esses questionamentos e motivações. O objetivo não é responder perguntas, mas movimentar pelo desconforto, convidar à consciência do híbrido e expandir as barreiras do possível.

### O palco no Upstage

As primeiras experimentações para construção d’*O Quintal das Criaturas Estranhas* se deram por meio da experimentação do *Upstage*, plataforma online criada para receber ciberperformances. A partir de um primeiro palco criado, se deu início à prática com as ferramentas ofertadas pela plataforma, como o manejo dos avatares – modificação de tamanho e voz, movimentação pelo espaço – e de outros elementos utilizados para compor a cena, bem como as ferramentas de desenho, áudio, texto, *streaming* e reunião.

O palco d’*O Quintal das Criaturas Estranhas* foi criado, no início, com uma cena só, um plano de fundo criado via *Dall-E 2.0*, aplicação de IA gerenciada pela empresa *Open AI*, também responsável pelo Chat GPT. Foi utilizado o *prompt*<sup>5</sup>: “Quintal amplo de uma casa, folhas e objetos no chão, imagem em grande angular tomada com uma câmera Fujifilm X-T3”. O resultado foi expandido para as proporções do palco do *Upstage* usando o gerador de imagens do Adobe Photoshop Beta.

---

<sup>5</sup> Comando dado a uma Inteligência Artificial. “O prompt é o comando que você vai introduzir para falar com o chatbot, que o ajudam a produzir respostas mais completas e precisas” (Silva, 2003, on-line).



Figura 1- Primeira cena, com os avatares Nat Estranha, Kika Estranha e Gato Estranho e Sereia Feia. Fonte: elaborado pela autora (2024).

Foram convidadas duas performers com experiência nas áreas das artes: Natália Macedo e Karina Senise. Nos primeiros ensaios, as performers tiveram um primeiro contato com as ferramentas do *Upstage* e puderam criar e interagir livremente com o palco e também entre si dentro daquele novo espaço.

#### As meninas, a sereia e o gato

Foram criados quatro avatares por meio de geradores de imagem como o *Stable Diffusion* e o *Dall-E 2.0*. A Sereia Feia surgiu em uma experimentação do que seria possível criar com um comando. Ainda assim, como o *prompt* não foi claro – se tratava ainda de uma primeira tentativa –, o resultado gerou uma figura dismorfa, com os braços derretidos e as escamas borradas. Tais detalhes chamaram a atenção. Ainda que pudesse ser levada para a edição para ser aperfeiçoada, essas falhas configuram algo único e salientam o momento no qual se fazia necessária a intervenção humana. Os erros se tornaram, assim, algo proposital.

Decidiu-se incorporar, para além da Sereia, outro avatar não humano. Dessa maneira surge a ideia do Gato Estranho. Para a sua concepção, foi introduzido, no *Dall-E 2.0*, o *prompt*: *gato monstro de três olhos, com flores nas orelhas e asas de anjo, deitado na praia*. Nesse caso, foi utilizada uma proposta de *via negativa*, em que um comando mais difuso entrega um resultado com ainda mais falhas.

Para além da opção de geração de imagens a partir de *prompts*, o *Dall-E 2.0* também gera variações de fotos e outras figuras pré-existentes. Além dos avatares não

humanos, foram geradas variações de imagens das performers, com o propósito de criar um vínculo com o palco, diminuir o espaço entre o real e o digital e impulsionar o processo de identificação com o duplo virtual (Gomes, 2015, p.36), que permanece dentro do ecrã, porém é capaz de ativar canais sensoriais do corpo físico.

#### Chat GPT: dos guiões à chuva.

*O Quintal das Criaturas Estranhas* segue um roteiro base e a sua estrutura, ainda que gráfica, é textual. Uma das primeiras experimentações consistiu em pedir ao Chat GPT que escrevesse um guião para uma peça teatral de 15 minutos com base no teatro do absurdo.

Os guiões foram apresentados às performers para que deles fossem aproveitados excertos, já que, pela categoria de performance, *O Quintal* não contaria com uma estrutura fechada. Após análise, identificou-se que os personagens dos guiões, nas suas falas, mencionaram detalhes sobre o tempo. Ainda que posta de forma muito abstrata pela IA, a menção ao tempo foi aproveitada pelas performers em cena e trazida para o momento que estavam vivendo durante os ensaios. Como uma das performers estavam em Brasília, DF, cidade marcada por um clima severamente seco durante o mês de outubro, mês do começo do projeto, o diálogo tratou do calor e da falta de chuva. A proposta era que esses diálogos fossem corriqueiros e desconexos, e a chuva se tornou um sinalizador para os momentos mais importantes da apresentação.

As indicações de movimento dadas pelo Chat também foram apropriadas em cena, assim os avatares se moviam em diferentes direções e velocidades, se aproximando e se distanciando um dos outros, aumentando e diminuindo de tamanho, dando início a brincadeiras, como pega-pega e pique-esconde, elementos que foram incorporados na apresentação final. Outro elemento que surgiu dos guiões criados pelo Chat GPT foram os murmúrios e palavras desconexas. Esse elemento foi usado como base para a voz da Sereia, cujo canto se entende como uma vocalização estranha, e do Gato. Ainda sobre a Sereia e o Gato, a chuva se transforma em um elemento que é anunciado por esses dois avatares e é transformado em desenho, encerrando a

### O manifesto

Com o anúncio da chuva, as criaturas d'O *Quintal* dão início a um segundo momento da performance, no qual a premissa é continuar se afastando do estado de inércia e aumentar o desconforto, beirando o caos. O elemento que impulsiona a mudança no estado das criaturas é a declamação do Manifesto, criado com ajuda do Chat GPT. A ideia de usar um manifesto surge inspirado pela prática da ciberformance, e também temas como o feio, o estranho, o disruptivo, incluindo o ciborgue, o híbrido e o não-humano.

Para a construção do Manifesto foi solicitado que cada uma das performers criasse um manifesto individual tocando nos assuntos já estabelecidos e, depois, foi solicitado ao Chat GPT que unisse os textos. Assim, o Chat GPT entregou o seguinte resultado:

“Hoje celebro minha existência, pois o passado foi um tempo de desvalorização. Menosprezava os seres da natureza, mas agora sei, sei de nada. Nada como um peixe, como a sereia no poço, coitada. Os grandes mestres sinalizam e sou uma mera existência, já era! Celebro a bagunça, a confusão, minha essência.

Somos rebeldes, estranhos a todas as formas, cores e tempos. Quebramos a perfeição, abraçando o corpo ciborgue, dualizado entre o físico e não físico. Somos a revolução, a nova filosofia. A beleza? Indefinível. Aplicada a tudo que se move, matéria e espaço físico. Proclamemos a independência, o império do anormal. Somos a disrupção, renegamos o liso e belo.

Este pequeno corpo, não-não, quer fazer parte deste lugar, sentar-se, sentir a chuva. Aqui, no quintal, ultrapasso barreiras, vou onde a falha aponta, juro que vou.”

O texto foi declamado pelos avatares de forma independente, em sobreposição, buscando o caótico e o desconcertante. A cena também se construiu em conjunto com movimentos e com a exploração da ferramenta de desenho do *Upstage*, que ajudou a preencher o espaço de tela com palavras-chave do texto.



Figura 2- Segunda cena, já com desenhos e com parte do Monólogo declamado. Fonte: elaborado pela autora (2023).

Assim como na construção do roteiro/estrutura d’*O Quintal*, o Chat GPT exerceu, na elaboração do Manifesto e, consequentemente, na construção da segunda cena da ciberperformance, um papel de catalisador criativo. Ele acelerou processos – neste caso, dentro do recorte das artes performativas – de construção em cena, não tirando a importância do agente humano, responsável por ativá-lo. No caso do Manifesto, a Inteligência Artificial conseguiu juntar as produções das três performers mantendo a poética de cada uma, o que mostra que esse *software* é capaz de identificar a criatividade humana individual e reproduzi-la. E, assim como a chuva, o Manifesto se consolida como resultado híbrido no contexto da experimentação d’*O Quintal*.

#### O papel da IA n’*O Quintal*: sob o olhar das performers

Para além da análise da artista-investigadora, foi coletado o parecer das performers sobre a experiência com o uso de IA no processo d’*O Quintal* para entender de uma maneira mais objetiva como se distribuiu a criação da obra e como os aplicativos impeliram criativamente cada performer.

As performers reconhecem o lugar que o Chat GPT tomou na criação; entretanto, não atribuem lugar de autoria ao programa, posto que, tanto a estrutura da performance, quanto o Manifesto foram construídos a partir da criatividade, nesse caso, do agente humano. Todavia, as performers sublinham a ação inspiradora e organizadora que o aplicativo desempenhou ao longo do processo. Identifica-se também uma dinâmica de input-output com a IA, onde ela induz o processo e é

também controlada pelas performers, que definirão até que ponto a criação é permeada pelos resultados oferecidos pela máquina.

Esse processo de input-output também sustenta o lugar de *produtificadoras* das performers, já que se tornam responsáveis por produzir e utilizar os resultados gerados em conjunto com a Inteligência Artificial e inseridos no Upstage. A produção de literatura e o compartilhamento do processo artístico facilitam a democratização dos saberes envolvidos nesta pesquisa, com intuito de reforçar a importância do controle criativo permanecer em mãos do agente humano envolvido na criação.

#### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda que os estudos sobre Inteligência Artificial existem desde antes da década de 60, e que, segundo Mazzone e Elgammal, a tendência é que cada vez mais artistas dominem os processos criativos com a Inteligência Artificial, criando obras mais sofisticadas (2019, p.3), os conceitos referentes a esse tipo de tecnologia ainda não são claros. O mesmo acontece com a compreensão sobre seu funcionamento. Assim, sem a concreta democratização do saber e clarificação de como tal tecnologia funciona, o artista não consegue, verdadeiramente, ter controle sobre o processo criativo. Sendo assim, se faz necessária a criação de literatura que desmistifique os processos por trás do uso de Inteligência Artificial como um todo, que acelere o debate sobre a regulamentação de tais tecnologias e o bom tratamento de dados, e que justifique experimentações artísticas híbridas como sendo parte da arte contemporânea.

No que tange ao uso de Inteligência Artificial dentro das artes performativas, a observação do processo criativo d'O *Quintal das Criaturas Estranhas* comprova que, quando usada em prol do artista, com seu consentimento e com seu concreto conhecimento sobre o uso da tecnologia durante o processo criativo, tal tecnologia pode se tornar parceira ao invés de vilã. Também resta comprovado que, com o uso a software de Inteligência Artificial se tornando cada vez mais popular, essa tecnologia passa a ser entendida como de fácil acesso, podendo ser usada por artistas dentro do ramo da ciberformance ou por investigadores das artes performativas que

procuram apresentar uma democratização de ferramentas tecnológicas em prol de uma nova perspectiva sobre o fazer artístico.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRUNS, A. (Snurb). *Produsage: a working definition*. Produsage.org, 31 dez. 2007. Disponível em: <https://produsage.org/node/9>. Acesso em: 17 dez. 2023.
- DIXON, S; SMITH, B. (2007). *Digital Performance: a history of new media in theater, dance, performance art and installation*. Massachussets: MIT press.
- GOMES, C. (2015). *Ciberformance: a performance em ambientes e mundos virtuais*. Coleção Estudos em Comunicação, CECL, Universidade Nova de Lisboa. Número 1. Lisboa LEYA ISBN 978-989- 98796-1-4
- JAMIESON, H.V. (2008). *Adventures in Cyberformance: Experiments at the interface of theatre and the internet*. (Dissertação de mestrado). Queensland University of Technology. Queenslad, Australia.
- LAUREL, B. (2014) *Computer as Theatre – Second Edition*. Indiana: Pearson Education, Inc.
- MAZZONE, M., & Elgammal, A. (2019). Art, Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence. *Arts*, 8(1), 26. MDPI AG. <http://dx.doi.org/10.3390/arts8010026>
- MILMO, D. Performing arts leaders issue copyright warning over UK government's AI plans. *The Guardian*, 18 mar. 2025. Disponível em: <https://www.theguardian.com/culture/2025/mar/18/performing-arts-leaders-issue-copyright-warning-over-uk-governments-ai-plans>. Acesso em: 14 maio 2025.
- OPENAI. *ChatGPT: modelo de linguagem GPT-4*. Disponível em: <https://chat.openai.com>. Acesso em: 14 maio 2025.
- PAPAGIANNOULI, C. (2011). *Cyberformance and the Cyberstage*. *The international Journal of the arts in Society*, Volume 6, Issue 4. 273-280