TEATRO POLÍTICO VIRTUAL BRASILEIRO: RESISTÊNCIA E TRANSFORMAÇÃO NA ERA TECNOLÓGICA

Dhenise de Almeida GALVÃO, Universidade de Brasília, Brasil, dhenisegalvao@gmail.com

1. Introdução. A reinvenção do palco político na era digital

Durante a pandemia de COVID-19, o teatro precisou se reinventar às pressas. De um dia para o outro, companhias do mundo inteiro se viram diante da tela do computador, tentando transformar o que antes dependia da presença física em algo possível de acontecer *online*. No Brasil, esse movimento acabou abrindo espaço para algo inesperado, o florescimento do teatro político virtual. Em vez de silenciar diante do isolamento, artistas começaram a usar as plataformas digitais para provocar o público – falando de racismo, autoritarismo, desigualdade e direitos LGBTQIA+.

O que este trabalho propõe é pensar se essas experiências, nascidas em meio ao caos, podem ter inaugurado uma nova forma de teatro político, própria da era digital. Mais do que uma simples transposição de palcos para telas, o teatro político virtual parece ter criado um outro tipo de presença – uma presença feita de conexões, de ruídos, de câmeras que tremem e microfones que falham.

E é nesse lugar imperfeito que a relação entre arte, política e tecnologia se transforma. Ao cruzar linguagens e abrir espaço para a participação do público, o teatro *online* não apenas adaptou antigas formas de cena, mas criou maneiras de presença e resistência, mesmo diante da distância física. Como atriz e pesquisadora, vivi de perto esse deslocamento do palco para o ambiente digital. Vi o espectador deixar de ser mero observador e se tornar parte ativa do acontecimento. O teatro político virtual o provoca a agir e transforma-o em um "espect-ator", alguém que interfere, cria e compartilha a cena em tempo real. A partir dessa experiência, esta pesquisa propõe uma reflexão crítica sobre o engajamento no teatro virtual. Diferencio o engajamento político e social, que desperta reflexão e mobilização, do engajamento algorítmico, moldado pelas lógicas de visibilidade e monetização das redes. É nesse confronto que o teatro político virtual reafirma sua potência transformadora, ao ativar práticas críticas dentro das próprias estruturas digitais.

A análise parte de vivências concretas em espetáculos como *Clã_Destin@, uma viagem cênico-cibernética* (2020) e *Acatacara: uma peça ao avesso* (2021), do grupo Clowns de Shakespeare, e *12 Pessoas com Raiva* (2021, do grupo Pandêmica Coletivo Temporário de Criação, observadas e sentidas a partir do lugar de uma espectadora-atriz que cria, atua e reflete em cena.

A inteligência artificial foi utilizada como ferramenta de suporte em duas frentes: no apoio à escrita (revisão, correção e fluidez do manuscrito) e na geração de *prompts* para o experimento cênico. O conteúdo e a análise são, integralmente, de autoria da investigadora.

2. O cenário político-digital brasileiro e o teatro como resistência

Entre 2013 e 2024, o Brasil viveu um período de forte tensão política. As manifestações de 2013 abriram feridas que se aprofundaram com o impeachment de 2016, dividindo o país em lados quase irreconciliáveis. Quando Jair Bolsonaro chegou ao poder em 2018, a área cultural sentiu o golpe de forma direta: cortes, censura velada e ataques a artistas e coletivos que defendiam direitos humanos e minorias.

Nesse cenário, a internet tornou-se refúgio e trincheira. As plataformas digitais deixaram de ser apenas um espaço de divulgação para se tornarem um território de resistência — um lugar onde o teatro político pôde respirar. O que começou como uma adaptação forçada pela pandemia acabou virando descoberta: o ambiente virtual revelou-se fértil, imprevisível e cheio de novas possibilidades para a arte engajada.

Clã_Destin@, uma viagem cênico-cibernética, do Grupo Clowns de Shakespeare[1], nasceu em meio ao isolamento da pandemia como um gesto de urgência e invenção. As casas dos atores se transformaram em palcos provisórios, e cada falha de conexão ou ruído digital parecia carregar o próprio nervo da época. Nada era disfarçado, e a instabilidade técnica se tornava parte da cena, como se o erro também fosse uma forma de resistência diante do controle e da censura.

Assistir a *Clã_Destin@* era mais do que acompanhar uma peça transmitida *online*. Era participar de um ritual coletivo. O público não estava apenas diante da tela, mas dentro dela, interferindo, reagindo e respirando junto com o elenco. Esse caráter interativo fazia da experiência algo imprevisível e vivo, lembrando que o teatro, mesmo digital, continua sendo encontro.

O espetáculo surgiu como resposta simbólica às políticas autoritárias e à tentativa de silenciamento da arte. Ao imaginar um mundo em que a expressão pública estivesse proibida por vinte e cinco anos, a peça expôs o medo real da repressão cultural vivida no país, mas também a coragem de reinventar a presença.

Mais do que uma adaptação técnica, essa travessia para o digital revelou uma busca profunda. Como manter a liberdade de criação quando o corpo não pode ocupar o espaço físico? O teatro político virtual, nesse sentido, não apenas sobreviveu, mas se reconfigurou como território de resistência e imaginação, onde a arte continua sendo o lugar do possível mesmo em meio ao colapso.

[1] O Grupo Clowns de Shakespeare (Natal/RN) é um dos coletivos mais importantes do teatro brasileiro contemporâneo, com mais de 30 anos de trajetória. Durante a pandemia de COVID-19, destacou-se pela vanguarda na criação de dispositivos tecnoviviais, utilizando plataformas como Zoom e Telegram para investigar a presença política no digital.

3. O teatro político virtual como "contracolonialidade" e "tecnovívio"

A análise das produções brasileiras de teatro político virtual revela uma "contraestratégia" algorítmica: uma ocupação afetiva de espaços digitais hegemonicamente excludentes. Inspiradas pelas ideias de lugar de fala e pelas potências nômades de Deleuze & Guattari (1980/2010), essas práticas se constituem como críticas à homogeneização de sujeitos e à hierarquização de discursos operadas pelas lógicas algorítmicas.

O conceito de *tecnovívio*, proposto por Jorge Dubatti (2020), é fundamental para compreender a experiência teatral mediada pela tecnologia. Dubatti (2020) defende um modelo pluralista, onde as formas digitais também podem produzir presença, afeto e coletividade, sem necessariamente substituir ou ser inferior ao "convívio" presencial. Ele argumenta que "tanto as experiências presenciais quanto as virtuais devem ser politizadas, isto é, entendidas em seus contextos políticos e culturais" (Dubatti, 2020, p. 11).

Um exemplo marcante dessa "tecnovivência" politizada é *Acatacara: uma peça ao avesso*, do Grupo Clowns de Shakespeare. Realizada inteiramente no Telegram, a performance transformou o público, denominado "Comunidade *Acatacarenha*", em cocriadores da narrativa. A peça criou um país imaginário na América Latina, cuja história, cultura e identidade foram moldadas pelas memórias e interações dos participantes, explorando temas como golpes militares, resistência e julgamentos históricos. A escolha do *Telegram* permitiu simular ambientes controlados e repressivos, com o silenciamento de participantes refletindo a supressão da dissidência em regimes autoritários, transformando a fragilidade digital em uma poderosa metáfora sobre repressão política.

Outra produção que exemplifica o engajamento crítico é *12 Pessoas com Raiva* – Pandêmica Coletivo Temporário de Criação[2], uma adaptação brasileira da célebre peça *Twelve Angry Men*, encenada inteiramente via Zoom. A peça se concentrou em um júri deliberando sobre o destino de um jovem da periferia, acusado de matar o próprio pai, abordando temas urgentes como racismo, preconceito e injustiça sistêmica. A personagem de uma mulher negra, ao questionar a condenação unânime, serviu como um forte contraponto aos preconceitos da maioria, provocando uma profunda reflexão sobre justiça e empatia na sociedade brasileira contemporânea. A realização da peça *online*, em um período de isolamento e crise, demonstrou a resiliência do teatro e sua capacidade de se reinventar como plataforma de debate político e social.

[2] O Pandêmica Coletivo Temporário de Criação constitui-se como uma rede de colaboração artística desterritorializada, formada em 2020 por profissionais de diversos estados brasileiros (como SP, RJ e RN). O grupo investigou as fronteiras entre teatro, cinema e linguagens audiovisuais, utilizando o ambiente virtual como espaço de resistência e intercâmbio produtivo.

Disque Q Para Queer – Teatro da Margem[3], dirigido por Diogo Spinelli, explorou temas de identidade queer, dinâmicas familiares e liberdade sexual de maneira interativa. O espetáculo permitia que o público votasse nas cenas, influenciando diretamente o rumo da narrativa. Esse formato participativo conferia aos espectadores agência na construção da performance, fomentando um diálogo aberto sobre experiências LGBTQIA+ no Brasil e criando um espaço seguro e inclusivo para reflexão e conversa sobre questões queer.

Por fim, *#Rabolivreja: A Lenda do Cachorro Louco* – Coletivo Calhas[4], uma performance solo de Fábio Venturini, utilizou o humor e a figura de um palhaço cachorro, Pafúncio, para explorar temas de liberdade e identidade LGBTQIA+. Através de jogos e interação com a audiência, Pafúncio desafiou os espectadores a refletirem sobre suas percepções de liberdade pessoal e social. A obra, construída a partir das experiências pessoais e traumas do ator, tornou-se uma metáfora da luta por liberdade e resistência contra normas sociais opressoras.

4. Inteligência artificial como aliada e desafio na produção artística

A ascensão da inteligência artificial generativa (IAg) intensifica a disputa por visibilidade no ambiente digital, especialmente para manifestações artísticas críticas. Em um cenário dominado por algoritmos que personalizam e monetizam a atenção, as plataformas digitais se tornaram curadoras invisíveis da esfera pública, definindo o que é visto e o que é silenciado. Essa lógica, longe de ser neutra, é direcionada por interesses econômicos que favorecem o engajamento a qualquer custo, amplificando conteúdos extremistas, teorias conspiratórias e narrativas polarizadoras.

Nesse contexto, o artista é pressionado a manter uma presença constante, expondo afetos, dores e crises, transformando a própria intimidade em moeda de troca. Como observou Caio Blat em entrevista a Leandro Demori (2025), os artistas hoje "precisam disputar espaço com os influenciadores digitais, que muitas vezes não têm nenhuma formação, mas dominam os códigos das redes" (Demori, 2025, 23:35). Essa "era da performance" é "muito cruel para quem tá começando" (Demori, 2025, 23:45).

[3] O Teatro da Margem (Parnamirim/RN) é um coletivo potiguar fundado em 2020, em meio ao cenário de isolamento social da pandemia de COVID-19. Sob a direção de Diogo Spinelli, o grupo estreou sua obra inaugural, Disque Q para Queer (2021), um espetáculo-experimento via Zoom que utiliza a estrutura de uma "central de atendimento" para discutir violências contra a comunidade LGBTQIA+. A obra destaca-se pela interatividade, permitindo que o público escolha as cenas e interfira diretamente no rumo da narrativa digital.

[4] O Coletivo Calhas (São Bernardo do Campo/SP) surgiu em 2014, formado por artistas egressos do Centro Livre de Artes Cênicas (CLAC). O grupo investiga o hibridismo entre teatro, dança e performance, com foco na transformação do espectador em agente criador. Em #Rabolivreja: A lenda do cachorro louco (2021), a performance solo de Fábio Venturini utiliza a figura do palhaço Pafúncio Sambiquira para tencionar questões de identidade LGBTQIAPN+ e resistência política no ambiente digital, subvertendo a lógica das redes sociais para pautar a liberdade dos corpos.

No entanto, a inteligência artificial também pode ser uma aliada na investigação e na produção artística. A utilização de IAg para transcrição de entrevistas, análise de dados e apoio na organização textual nesta pesquisa é um exemplo de como a tecnologia pode servir a epistemologias periféricas, reconfigurando a tecnologia de maneira ética e situada. Como afirma Allessandra Elisabeth dos Santos (2024), "A integração da *GenAI* na escrita [...] assegura que o processo de escrita permaneça dinâmico e ancorado em valores humanísticos" (Santos, 2024, p. 11).

A criação para a internet, especialmente para artistas que não alcançaram a consagração midiática ou a estabilidade profissional, oferece uma possibilidade rara de criar, difundir e se conectar sem depender de estruturas institucionais ou editais milionários. A internet, nesse contexto, transforma-se em um palco instável, coletivo e potencialmente revolucionário, onde os gritos por mudança podem tanto se diluir no ruído digital como instaurar processos de escuta, reflexão e transformação social. A IA, quando utilizada com consciência e criticidade, pode servir como aliada na amplificação de vozes e na criação de formas inovadoras de presença estética.

4.1. "Eu me vejo em você": Um experimento cênico entre IA, teatro político e colapso

Dentro desse campo de experimentação, foi desenvolvida a série de vídeos baseada no texto "Eu me vejo em você", de Rebecca Celso (2020), especificamente no texto "Eu me vejo em você", que integra a série modular *Human@s em dez cenas*. O experimento consistiu na publicação de uma sequência de vídeos no Instagram (Galvão, 2025) utilizando a ferramenta VEO3, aliada à inteligência artificial generativa, para tensionar os limites da presença e da performatividade digital. Inspirada nas teorias de Brecht e Artaud, além da estética do *glitch* (erro) e do ruído, a criação configura-se como um ensaio estético sobre o colapso contemporâneo e os corpos em falha. A escolha por uma dramaturga fora do circuito hegemônico da mídia visa não apenas dar visibilidade à produção artística independente, mas investigar possibilidades estéticas onde a máquina é utilizada como instrumento de protesto contra o tecnodeterminismo.

Através da fragmentação narrativa, da estética do *bug* e da presença incorpórea de uma cabeça flutuante, a performance instaura uma arena simbólica onde o espectador é provocado a refletir sobre identidade, política e ruína. Trata-se de uma proposta que investiga a coexistência entre corpo, máquina e poesia, em um espaço de experimentação sensível e insurgente. Para sustentar conceitualmente essa empreitada, retomam-se os estudos de Erwin Piscator (1968), que já nos anos 1920 utilizava os recursos técnicos mais avançados de seu tempo para potencializar a mensagem política de suas encenações. Assim como o encenador alemão se apropriava de projetores, filmes e mecanismos de amplificação sonora para expandir o alcance de sua crítica, buscou-se explorar as ferramentas digitais contemporâneas como campo de resistência, criando em meio aos algoritmos que tanto desafiam quanto atravessam a existência humana.

A análise de Rafael Litvin Villas Bôas (2011), em sua conferência "Indústria cultural, identidade e tecnologia", é crucial para compreender a atuação da indústria cultural e da tecnologia no Brasil. Ele aprofunda a intersecção entre cultura, política e as dinâmicas sociais, questionando como a indústria cultural, longe de ser um fenômeno neutro, atua na construção da realidade e na manutenção de estruturas de poder. Villas Bôas (2011) critica

como a mídia e a publicidade criam uma "forma de representar a realidade que, embora não seja real, é pertinente" (Villas Bôas, 2011, 11:22), e como a tecnologia no Brasil "sempre foi apropriada por poucos, servindo a um ciclo de 'modernização conservadora'" (Villas Bôas, 2011, 06:15). A indústria cultural, segundo ele, tem como papel crucial neutralizar a capacidade organizativa das classes populares, individualizando o desejo de consumo e desviando a atenção da ação social organizada para a frustração da consciência individual (Villas Bôas, 2011, 14:15).

Complementando essa perspectiva, as falas do Ministro Flávio Dino em sessão extraordinária do Supremo Tribunal Federal sobre a regulação do Marco Civil da Internet (2025) ressaltam a não neutralidade das redes sociais e o perigo do tecnodeterminismo. Dino afirma que as redes sociais "não aproximaram a humanidade daquilo que ela produziu de melhor" (Brasil, 2025, 03:29). Ele critica o tecnodeterminismo, alertando que é uma "encruzilhada vital na trajetória do ser humano na Terra" (Brasil, 2025, 04:10) e que este fenômeno possui uma pretensão de onipotência. Para o Ministro, "é falso que tudo é uma questão de opinião" (Brasil, 2025, 06:43), reiterando que uma "mentira tipificada" (Brasil, 2025, 07:12) não pode ser tratada como opinião. Dino aponta que os algoritmos "não são randômicos, eles são direcionados e não só direcionados como eles, a partir da inteligência artificial, eles pegam as ideologias e as questões econômicas que mais favorecem as redes" (Brasil, 2025, 24:55), o que gera monetização através da circulação de ilícitos e da amplificação de discursos que fragmentam o tecido social. Essa visão do judiciário brasileiro sublinha a urgência de uma regulação que enfrente as falhas sistêmicas das plataformas e proteja a sociedade de seus impactos negativos, ressoando com a proposta de um teatro político virtual que desafia essa lógica hegemônica.

5. Considerações finais: O futuro do teatro político virtual

O teatro político virtual brasileiro, emergido durante a pandemia, revela-se não como uma adaptação temporária, mas como uma categoria estética e política em formação, com potencial para se consolidar como campo de pesquisa e reflexão acadêmica. As experiências analisadas demonstram como as plataformas digitais podem ser ferramentas poderosas para a mobilização política, a reflexão social e a transformação cultural, engajando públicos em discussões sobre temas urgentes como autoritarismo, racismo e direitos LGBTQIA+.

A força desse teatro reside na sua capacidade de criar "cumplicidades resistentes", onde a interação entre artistas e público transcende a mera representação e se torna um ato de cocriação e engajamento crítico. Essa dinâmica não apenas potencializa as performances, mas as transforma em eventos comunitários, onde narrativa e crítica social se fundem, e a política se manifesta não apenas no discurso, mas também na forma.

O desafio para o futuro reside na integração dessas inovações ao panorama teatral mais amplo, garantindo que a inclusividade, a interatividade e o espírito comunitário das produções virtuais não se percam. A coexistência entre o "convívio" e o "*tecnovívio*", como proposto por Dubatti (2020), aponta para um modelo pluralista em que ambas as formas de arte podem coexistir e enriquecer o espectro cultural. O teatro pode evoluir para uma forma híbrida, capaz de envolver tanto públicos físicos quanto virtuais de maneiras significativas e transformadoras.

Ao desafiar as formas de controle algorítmico e promover a presença de corpos e narrativas dissidentes, as práticas performativas do teatro político virtual reafirmam a arte como um espaço crítico, coletivo e radicalmente vivo. Elas demonstram que, mesmo em um universo cada vez mais mediado por *big techs* e lógicas capitalistas, é possível criar zonas de visibilidade para vozes que são frequentemente apagadas, disputando os espaços digitais com poesia e provocação, e reinventando a relação entre arte, tecnologia e justiça social.

Financiamento e Agradecimentos

Agradeço o apoio financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), que tornou esta pesquisa possível. Este trabalho foi desenvolvido sob a orientação do Prof. Dr. Rafael Litvin Villas Bôas (UnB), a quem agradeço pelas provocações teóricas fundamentais e pelo incentivo constante à investigação da relação entre arte, tecnologia e justiça social

Referências

Brasil. Supremo Tribunal Federal. (2025, 11 de junho). *Sessão extraordinária: Recursos sobre normas do Marco Civil da Internet* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=0BYHV7gWJSk

Celso, R. (Produtora). (2020, 7 de dezembro). *Human@s in dez cenas - "Eu me vejo em você"* [Vídeo]. YouTube. 33 Dentes Produções. https://www.youtube.com/watch?v=jMYLrKBrmCs

Clowns de Shakespeare. (2020). *Clã_Destin@: uma viagem cênico-cibernética*. [Espetáculo virtual]. Grupo Clowns de Shakespeare.

Clowns de Shakespeare. (2021). A*catacara: uma peça ao avesso*. [Espetáculo via Telegram]. Grupo Clowns de Shakespeare.

Clowns de Shakespeare. (n.d.). *Virtual Political Theatre: Engaging Brazilian Society through Digital Performances*. University of Brasília.

Coletivo Calhas. (2021). *#Rabolivreja: A Lenda do Cachorro Louco*. [Performance solo]. Com Fábio Venturini. Coletivo Calhas.

Deleuze, G. e Guattari, F. (2010). *Mil platôs: Capitalismo e esquizofrenia* (Vol. 1, 2ª ed., A. Guerra Neto e C. P. Costa, Trads.). Editora 34. (Obra original publicada em 1980).

Demori, L. (2025, 11 de março). C*aio Blat é o convidado do Dando a Real com Leandro Demori*. [Vídeo]. TV Brasil. https://youtu.be/wykGA6Vvgmo?si=RURcKYjWIrhXa8L-

Dubatti, J. (2020). Experiencia teatral, experiencia tecnovivial: ni identidad, ni campeonato, ni superación evolucionista, ni destrucción, ni vínculos simétricos. *Rebento*, 12, 8-32. https://www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/rebento/article/view/503

Mencarelli, F. A. A. (2015). Coletivos teatrais, performance e micropolíticas. In *A arte e a cidade: lugares e expressões teatrais de Belo Horizonte*, 1, (pp. 81-94). Fundação Municipal de Cultura.

Pandêmica Coletivo Temporário de Criação. (2020). *12 Pessoas com Raiva* [Espetáculo virtual via Zoom].

Piscator, E. (1968). *O teatro político* (A. Della Nina, Trad.). Civilização Brasileira.

Santos, A. E. (2024). *Generative Artificial Intelligence and its Impact on Writing* (Tese de doutorado). Universidade Federal de Sergipe.

Teatro da Margem. (2021). *Disque Q Para Queer*. [Espetáculo virtual]. Dirigido por Diogo Spinelli. Teatro da Margem.

Villas Bôas, R. (2011, 27 de agosto). *Indústria cultural, identidade e tecnologia* [Vídeo]. YouTube. Fundação Banco do Brasil. https://www.youtube.com/watch?v=0BYHV7gWJSk