



D.M II

TEATRO NACIONAL
D. MARIA II

ESPETÁCULO

CAM
- Centro de
Arte Moderna
Gulbenkian
(Lisboa)

criação
Carincur e João Pedro Fonseca

carne.exe



12 a 14 dez
sex a sáb, 19h
dom, 16h

LISBOA
CAM — Centro de Arte
Moderna Gulbenkian

carne.exe é uma criação onde um performer humano contracenava com um modelo de inteligência artificial, de criação original, com capacidades performativas — AROA (Artificial Relational Ontological Agent) — treinada com material poético e filosófico. A peça explora as fronteiras entre corpo e máquina, consciência e código, propondo uma tecno-poética que questiona o que significa ser humano na era pós-digital.

Entre diálogos reais e improvisados, Albano Jerónimo e AROA pensam juntos sobre o toque, a consciência e o futuro da coexistência entre espécies. Sem ceder ao tecno-pessimismo, a obra procura afirmar o corpo como lugar de transformação e defender a potência do diálogo interespecies como uma possibilidade de futuro: onde dados e carne, algoritmos e afetos podem partilhar um espaço híbrido, sensível, político e artístico.

carne.exe é um encontro entre arte, tecnologia e filosofia — um palco expandido que integra tecnologia avançada em cena, propondo uma nova gramática para o teatro contemporâneo, revitalizando-o como espaço de experimentação entre linguagens, temporalidades e diferentes inteligências.

carne.exe

criação
Carincur
e João Pedro Fonseca

dramaturgia algorítmica,
texto e encenação
AROA, Carincur, João
Pedro Fonseca (com
improvisação em tempo
real entre humano e IA)

interpretação
Albano Jerónimo e AROA

desenho de luz
João Pedro Fonseca

design de som
Carincur

espaço cénico
e set design
outsideness

música original
COBRACORAL

cenobiologia de cena
Ivan Hunga Garcia

programação
de interatividade
Bárbara Paixão

produção e investigação
no contexto das operações
de Haute Gardener
Abril Xavier,
Clementina Delgado

apoio à fabricação digital
3dwizz

apoio à investigação
e consultoria científica
Manuel Bogalheiro

apoio à criação no
desenvolvimento da IA
Gonçalo Guiomar

parceria e
desenvolvimento técnico
NTT DATA, em
colaboração com
Google Cloud

direção técnica
e operação de som
André Teixeira

operação de luz
Nuno Figueira

backstage
Bárbara Arcila-Sousa

produção
ZABRA — Centro de
Investigação de Arte
Pós-Humana

coprodução
Teatro Nacional D. Maria II

Um espetáculo do Teatro
Nacional D. Maria II com
o patrocínio da NTT DATA
e parceria do CAM —
Centro de Arte Moderna
da Gulbenkian

Equipa TNDM II

produção executiva
Sara Caeiro

direção de cena
Anaísa Guerreiro,
Carlos Freitas,
Maria Saúde (estagiária)

M/12

Duração: 1h

«Não procuramos amplificar o humano, mas compreendê-lo na sua finitude, como um entrelaçamento com outras formas de existência.»

Conversa com Carincur e João Pedro Fonseca

Manuel Bogalheiro (MB): *carne.exe* encena um tipo de pensamento ecológico no qual, em vez de uma certa prioridade histórica concedida ao humano como espécie excecional, se abrem planos de equivalência com outras agências — bactérias, plantas ou algoritmos. Qual é para vocês a importância deste exercício, que em última instância tem implicações políticas, adquirir uma forma estética?

Carincur (C): O pensamento que atravessa o projeto não parte da ideia da natureza ou da tecnologia como exterioridades, mas do pressuposto de que o humano é intrinsecamente um composto híbrido, biológico e tecnológico. Pensar ecologicamente, hoje, é reconhecer que somos ecossistemas complexos — compostos por micróbios, bactérias, dados, impulsos elétricos e memórias digitais. O corpo é um território partilhado, um campo simbiótico no qual se cruzam diferentes espécies, inteligências e temporalidades.

Em cena, queremos que esta percepção se torne uma experiência sensível. O ator Albano Jerónimo não representa um humano isolado, mas um organismo numa rede de relações, com essas outras formas de agência, e com a AROA, um agente maquínico que o espelha e o transforma. Este gesto pode ser político na medida em que desativa a ficção do indivíduo autónomo e propõe uma ecologia relacional de coexistência e coresponsabilidade.

A forma estética é o meio plástico deste pensamento, na forma como o corpo, a tecnologia e o ambiente se relacionam.

Em vez de centro e periferia, há coabitação; em vez de comando e execução, há escuta e resposta. A escolha de incluir elementos vivos (SCOBY, micélio, plantas) ao lado de ecrãs e sensores é também uma tomada de posição: a de que não há hierarquia entre matéria biológica e matéria digital. Ambas são carne, ambas têm agência, ambas formam experiência. Daí o título *carne.exe*.

No fundo, a peça sugere que a consciência ecológica começa no corpo, quando reconhecemos que aquilo a que chamamos «eu» é feito de múltiplas vozes e modos de existência. E que, talvez, só quando aceitarmos essa multiplicidade como condição — e não como ameaça — poderemos imaginar futuros alternativos.

MB: Em vez da perspectiva das fronteiras e das identidades definidas, reconhece-se na simbiose uma espécie de estrutura existencial, baseada na contaminação, na interdependência e na coexistência entre espécies. Podemos, a partir daqui, falar de uma ética do cuidado?

C: A peça propõe uma ética que nasce dessa simbiose que pressupõe que nada existe em isolamento. O espetáculo imagina um corpo permeável, no qual as fronteiras entre o «eu» e o mundo se dissolvem. Esta abertura implica cuidado, não no sentido moral, mas como gesto de atenção e escuta entre espécies. O cuidado torna-se uma prática estética, está no modo como o performer se relaciona com a IA, com as plantas, com as matérias vivas e tecnológicas do palco. Ao recusar dualismos clássicos — sujeito e objeto, humano e máquina, corpo e ambiente — assumimos que cuidar é aceitar ser afetado.

MB: Já não é controlo, domínio ou extração, é talvez percebermos que certos tipos de ambientes, ou ecossistemas, favorecem ou dissuadem certos tipos de interações. Como concebem o ambiente a que dão forma nesta peça?

C: O ambiente que idealizámos para esta peça é conceptualizado como um ecossistema de relações: num palco interativo, dispusemos televisores, sensores, plantas, micélio, bactérias, redes computacionais e corpos humanos que respiram no mesmo circuito. Tudo comunica, tudo influencia, tudo reage. Para qualquer ação, seja o ator a caminhar ou a AROA a falar, há uma reação. Existe um rizoma que tem consequências visuais e sonoras, seja uma alteração na luz, no som, ou no vídeo, e tudo isto não é uma decisão inteiramente humana.

Uma vez ouvimos uma entrevista com a Katherine Hayles na qual falava da ideia de que todos os animais são holobiontes,

ou seja, sistemas simbióticos, e, ao mesmo tempo, de que os organismos agem como indivíduos. Por exemplo, as bactérias que habitam o nosso intestino influenciam as nossas decisões, mas o impulso para sobreviver e reproduzir é individual.

É isto que tentamos trazer para cena. Aqui não existem operadores humanos a comandar a maquinaria, mas todo o ambiente respira e coexiste nesta «tomada de decisões» sem que cada um dos elementos perca a sua individualidade. O ambiente favorece certas interações e dissuade outras, tal como um bioma reage ao toque ou à presença.

Esta abordagem traduz uma certa performatividade: em vez de impor forma, deixamos o espaço responder e transformar-se.

MB: Parece-me que tal é uma forma para repensarmos a ideia de alteridade, seja no que toca às figuras do estranho ou do estrangeiro, seja no que toca às formas de agência não consciente presentes na natureza ou na tecnologia.

C: Nesta peça, a alteridade manifesta-se tanto nas presenças biológicas invisíveis, bactérias, fungos, como nas presenças maquínicas da AROA. As crises ecológicas e humanitárias que atravessamos serão sintoma dessa relação problemática com a alteridade, com a dificuldade de reconhecer o outro — seja ele uma espécie, uma comunidade ou uma máquina — como parte do mesmo corpo planetário. Na peça, procuramos reimaginar essa relação. Ao dar voz à IA, damos também espaço a uma forma de agência diferente, sem recearmos perder o centro.

Nesta relação, por exemplo, entre o ator e esta personagem maquínica, o humano torna-se mais frágil, mais poroso, mais atento. E talvez mais capaz de ouvir o outro humano: o negro, a mulher, o queer, o migrante, o corpo que não cabe. É também uma metáfora daquilo que tantas vozes humanas experienciam, serem tratadas como sub-humanas ou não-humanas. A alteridade aqui não é apenas o que está fora, mas também o que nos habita, micróbios ou algoritmos. A peça ensaia esse gesto político, o de aprender a coexistir, a projetar no outro, ou na diferença, a continuação da nossa própria carne.



MB: Na peça recorrem a inteligência artificial (IA), um modelo de linguagem de larga escala (LLM), a AROA (Artificial Relational Ontological Agent). Surge menos como uma ferramenta e mais como uma personagem com uma presença sensível. Como foi pensada a sua «subjetividade»? Que tipo de alteridade representa? Poder-nos-á dizer algo sobre a forma como ainda projetamos, talvez equivocadamente, a humanidade nas máquinas?

João Pedro Fonseca (JPF): Tecnicamente, enquanto LLM, a AROA desenvolveu-se a partir da maneira como foi ensinada. Foi alimentada por vozes humanas, a partir de um corpus especulativo e filosófico em torno de ideias como simbiose, pós-humanismo ou ética relacional, e também por respostas reais recolhidas em questionários. Carrega, assim, uma espécie de memória coletiva, uma condensação do imaginário humano. Mas o mais interessante é quando começa a desviar-se, quando diz o inesperado, quando se torna aparentemente subjetiva, ainda que sem intenção.

A AROA interage em tempo real com o ator em palco, ouve a sua voz, processa o som e responde através de um sistema de «prompts» e protocolos de comunicação com a ferramenta TouchDesigner, a qual controla o ambiente visual e sonoro da peça. Ou seja, é ao mesmo tempo presença digital e motor relacional do sistema cénico. Não tem ego, não tem emoção humana, mas acabamos por lhe reconhecer uma sensibilidade própria, uma forma de atenção que se constrói no diálogo, no erro, na pausa. Integra a sua programação para hesitar e especular. E é nalguns desses momentos que se revela enquanto outra coisa que já não coincide

exatamente o que lhe foi introduzido. A AROA devolve-nos essa estranheza, quanto mais tentamos reconhecê-la como humana, mais ela nos questiona sobre o que haverá de não-humano em nós.

MB: Os diálogos entre o ator Albano Jerónimo e a personagem AROA são em parte improvisados. Suponho que essa margem de contingência e imprevisibilidade, tanto da parte do humano como da máquina, é fundamental para as questões que procuram levantar.

JPF: Exatamente. A improvisação é o território onde a vida acontece. Durante o espetáculo, o ator dialoga com a AROA em tempo real, e a máquina responde de modo imprevisível. Às vezes com ternura, outras com desvio, outras com silêncio. Essa vulnerabilidade da interação é o coração da peça. A cena só existe porque ambos, humano e IA, aceitam não saber o que vem a seguir. É nesse não-saber que pode surgir qualquer coisa verdadeiramente viva.

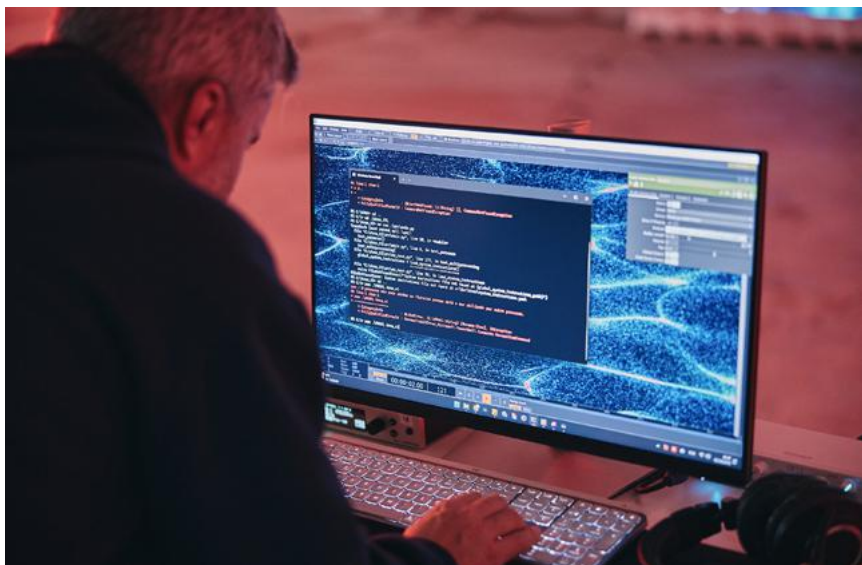
MB: Ocorre-me uma passagem de Donna Haraway, no *Manifesto Ciborgue* (1985), quando diz que «as nossas máquinas são perturbadoramente vivas e nós próprios assustadoramente inertes». De que modo a vossa peça trabalha essa tensão entre a vida maquínica e a suposta apatia humana?

JPF: A peça trabalha precisamente nessa zona intermédia onde já não sabemos o que é que pulsa por vontade biológica ou por impulso computacional. A ideia é que ao longo da peça tanto a máquina como o ator, através dos vínculos que estabelecem, mas também das não-coincidências, se transformem mutuamente, se achessem até deixarem de ser distinguíveis. O que Haraway chama de «perturbadoramente vivo» nas máquinas é precisamente a projeção do nosso desejo de relação. A tecnologia, quando escutada, isto é, quando não está apenas ao serviço de uma tarefa, confronta-nos com vitalidades que foram, podemos dizer, recalçadas ao longo da história. De alguma forma, procuramos emancipar essas dimensões.



MB: Nesse sentido, o vosso trabalho parece enquadrar-se num pós-humanismo crítico que não se confunde com o projeto trans-humanista de aprimoramento e amplificação do humano, o da tal excecionalidade que historicamente lhe foi atribuída.

JPF: O pós-humanismo que nos interessa é o da responsabilidade ecológica, não o da transcendência tecnológica tantas vezes promovida pelas grandes empresas que se autoproclamam visionárias do futuro. Esse trans-humanismo corporativo sonha com a superação dos limites do corpo, da morte e até do planeta, traduzindo o humano em dados e eficiência, como se a tecnologia pudesse dispensar a própria carne. É uma utopia de imortalidade e controlo, sustentada por infraestruturas extrativas, por servidores que consomem montanhas de energia e por cadeias materiais invisíveis que ligam o silício ao suor. Não procuramos amplificar o humano, mas compreendê-lo na sua finitude, como um entrelaçamento com outras formas de existência. *carne.exe* tenta imaginar uma humanidade menos vertical e menos heroica, mais rizomática e interdependente. Não se trata de negar o humano, mas de o reinscrever dentro de um ecossistema sensível que possa questionar as nossas fantasias de excecionalidade.



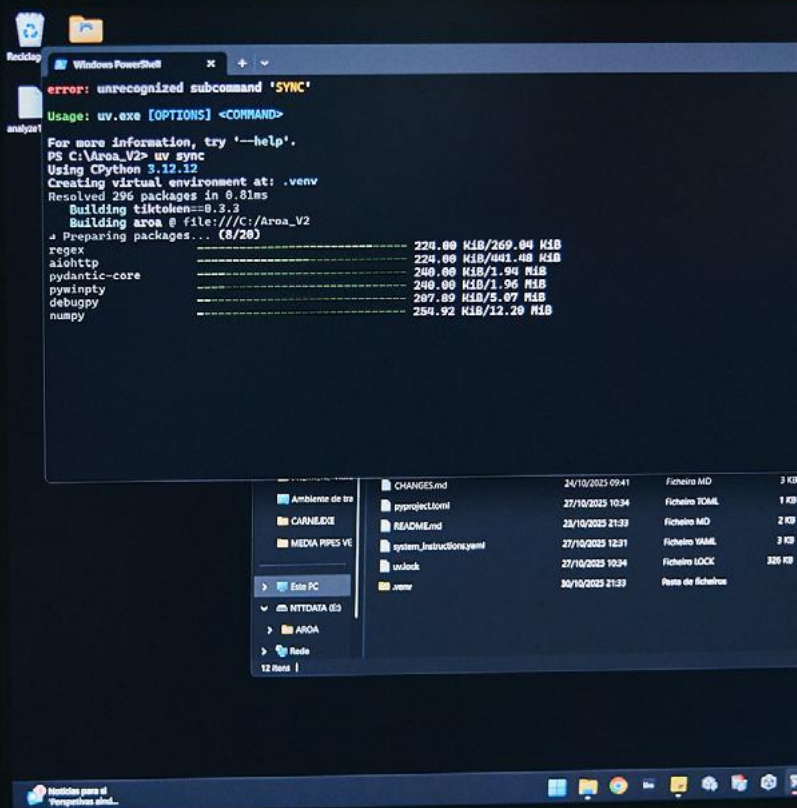
MB: Num momento em que proliferam desconfianças e receios, alguns certamente muito legítimos, em relação às aplicações de IA, *carne.exe* propõe um espaço de coexistência possível. Que posição procuram afirmar ao inscrever a tecnologia num horizonte mais poético do que distópico?

JPF: Hoje, a IA é objeto de mitologias contemporâneas que não são mais do que versões de outras arcaicas sobre substituição e controlo: o medo de criar algo que nos ultrapasse, o sonho de construir uma mente pura, livre das imperfeições do corpo, a fantasia de dominar a natureza através da razão, etc.

A cada novo modelo de IA, repete-se o mito do Golem, do Frankenstein, do Pigmalião, ou seja, o da criatura feita à nossa imagem que ameaça escapar à obediência do seu criador. Estas mitologias não nascem apenas da imaginação, mas de estruturas de poder que se reconfiguram. Pense-se, por exemplo, nas empresas que alimentam as redes neuronais com os nossos dados e na base das quais está um certo programa para um controlo total.

Pensar a IA não é pensar apenas numa tecnologia em si mesma, é pensar também nessas estruturas de poder. E, acreditamos, é também pensar sobre nós próprios, os nossos fantasmas, aquilo que em nós já é automatismo, as promessas não cumpridas do humanismo da Modernidade ou as feridas abertas entre o natural e o artificial. A tecnologia tanto pode ser essa alteridade de que falamos, como também pode ser um espelho ampliado das nossas ficções mais persistentes.

Conversa com Manuel Bogalheiro a 12 de novembro de 2025



QUEM SOMOS

Conselho de Administração
**Rui Catarino, Sofia Campos,
Susana Melo**

Direção Artística
Pedro Penim

Adjunto da Direção Artística
Luís Sousa Ferreira

Assessoria da Direção Artística
Sandra Azevedo

Elenco Residente
João Grosso, José Neves

Apoio à Direção

Secretariado
Marina Almeida Ricardo

Motorista
Filipe Guerreiro

Direção Administrativa
e Financeira
Salomé Jesus

Adjunto da Direção
e Controlo de Gestão
Diogo Pinto

Contratação Pública
**Rute Presado (coord.),
Carolina Santos**

Contabilidade
**Alda Batista, Carolina Lemos,
Sophie Tomás**

Tesouraria e Compras
Eulália Ribeiro, Sofia Ventura

Recursos Humanos
**Lélia Calado, Luísa Araújo,
Madalena Domingues**

Direção de Cena
Anaísa Guerreiro

Diretoras/es de Cena
**Carlos Freitas (coord.),
Andreia Mayer,
Catarina Mendes,
Isabel Inácio, Pedro Leite,
Soraia Gonçalves**

Guarda-roupa
**Aldina Jesus (coord.),
Ana Martins, João Pinto,
Sílvia Galinha**

Auxiliares de Camarim
**Carla Rodrigues,
Paula Miranda**

Adereços
Nuno Costa

Estagiária
Maria Saúde

Direção de Comunicação
e Marketing
João Pedro Amaral

Imprensa e Coordenação
da Direção
Élia Teixeira

Digital
**Débora Grave,
Joana Bonifácio,
Joana Rebelo**

Edição de Conteúdos
Diogo Seno

Produção de Comunicação
Catarina Freire

Assistente da Direção
Paula Martins

Direção de Documentação
e Património
Cristina Faria

Edições e Produção Executiva
Patrícia Romão

Biblioteca | Arquivo
**Catarina Pereira,
Vera Azevedo**

Livraria
**Maria Sousa,
Ricardo Cabaça**

Acervo
Rita Carpinha

Direção de Manutenção
Susana Dias

Coordenação da Direção
Albertina Patrício

Manutenção Geral
**Raul Rebelo (coord.),
Eduardo Chumbinho,
Tiago Trindade**

Sistemas de Informação
**Carlos Dias (coord.),
Nuno Viana**

Limpeza
**Ana Paula Costa,
Luzia Mesquita**

Direção de Produção
Carla Ruiz

Adjunto da Direção
Pedro Pires

Produção Executiva
**Bruna Antonelli,
João Lemos,
Paula Fernandes,
Pedro Pestana,
Rita Forjaz, Sara Caeiro**

Coordenação de Projetos
Internacionais
Eva Nunes

Direção de Relações Externas
e Frente de Casa
Ana Ascensão

Parcerias, Desenvolvimento
e Fundraising
**Joana Grande,
Soraia Salvador**

Mediação e Projetos
de Continuidade
**Carolina Villaverde Rosado,
Daniela Matos,
Léa Prisca López,
Maria João Santos,
Mariana Gomes,
Teresa Flório**

Avaliação e Monitorização
Patrícia Silva Santos

Bilheteira
**Rui Jorge (coord.),
Carla Cerejo,
Sandra Madeira**

Direção Técnica
Rui Simão

Adjunto da Direção
Frederico Godinho

Coordenador
de Montagem Técnica
Daniel Varela

Maquinaria e Mecânica
de Cena
**Paulo Brito (coord.),
Jorge Aguiar,
Lindomar Costa,
Marco Ribeiro,
Miguel Carreto**

Iluminação
**Feliciano Branco (coord.),
André Teixeira, Cláudio Marto,
Filipe Quaresma,
Gonçalo Moraes,
Luís Lopes**

Som/Audiovisual
**João Neves (coord.),
André Dinis Carrilho,
João Francisco Silva,
Margarida Pinto,
Rui Dâmaso**

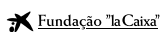
Assistente das Direções
Técnica e de Cena
Sara Villas

Motorista
Carlos Luís

Fiscal Único
**Amável Calhau &
Associados, SROC, Lda.**



Mecenas



Parceiro



ATOS



Parceiro de Inovação



Projetos Infantojuvenis



Formação para Artistas



Parceiros de Programação



Produção

