



Universidade de Brasília – UnB
Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas – PPGCen
Doutorado em Artes Cênicas

Dhenise de Almeida Galvão

TEATRO POLÍTICO VIRTUAL NO BRASIL: PRÁTICAS E PERSPECTIVAS
CONTEMPORÂNEAS

Brasília - DF

2026

Universidade de Brasília – UnB
Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas – PPGCen
Doutorado em Artes Cênicas

Dhenise de Almeida Galvão

TEATRO POLÍTICO VIRTUAL NO BRASIL: PRÁTICAS E PERSPECTIVAS
CONTEMPORÂNEAS

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas – PPGCen da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Artes Cênicas.

Linha de Pesquisa: Cultura e Saberes em Artes Cênicas

Orientação: Prof. Dr. Rafael Villas Bôas

Brasília - DF

2026

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

dt	de Almeida Galvão, Dhenise TEATRO POLÍTICO VIRTUAL NO BRASIL: PRÁTICAS E PERSPECTIVAS CONTEMPORÂNEAS / Dhenise de Almeida Galvão; orientador Rafael Litvin Villas Bôas. Brasília, 2026. 221 p. Tese(Doutorado em Administração) Universidade de Brasília, 2026. 1. teatro político virtual. 2. artes cênicas. 3. tecnologia. 4. tecnovívio. 5. engajamento. I. Litvin Villas Bôas, Rafael, orient. II. Título.
----	---

Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Artes Cênicas
Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas

Dhenise de Almeida Galvão

Teatro político virtual no Brasil: práticas e perspectivas contemporâneas

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Programa de Pós-Graduação em Artes
Cênicas da Universidade de Brasília, como
requisito parcial para obtenção do grau de
doutora

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Rafael Litvin Villas Bôas
Instituição: Universidade de Brasília
Orientador

Prof^a. Dr^a. Luciana da Costa Dias
Instituição: Universidade de Brasília

Prof. Dr. Jorge Dubatti
Instituição: Universidad de Buenos Aires

Prof^a. Dr^a. Carina Maria Guimaraes Moreira
Instituição: Universidade Federal de São João del-Rei

Aprovada em: **29 de junho de 2026**

A Bento e Ivo, que transformam o caos diário em combustível e fazem a engrenagem continuar girando.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Prof. Dr. Rafael Villas Bôas, orientador, pela rigorosa exigência e pelas discussões que fortaleceram esta tese.

Agradeço à banca examinadora, composta pela Profa. Dr^a. Luciana da Costa Dias, Prof. Dr. Jorge Dubatti, Profa. Dr^a. Carina Maria Guimarães Moreira e pela suplente Profa. Dr^a. Sulian Vieira Pacheco, que generosamente aceitaram participar deste processo, bem como aos professores Érico José, Luciana Hartmann e Graça Veloso. Suas aulas, seminários, reflexões e contribuições críticas foram fundamentais tanto para o amadurecimento da tese quanto para meu processo de formação como pesquisadora.

Agradeço à minha família. Ao meu pai, João Celso, pelos conhecimentos e experiências compartilhadas ao longo da vida, especialmente suas vivências com o teatro político nos anos 60 e por despertar meu interesse por tecnologias. À minha mãe, Évelin, por trazer estudos e conhecimentos revolucionários para casa. À minha irmã Rebecca Celso, pela inspiração constante nas artes e nas lutas sociais. Ao meu marido, Fabrício, pelas conversas ao início e fim de cada dia, dividindo as angústias da tese e os embates do cotidiano. A Eva, pelo afeto e suporte constante no cuidado com os meninos. A Bento e Ivo, pelo amor e pela presença durante toda esta jornada.

Agradeço a Dayane Rodrigues e aos colegas da SES-DF e do FNDE pela parceria, apoio e torcida ao longo desta pesquisa.

Agradeço aos meus amigos Débora Ferrite, Rosaura e Willians, meu seletor grupo de apoio, com quem pude contar sempre que precisei desabafar.

Agradeço especialmente a Gabriel Castro Cavalcante (Xac) e Guell Cairo, parceiros e referências em momentos importantes da minha trajetória artística, desde “Carne do Mundo” até os projetos, propostas e sonhos que seguimos imaginando. Agradeço também aos demais artistas dos grupos analisados, cujas obras atravessam esta pesquisa.

Por fim, à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo apoio financeiro concedido por meio da bolsa de doutorado, incluindo os componentes de Prática Docente II e III.

Evidentemente, a transformação total do teatro não deve ser consequência de um capricho de artista, mas corresponder à transformação espiritual total de nosso tempo. [...] O teatro, a literatura, a arte devem refletir, ao contrário, a superestrutura dessas transformações reais e efetivas, que afetam o modo de vida de nossa época.

Bertolt Brecht (1983, p. 36, tradução própria)

RESUMO

Este trabalho investiga a hipótese de que certas experiências cênicas *online*, realizadas durante e após a pandemia de COVID-19, podem configurar uma nova forma de teatro político, aqui denominada teatro político virtual. Essa categoria surge quando as práticas mobilizam dispositivos digitais para questionar discursos hegemônicos e desestabilizar estruturas autoritárias, transformando as plataformas em territórios de resistência estética e política. A pesquisa analisa a emergência dessa categoria estética e política, seus limites e potencialidades, por meio de um levantamento bibliográfico sistemático (2022-2025). O estudo dialoga criticamente com conceitos de engajamento, distinguindo o político do “engajamento” algorítmico, teatro engajado e de militância, examinando como práticas cênicas ativam a potência política em redes sociotécnicas. Com base nos trabalhos de Mencarelli (2015), Dubatti (2007, 2020, 2022, 2023), Costa (1996, 2001) e Rojo (2016), a metodologia articula a análise de espetáculos, tendo como estudo de caso central a produção do Grupo Clowns de Shakespeare (com ênfase em “Clã_Destin@” e “Acatacara”), além de “12 Pessoas com Raiva”, “Disque Q para Queer” e “#Rabolivreja”, a partir da perspectiva da espectadora-atriz. A análise foca em como essas produções mobilizaram dispositivos digitais para problematizar autoritarismo, racismo e violações aos direitos LGBTQIA+, transformando plataformas digitais em territórios cênicos de resistência. Embora dados sobre alcance geográfico e demográfico ainda sejam incipientes, a pesquisa levanta hipóteses sobre a capacidade do teatro político virtual de confrontar desigualdades estruturais e ampliar formas de acesso simbólico e estético. Propõe-se uma reflexão sobre os alcances dessa forma teatral emergente na promoção da transformação social e sua diferenciação das dinâmicas de “engajamento” e polarização do ambiente digital contemporâneo.

PALAVRAS-CHAVE: teatro político virtual; artes cênicas; tecnologia; tecnovívio; engajamento; teatro político.

RESUMEN

Este trabajo investiga la hipótesis de que ciertas experiencias escénicas en línea, realizadas durante y después de la pandemia de COVID-19, pueden configurar una nueva forma de teatro político, aquí denominada teatro político virtual. Esta categoría surge cuando las prácticas movilizan dispositivos digitales para cuestionar discursos hegemónicos y desestabilizar estructuras autoritarias, transformando las plataformas en territorios de resistencia estética y política. La investigación analiza la emergencia de esta categoría estética y política, sus límites y potencialidades, a través de un relevamiento bibliográfico sistemático (2022-2025). El estudio dialoga críticamente con los conceptos de compromiso, distinguiendo lo político del “*engagement*” algorítmico, del teatro comprometido y de militancia, y examina cómo las prácticas escénicas activan la potencia política en redes sociotécnicas. Con base en los trabajos de Mencarelli (2015), Dubatti (2007, 2020, 2022, 2023), Costa (1996, 2001) y Rojo (2016), la metodología articula el análisis de espectáculos, teniendo como estudio de caso central la producción del Grupo Clowns de Shakespeare (con énfasis en “Clã_Destin@” e “Acatacara”), además de “12 Pessoas com Raiva”, “Disque Q para Queer” y “#Rabolivreja”, desde la perspectiva de la espectadora-actriz. El análisis se centra en cómo estas producciones movilizaron dispositivos digitales para problematizar el autoritarismo, el racismo y las violaciones a los derechos LGBTQIA+, transformando las plataformas digitales en territorios escénicos de resistencia. Aunque los datos sobre alcance geográfico y demográfico aún son incipientes, la investigación plantea hipótesis sobre la capacidad del teatro político virtual de afrontar las desigualdades estructurales y ampliar formas de acceso simbólico y estético. Se propone una reflexión sobre los alcances de esta forma teatral emergente en la promoción de la transformación social y su diferenciación respecto de las dinámicas de “*engagement*” y polarización del entorno digital contemporáneo.

PALABRAS CLAVE: teatro político virtual; artes escénicas; tecnología; tecnovivio; compromiso político; teatro político.

RÉSUMÉ

Ce travail examine l'hypothèse selon laquelle certaines expériences scéniques en ligne, réalisées pendant et après la pandémie de COVID-19, peuvent constituer une nouvelle forme de théâtre politique, ici dénommée théâtre politique virtuel. Cette catégorie émerge lorsque les pratiques mobilisent des dispositifs numériques pour questionner les discours hégémoniques et déstabiliser les structures autoritaires, transformant les plateformes en territoires de résistance esthétique et politique. La recherche analyse l'émergence de cette catégorie esthétique et politique, ses limites et ses potentialités, à travers une revue bibliographique systématique (2022-2025). L'étude dialogue de manière critique avec les concepts d'engagement, en distinguant l'engagement politique de l'« engagement » algorithmique, du théâtre engagé et de la militance, et examine comment les pratiques scéniques activent la puissance politique dans les réseaux sociotechniques. En s'appuyant sur les travaux de Mencarelli (2015), Dubatti (2007, 2020, 2022, 2023), Costa (1996, 2001) et Rojo (2016), la méthodologie articule l'analyse de spectacles, avec comme étude de cas centrale la production du Groupe Clowns de Shakespeare (avec un accent sur « Clã_Destin@ » et « Acatacara »), en plus de « 12 Pessoas com Raiva », « Disque Q para Queer » et « #Rabolivreja », à partir de la perspective de la spectatrice-actrice. L'analyse se concentre sur la manière dont ces productions ont mobilisé des dispositifs numériques pour problématiser l'autoritarisme, le racisme et les violations des droits LGBTQIA+, transformant les plateformes numériques en territoires scéniques de résistance. Bien que les données sur la portée géographique et démographique soient encore incipientes, la recherche émet des hypothèses sur la capacité du théâtre politique virtuel à confronter les inégalités structurelles et à élargir les formes d'accès symbolique et esthétique. Elle propose une réflexion sur la portée de cette forme théâtrale émergente dans la promotion de la transformation sociale et sur ce qui la distingue des dynamiques d'« engagement » et de polarisation propres à l'environnement numérique contemporain.

MOTS-CLÉS : théâtre politique virtuel ; arts de la scène ; technologie ; technovivio ; engagement ; théâtre politique.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Panorama cronológico orientador do teatro político.....	28
Tabela 2 – Mapa de tensões estéticas e políticas do teatro político (a partir de Iná Camargo Costa, 2001).....	31
Tabela 3 – oferta de espetáculos teatrais para um mesmo período (21 a 23 de junho de 2024) em quatro capitais.....	153

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Eu – espectadora – fonte: Dissertação “Laboratórios de criação teatral: Mapa para ilhas desconhecidas, micropoéticas relacionais em tempos de tecnovívio” (Santos: 2023).....	71
Figura 2 – Divulgação do espetáculo virtual “Disque Q para Queer” - fonte: https://www.instagram.com/p/CNLnR0ChHpZ/?igsh=cGF0bWttZ3Rvc3po	73
Figura 3 – Divulgação de parte do processo de criação do curso <i>online</i> Lab da Cena 2021 – do grupo Clowns de Shakespeare. Processo em que montávamos o espetáculo “Carne do Mundo”, do qual participei como atriz virtual. fonte: https://www.instagram.com/p/CK2RfF9l	74
Figura 4 – Divulgação do espetáculo virtual “Clã_Destin@: Uma Viagem Cênico Cibernética”, Clowns de Shakespeare – fonte: https://www.instagram.com/p/CCMhEd6IIIT/?igsh=MXBrMmtrZGFwcWRmcQ==	108
Figura 5 – Divulgação do espetáculo virtual “L.A.A.A.T.I.N.A. - Legião de Aventureiras, Aventureiros e Aventureiros Tenazes e Incansáveis pelas Narrativas ao Averso” do grupo Clowns de Shakespeare – fonte: https://www.instagram.com/p/CQmD6zghfFT/?igsh=MXd3a2tocn	112
Figura 6 – Cena de “12 pessoas com raiva”	116
Figura 7 – “Disque Q Para Queer” (21-03-21) (2º dia) – trecho da cena “radionovela, A Promísqua”	118
Figura 8 – “Disque Q Para Queer” (21-03-21) (2º dia) – Trecho da cena “Para ver um corpo preto gozar”	120
Figura 9 – Divulgação do espetáculo no instagram, disponível em < https://www.instagram.com/p/CO7rycgn0AL/?igsh=dTh0ZmJncnpuczBh >	124

Figura 10 – Registros do grupo oficial de “Acatacara: uma peça ao avesso” no Telegram, ilustrando a memória digital do espetáculo por meio de comunicados, notícias, documentos, imagens, vídeos e referências históricas compartilhados durante o processo de criação coletiva e desenvolvimento da narrativa. Fonte: Grupo oficial de “Acatacara: uma peça ao avesso” no Telegram (2021).	130
Figura 11 – Cena de “Acatacara”. Eu como espectadora – atriz interpretando Socorro das Dores Milagros, entrevistando indígenas na Esplanada dos Ministérios – fonte: https://www.instagram.com/tv/CTAuoXzlvf-/?utm_medium=share_sheet	133
Figura 12 – Registros do ambiente digital de “Acatacara: uma peça ao avesso” no Telegram, reunindo jornais fictícios, fotografias, vídeos, documentos e interações produzidos durante o desenvolvimento do espetáculo, preservando parte da memória da experiência cênica. Fonte: Grupo oficial de “Acatacara: uma peça ao avesso” no Telegram (2021).....	134
Figura 13 – Bento e Ivo participando como repórteres mirins no espetáculo virtual “Acatacara: uma peça ao avesso”, apresentando um telejornal fictício sobre a extinção da galinha, símbolo nacional de “Acatacara”, no ano de 2091. O vídeo, criado em colaboração com a autora, foi incorporado à dramaturgia e exibido durante uma das transmissões do espetáculo. Fonte: Perfil oficial do Teatro Clowns no Instagram (2021).	135
Figura 14 – Trecho da Constituição Acatacarenha, documento ficcional produzido pelo espetáculo “Acatacara: uma peça ao avesso” como parte da construção dramatúrgica da nação imaginária compartilhada com os espectadores. Fonte: Grupo oficial de “Acatacara: uma peça ao avesso” no Telegram (2021).	137
Figura 15 – indígenas no acampamento Luta pela Vida – Brasília – DF – 2021 – fonte: https://www1.folha.uol.com.br/poder/2021/08/mega-acampamento-indigena-em-brasilia-tem-plenaria-politica-famosos-e-roda-de-musica.shtml	138
Figura 16 – Divulgação do espetáculo virtual “Acatacara: uma peça ao avesso” do grupo Clowns de Shakespeare – fonte: https://www.instagram.com/p/CSzpjJ2IDtt/?igsh=MTVrb3E4ZWY3Yjd3ag==	140
Figura 17 – Participação da autora no espetáculo “POV: You Are an AI Achieving Consciousness”, da companhia CirqueSaw, evidenciando a interface digital utilizada para integrar teatro, tecnologia e participação coletiva em tempo real. Registro realizado durante a apresentação de 24 de janeiro de 2025. Fonte: Acervo da autora (2025). .	157

Figura 18 – imagem de divulgação do espetáculo “Antigone” – da Creation Theatre (Antigone - Meet the Actors! - Creation Theatre)	158
Figura 19 – Imagem de divulgação do espetáculo “labRats”, da companhia CirqueSaw. A experiência utiliza plataforma digital própria e convida os espectadores a assumirem o papel de ratos de laboratório submetidos a um sistema de controle e experimentação. Fonte: CirqueSaw (2025).	159
Figura 20 – Imagem de divulgação do espetáculo “Void Main”, da companhia CirqueSaw, cuja dramaturgia combina ficção científica, teatro remoto e exploração colaborativa em plataforma digital própria. Fonte: CirqueSaw (2025).	160
Figura 22 – Página inicial do blog da disciplina Técnicas Experimentais em Artes Cênicas (TEAC 1) – Teatro Político Virtual (2024/2025), utilizado como espaço de documentação do processo criativo, publicação de reflexões dos estudantes e registro dos experimentos cênicos desenvolvidos ao longo da disciplina. Fonte: Blog TEAC – Teatro Político Virtual. Disponível em: https://teac22024.blogspot.com/ . Acesso em: 27 jun. 2026.....	164
Figura 23 – Registro do blog da disciplina TEAC 1 contendo a análise produzida pelos estudantes sobre o processo de criação do espetáculo “Seleção XTV”, elaborada após a conclusão do trabalho final da disciplina. Fonte: Blog TEAC, Teatro Político Virtual (2025). Disponível em: https://teac22024.blogspot.com/ . Acesso em: 27 jun. 2026. ...	173
Figura 24 – Registros do espetáculo “Web Jornal Nacional Panteras”, desenvolvido na disciplina Técnicas Experimentais em Artes Cênicas (TEAC 1). À esquerda, cena da apresentação em que a estudante Kathleen Cristina Albuquerque Santos interpreta a âncora fictícia “Fátima Bonner”. À direita, publicação da estudante em rede social após a apresentação, refletindo sobre a experiência do teatro político virtual e os questionamentos provocados pela disciplina. Fonte: Perfil de Kathleen Cristina Albuquerque Santos no Instagram (2025).....	175
Figura 25 – Registro da apresentação do experimento cênico “Caminhos Cruzados, Decisões Invisíveis”, cuja dramaturgia utilizou o ChatGPT como parte do processo criativo e da construção da experiência apresentada ao público em ambiente virtual. Fonte: Acervo da autora (2025).	178

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
CAPÍTULO 1. AS RAÍZES DO ENGAJAMENTO: HISTORIOGRAFIA E CONCEITOS DO TEATRO POLÍTICO	24
1.1. O teatro político na antiguidade e a tradição ocidental.....	27
1.2. Erwin Piscator: tecnologia, <i>agitprop</i> e a tribuna política	33
1.3. Bertolt Brecht: o efeito de distanciamento e o espectador crítico	38
1.4. O legado do <i>agitprop</i> : de suas origens à era digital	43
1.4.1. Do CPC da UNE aos coletivos contemporâneos: uma tradição de luta	50
1.4.2. Vianninha, a audiência massiva e o dilema da escala	59
1.4.3. O <i>espect-ator</i> e o Teatro do Oprimido.....	60
1.4.4. A <i>expectatorialidade</i> e as novas formas de percepção	63
CAPÍTULO 2. TECNOVÍVIOS E TELAS: MAPEANDO O TEATRO VIRTUAL E SUAS INTERSECÇÕES	66
2.1. Mapeamento da produção acadêmica: teses, artigos e conceituações do teatro virtual, e-teatro e teatro político <i>online</i>	66
2.2. Abordagens teóricas: corpo, presença e tecnologia na cena digital.....	77
2.2.1. Racismo algorítmico, tecnodeterminismo e a governança das redes	81
CAPÍTULO 3. A CENA POLÍTICA VIRTUAL BRASILEIRA: CASOS, DESAFIOS E LUTAS DIGITAIS	90
3.1. O cenário político-digital brasileiro: crise democrática, ascensão da extrema direita e impactos nas artes	90
3.1.1. O marco civil da internet e os debates no STF.....	95
3.2. Produções brasileiras de teatro político virtual: estudo de casos	100
3.2.1. “Clã_Destin@”: desafios da censura e resistência cibernética	104
3.2.2. “L.A.A.A.T.I.N.A.”: interatividade familiar, latino-americanidade e jogo performativo no <i>Zoom</i>	109
3.2.3. “12 Pessoas com Raiva”: o tribunal virtual, racismo estrutural e micropolíticas	113

3.2.4. “Disque Q para Queer”: identidade LGBTQIA+, corpos dissidentes e interatividade	117
3.2.5. “#Rabolivreja: a lenda do cachorro louco”: humor, desadestramento e a luta por liberdade	122
3.2.6. “Acatacara: uma peça ao avesso” – cocriação e contracolonialidade	128
3.2.7. Carne do Mundo (Laboratório da Cena <i>Online</i> dos Clowns de Shakespeare - 2021): virtualidade, testemunho e corpos-limite	141
3.3. O Teatro do Oprimido <i>online</i>: novas fronteiras para a pedagogia e a prática política.....	144
3.4. Análise dos diálogos com artistas e pensadores contemporâneos.....	149
3.5. Cenários e perspectivas regionais: o teatro virtual como alternativa cultural	151
CAPÍTULO 4. O LABORATÓRIO DO TEATRO POLÍTICO VIRTUAL: RELATO E ANÁLISE DA EXPERIÊNCIA NA DISCIPLINA TEAC 1 (2024).....	163
4.1. Do “12 Pessoas com Raiva” à criação autoral	167
4.2. Três atos de insurgência digital.....	171
4.3. A técnica como fluência e o desafio da presença efêmera no ensino de jovens	179
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	183
REFERÊNCIAS	187
ANEXO I - TRANSCRIÇÃO COMPLETA DA ENTREVISTA: A GÊNESE E A REPERCUSSÃO DA EXPERIÊNCIA “12 PESSOAS COM RAIVA”	201
ANEXO II - TRANSCRIÇÃO COMPLETA DA ENTREVISTA: REFLEXÕES SOBRE O TEATRO POLÍTICO VIRTUAL E PRESENCIAL.....	203
ANEXO III - TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA: FÁBIO LUÍS VENTURINI.....	211
ANEXO IV – TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA: CONCEITOS DO GRUPO TEATRO DA MARGEM	219

INTRODUÇÃO

Este trabalho investiga a possibilidade de que determinadas experiências de criação cênica *online*, realizadas durante e após o isolamento social imposto pela pandemia de COVID-19, possam configurar uma forma de teatro político, a qual proponho designar como teatro político virtual. Longe de tratar o termo como algo já fechado e aceito na academia, esta pesquisa verifica se existem padrões recorrentes e consistentes o bastante para sustentá-lo como categoria estética e política operatória, emergente e em formação.

A pesquisa concentra-se no potencial dessa manifestação artística para promover engajamento social e questionar as narrativas hegemônicas. Por meio da análise de espetáculos virtuais e do diálogo com a teoria crítica, busca compreender de que forma essa prática pode incidir sobre estruturas de poder e ampliar possibilidades de participação.

O termo “engajamento” pode gerar ambiguidades em razão da coexistência de sentidos distintos. De um lado, há o conceito clássico de engajamento político e social, associado ao envolvimento crítico do público, que se alia ao artista na reflexão sobre questões sociais e na busca por transformação. É nesse sentido que o termo é adotado nesta pesquisa, ancorado na tradição do teatro épico de Bertolt Brecht e compreendido como participação ativa e reflexiva do espectador. De outro, nas redes sociais, “engajamento” refere-se a métricas de visibilidade e interação, frequentemente vinculadas à monetização e à lógica algorítmica. Para diferenciar esses usos, empregam-se aspas quando o termo se referir aos indicadores de performance digital.

Ao longo desta tese, são explorados conceitos fundamentais de diversas áreas, incluindo o teatro político em suas diversas experiências ao longo do tempo, o teatro épico de Bertolt Brecht e as noções de convívio, tecnovívio e transteatralidade propostas por Jorge Dubatti. Tais discussões são articuladas a reflexões sobre políticas sociais, direitos e garantias, o conceito de lugar de fala e a pluralidade de ferramentas digitais, compondo o quadro teórico da investigação sobre o teatro político virtual como forma de expressão artística e campo de resistência.

O surgimento e a expansão de iniciativas de teatro político no ambiente digital ganharam especial relevância durante a pandemia de COVID-19, quando o fechamento dos espaços físicos tradicionais impôs a artistas e grupos teatrais a necessidade de recorrer a plataformas *online*. Esse contexto impulsionou novas dinâmicas de interação e ampliou os debates sobre os limites da própria noção de teatro.

Como mãe e profissional com uma rotina que me mantém mais tempo em casa, o teatro virtual ao vivo se tornou, nesse período, uma forma de reconexão com as artes cênicas. A paixão pelo estudo teórico do teatro, que sempre me acompanhou, encontrou nesse ambiente uma via para aprofundar minha pesquisa e retomar uma vivência que as demandas familiares e profissionais haviam distanciado. O teatro político, tema de meu interesse acadêmico de longa data, reapareceu em outro formato, permitindo uma conexão com artistas e produções de diversas partes do país e do mundo. Foi nesse contexto que percebi que o ambiente digital não era apenas uma alternativa, mas um espaço de experimentação para práticas políticas na arte.

Embora as redes sociais e as plataformas digitais estejam sujeitas a lógicas de hegemonia e controle, como o chamado fascismo digital, também discutido por diferentes autores sob expressões como fascismo algorítmico ou formas de controle algorítmico, o ambiente virtual também se consolidou como um espaço de disputa por narrativas. Nesse contexto, o teatro político virtual surge como um espaço de resistência e expressão crítica. Esse cenário vai além de uma adaptação circunstancial à pandemia e aponta para a consolidação de novas formas de atuação política na arte. Diante desse movimento, torna-se relevante observar como esse formato teatral atua no campo das artes cênicas e que tipos de implicações políticas ele mobiliza.

O problema central da pesquisa consiste em verificar se determinadas experiências cênicas, concentradas sobretudo durante a pandemia de COVID-19, permitem sustentar o teatro político virtual como uma categoria analítica emergente. O desafio reside justamente no caráter circunstancial de muitas dessas iniciativas, desenvolvidas entre 2020 e 2021 e, em diversos casos, descontinuadas após o período de isolamento social. Por essa razão, a pesquisa não se limita à análise dos espetáculos, mas compreende também as transformações mais amplas nas relações entre teatro, tecnologias digitais e participação do público, e investiga se esse conjunto de

experiências revela características suficientemente recorrentes para fundamentar essa proposta analítica, sem pretender convertê-la em uma categoria rígida ou definitiva.

Com a expansão das redes sociais e das plataformas digitais, parte das experiências cênicas passou a tensionar as noções tradicionais de palco, presença e participação. A hipótese central desta pesquisa é que determinadas experiências cênicas permitem compreender o teatro político virtual como uma categoria analítica emergente, distinta tanto do teatro político quanto das demais formas de teatro virtual. Essa articulação cria um espaço de expressão artística em que o palco se desloca para o ambiente digital, permitindo a constituição de um público ampliado e interativo.

A pandemia de COVID-19, que começou no final de 2019 e se espalhou globalmente ao longo de 2020, acelerou essa transição para o digital. Com os teatros físicos fechados, artistas e grupos de teatro encontraram nas plataformas digitais não apenas um meio de sobrevivência artística, mas também uma poderosa ferramenta para engajar e mobilizar politicamente seu público.

O teatro virtual desloca as noções tradicionais de espaço e tempo, abrindo outras possibilidades de existência cênica. Durante a pesquisa, esses conceitos são mobilizados para sustentar a análise do teatro político virtual.

O objetivo principal deste estudo é investigar se determinadas experiências de criação cênica *online* configuram uma nova forma de teatro político e analisar suas implicações estéticas e sociopolíticas. Busca-se, portanto, examinar seu potencial e eficácia na transmissão de mensagens e na influência sobre o público, considerando sua relação com os princípios constitucionais como dignidade da pessoa humana, liberdade de expressão e pluralismo político, e sua capacidade de estimular reflexões sociais, políticas e culturais para além do mero “engajamento” algorítmico.

A pesquisa analisa a produção de espetáculos de teatro político virtual, observando como coletivos como Clowns de Shakespeare e Pandêmica Coletivo de Teatro, entre outros, adaptam e utilizam suas performances no ambiente digital para fins de engajamento político e social. Também revisa teorias existentes e explora novas abordagens sobre teatro virtual e teatro político virtual, mobilizando conceitos como contracolonização, compreendida aqui como uma perspectiva crítica sobre a vulnerabilidade do Brasil em relação a tecnologias estrangeiras, e teatro tecnovivial, de

Jorge Dubatti, além de problematizar a noção de tecnodeterminismo nas relações entre arte, tecnologia e sociedade.

Além disso, a pesquisa dialoga com artistas e pensadores contemporâneos para compreender suas perspectivas e ações no âmbito das redes sociais e do teatro virtual, com ênfase em depoimentos sobre as possibilidades e os limites do ambiente digital para a criatividade e a performatividade. Investiga a reverberação social dessas práticas nas redes e em outras plataformas digitais, analisando como tais interações se relacionam com questões sociais e políticas contemporâneas, incluindo o impacto da inteligência artificial generativa, das regulações das plataformas e da disputa por visibilidade entre artistas e influenciadores com base em métricas de “engajamento”.

O trabalho estabelece uma articulação entre arte, política e tecnologia, considerando como a prática teatral virtual se insere nesse contexto. Não basta mapear as relações entre arte, política e tecnologia. É preciso entender como a tecnologia, ao deixar de ser mero suporte, reconfigura as próprias formas de criação e “engajamento”.

A elaboração desta pesquisa partiu de um fundamento metodológico que integra a sistematicidade acadêmica com a flexibilidade inerente à investigação nas artes cênicas. As orientações de Umberto Eco, em seu clássico “Como se faz uma tese” (1977), serviram como um guia constante e um ponto de partida ao longo de minha trajetória acadêmica. Graduada em Artes Cênicas em 1999, com Mestrado em Artes concluído em 2007, expandi minha formação para áreas distintas, incluindo Direito (2015), pós-graduação em Direito Tributário (2017) e formação pedagógica em História (2021). Esse percurso, atravessado por diferentes campos do conhecimento, encontrou em Eco a segurança necessária para explorar novas possibilidades investigativas com rigor e autonomia.

As contribuições de César Nardelli Cambraia também se mostraram relevantes, especialmente na compreensão de que o texto sofre modificações ao longo de sua transmissão, não se constituindo como uma entidade fixa (Cambraia, 2005, p. 1). No contexto contemporâneo, essa instabilidade é radicalizada no ambiente digital, em que, como observa o autor, “os textos em formato digital apresentam uma modificabilidade aparentemente sem precedentes” (Cambraia, 2005, p. 180). Essa perspectiva desloca um pouco a ideia de “alternativa” e permite considerar o ambiente digital como um

espaço de experimentação de práticas políticas na arte, ainda em processo, ainda instáveis.

A metodologia deste estudo é qualitativa e exploratória. Adoto uma perspectiva interpretativa para dar conta da instabilidade das produções cênicas no ciberespaço, onde o objeto de estudo não é estático. Essa escolha garante a maleabilidade necessária para lidar com materiais de naturezas distintas, como o registro de espetáculos virtuais, a realização de entrevistas e o cruzamento com fontes documentais e bibliográficas.

Em contraste com abordagens lineares, a pesquisa adotou uma perspectiva criativa e não linear, na qual a serendipidade e a lógica *rizomática*, que propõe uma organização não hierárquica e aberta do conhecimento, são reconhecidas como ferramentas metodológicas para a descoberta de novas ideias e perspectivas. Essa flexibilidade, inspirada na filosofia de Gilles Deleuze e Félix Guattari, especialmente em “Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia” (1995), foi incorporada ao longo do meu percurso acadêmico, com início no mestrado, sob orientação da Professora Maria Beatriz de Medeiros.

O exercício da cartografia, em particular, foi aprofundado em dois momentos, sob a orientação da Professora Luciana da Costa Dias: primeiro, como aluna do doutorado na disciplina “Metodologia da Pesquisa em Artes Cênicas”, no segundo semestre de 2023, no PPGCen (UnB); e, posteriormente, no primeiro semestre de 2024, como contrapartida à bolsa CAPES (Prática Pedagógica 2), acompanhando a mesma professora em disciplina de metodologia científica na graduação. Nessas experiências, a cartografia da própria pesquisa foi intensamente exercitada, consolidando essa abordagem.

Essa trajetória permitiu que o processo investigativo se desenvolvesse por meio de conexões inesperadas e intuições guiadas, sem renunciar ao rigor. Tal perspectiva se inscreve no campo da pesquisa-criação, reconhecida por sua capacidade de gerar conhecimento a partir de processos artísticos e subjetivos, conforme discutido por autores da área, como Mencarelli (2015).

A organização dos dados foge a uma lógica linear e a modelos rígidos frequentemente adotados em pesquisas acadêmicas. Optei por um método que se aproxima da lógica do rizoma, no qual a investigação se constrói a partir dos encontros

e das experiências vividas. Os espetáculos analisados não foram definidos por uma seleção prévia ou aleatória. Eles se impuseram a partir da experiência, pela força política e pela capacidade de jogo com o público.

Houve um movimento intencional de articular essas vivências com a teoria, com o propósito de enfrentar questões urgentes, como as lutas dos povos originários e de grupos historicamente marginalizados. O que se forma aqui não é um catálogo fechado de espetáculos. São obras que se respondem e se confrontam por meio de práticas de engajamento e resistência no ambiente digital. Essa amostragem nasceu do que vi e vivi, e é por isso que ela permite uma leitura mais transversal dos fenômenos observados.

A abordagem experimental não se limitou ao teste de hipóteses, mas contribuiu para validar interpretações construídas a partir da análise qualitativa. Essa flexibilidade é fundamental para que o trabalho não se restrinja a preceitos pré-estabelecidos, abrindo espaço para filosofias políticas e teatrais que emergem no presente. A metodologia reflete essa combinação entre a sistematicidade proposta por Umberto Eco e as perspectivas deleuzianas, que permitem traçar rotas de fuga em relação a formas de pensamento mais rígidas.

Nesse processo, a serendipidade é compreendida como parte do percurso investigativo, associada a momentos de insight e descoberta. A leitura de *“Serendipities: Language & Lunacy”* (1999) reforça a ideia de que o inesperado pode ter potência na produção de conhecimento. A tese, assim, acompanha a transformação do ambiente virtual e das práticas artísticas, para compreender como o teatro político virtual se configura em um campo em constante movimento.

A consolidação desse percurso metodológico encontra seu marco zero em uma experiência docente anterior, que antecipa a lógica da navegação em rede proposta nesta tese. Minha experiência com o teatro político virtual não nasce de uma conveniência teórica imposta pela crise sanitária de 2020. Ela se ancora em uma trajetória iniciada nos primórdios da educação a distância na UnB, onde atuei como tutora na Universidade Aberta do Brasil entre 2007 e 2013, mediando o ensino das artes cênicas com alunos do Acre e de outros estados. Enfrentei o desafio de construir processos pedagógicos em ambiente virtual, o que exigiu o desenvolvimento de estratégias de mediação e de construção coletiva do conhecimento.

Essa experiência foi posteriormente desdobrada na atuação presencial na Faculdade de Artes Dulcina de Moraes, especialmente na disciplina Teatro Oriental, cuja metodologia foi construída junto com os alunos. O plano de aula já previa essa abertura investigativa, na qual a internet e as ferramentas disponíveis na época se tornaram centrais para o desenvolvimento do estudo.

Éramos cerca de trinta pessoas caminhando e tateando um território desconhecido. O trabalho assumiu a forma de uma espécie de arqueologia digital em tempo real. Utilizamos tradutores automáticos para decifrar textos técnicos sobre o teatro Nô e o Kabuki, cruzando dados de vídeos e acervos de centros culturais asiáticos. A sala de aula se constituiu como um espaço de construção coletiva, em que cada descoberta alimentava o processo do grupo.

Tal experiência evidenciou o potencial da internet como território de investigação e reforçou o papel do professor como mediador de uma inteligência compartilhada. Ali, a tecnologia já se apresentava como caminho para o conhecimento e como ferramenta de descoberta. Essa segurança metodológica na condução de processos em contextos desconhecidos sustenta, hoje, meu enfrentamento com as inteligências artificiais e com o ambiente virtual na UnB.

A partir dessa perspectiva, a coleta de dados foi orientada por uma lógica igualmente aberta, de modo a contemplar a diversidade da produção cênica *online* e o debate contemporâneo sobre tecnologia e artes. Foram mobilizadas múltiplas fontes, incluindo a visualização e revisão de espetáculos virtuais, tanto gravados quanto transmitidos ao vivo em plataformas como *Zoom*, *Telegram* e redes sociais, obtidos por meio de links disponibilizados pelos coletivos ou registros públicos.

Analisa-se, nesta etapa, entrevistas e diálogos públicos com artistas e pensadores, além de entrevistas conduzidas pela própria pesquisadora. Entre esses materiais, destacam-se registros como as falas de Marilena Chaui e de integrantes do grupo Clowns de Shakespeare, que abordam as dinâmicas das redes, as relações entre arte e política e a disputa por visibilidade no ambiente digital.

A consulta a teses, artigos e publicações recentes complementa a pesquisa, mantendo o trabalho atualizado e consistente. Para isso, foram realizadas buscas em plataformas como Google Acadêmico e na Biblioteca Nacional de Teses e Dissertações

(BNTD), utilizando combinações de palavras-chave como “teatro político virtual”, “*agitprop online*” e “internet política pesquisa”, entre outras, a fim de mapear a produção acadêmica sobre o tema.

A interlocução acadêmica e artística ocorre em diálogo contínuo com professores, colegas e integrantes do grupo de pesquisa Terra em Cena. Essa troca se consolida por meio da participação em eventos no Brasil e no exterior, nos quais são apresentados desdobramentos da pesquisa voltados ao teatro político em ambientes digitais, suas relações com as redes sociais e, em alguns casos, o uso de vídeos e ferramentas de inteligência artificial.

Destacam-se a XI Jornada Internacional de Teatro do Oprimido (JITOU), em 2024, o V Fórum Brecht e Educação, em 2025, e a VII Mostra Terra em Cena e na Tela, além de comunicações em congressos internacionais, como em Belgrado (2024) e Porto (2025). A tese contou com o suporte das disciplinas do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas (PPGAC/UnB), com destaque para Metodologia de Pesquisa e Seminário Avançado de Pesquisa, que contribuíram para a consolidação do rigor do trabalho.

Essa dedicação ao estudo e à práxis se estendeu à pedagogia da pesquisa em artes. Como contrapartida da bolsa CAPES de doutorado (componente Prática Docente II), realizei o acompanhamento na disciplina de metodologia científica para a graduação. No segundo semestre de 2024, atuei como docente na disciplina “Teatro Político Virtual” no Departamento de Artes Cênicas/UnB, para alunos de graduação. Ambas as experiências, sob a supervisão da Professora Luciana da Costa Dias, e a constante interação com estudantes e colegas contribuíram significativamente para a maturação das ideias apresentadas nesta tese.

Para além das fronteiras da cena e da pedagogia, a compreensão da dimensão política do teatro virtual exigiu um mergulho no contexto do Direito Digital. Como advogada com interesse em tecnologias, busquei investigar esse campo de forma mais aprofundada, incorporando-o à pesquisa ao tratar das artes cênicas no espaço virtual.

Esse movimento incluiu o acompanhamento de debates sobre a regulação das redes sociais e temas correlatos conduzidos por ministros do Supremo Tribunal Federal (STF), fundamentais para compreender as implicações políticas e jurídicas do ambiente

digital. Essa interlocução foi posteriormente formalizada com a pós-graduação lato sensu em Direito Digital pelo Instituto LEGALE, concluída em maio de 2026.

A formação jurídica, articulada à participação em eventos de atualização tecnológica, como o *Workshop Avançado Microsoft Copilot 365* em novembro de 2025, contribuiu para ampliar o alcance da pesquisa, fortalecendo a análise das relações entre teatro político virtual, direito e tecnologia.

Por fim, é preciso considerar a complexidade de conciliar as demandas intelectuais da pesquisa com as exigências da vida pessoal e profissional, que envolvem a maternidade, as responsabilidades domésticas e uma trajetória profissional diversa, que abarca a docência em Artes Cênicas, a advocacia, a análise de dados e a preparação para concursos públicos.

No desenvolvimento deste trabalho, utilizei ferramentas de inteligência artificial generativa (*ChatGPT*, *Gemini*, *Grok* e *Copilot*) exclusivamente para sugestões pontuais de coesão textual, correção gramatical e melhoria de clareza da redação. Para a identificação e mapeamento inicial de fontes bibliográficas, utilizei os sistemas *Perplexity AI* e *Research Rabbit*. Todas as sugestões e resultados obtidos foram revisados criticamente, verificados nas fontes originais, alterados ou rejeitados pela autora, que assume integral responsabilidade pelo conteúdo final, interpretação, análise, seleção bibliográfica e redação da tese, conforme as diretrizes de integridade científica da Portaria CNPq nº 2.664/2026.

A presente pesquisa emerge de uma motivação profundamente enraizada em minha trajetória pessoal e acadêmica, marcada por um interesse contínuo nas intersecções entre tecnologia, política e arte. Desde cedo, o contato com inovações tecnológicas, influenciado pelo ambiente familiar, despertou uma curiosidade duradoura sobre as dinâmicas do mundo digital.

A base para este estudo foi estabelecida, em parte, pela vivência familiar, intrinsecamente ligada ao teatro político e aos movimentos de contracultura. Meus pais foram acompanhantes assíduos de espetáculos do Centro Popular de Cultura (CPC) da União Nacional dos Estudantes (UNE) e das obras de Oduvaldo Vianna Filho, promovendo um ambiente de constante debate sobre a arte e a crítica à massificação cultural. Essa sólida formação na contracultura, baseada no questionamento e na

reflexão crítica das narrativas dominantes, moldou minha paixão pelo teatro engajado e pela problematização das relações entre arte, política e público, uma discussão central desta tese.

Embora a produção de espetáculos cênicos *online* tenha se intensificado durante a pandemia, o ambiente digital permanece como um campo ativo para performances e questionamentos sociais. Ainda que existam estudos sobre teatro virtual com teor político, não identifiquei trabalhos que proponham o teatro político virtual como uma categoria analítica específica para compreender determinadas práticas cênicas mediadas digitalmente. A presente pesquisa preenche essa lacuna teórica ao investigar as potencialidades e as delimitações operatórias desse formato cênico emergente.

CAPÍTULO 1. AS RAÍZES DO ENGAJAMENTO: HISTORIOGRAFIA E CONCEITOS DO TEATRO POLÍTICO

Para explorar facetas do fazer teatral — em especial suas manifestações políticas no presente — torna-se necessária uma revisão panorâmica do que define o teatro político. A cada novo olhar sobre esse campo surgem novas pesquisas, artistas e teóricos para compreender sua função e seu papel.

As questões políticas, embora assumam formas distintas ao longo do tempo, mantêm um caráter de urgência permanente. Desde os meus primeiros esforços de compreensão da história da riqueza e da organização social, compreendi a evidência de que política e economia aparecem como dimensões inseparáveis da vida humana. Leo Huberman, em *História da riqueza do homem* (1986), não vê na passagem do feudalismo à industrialização apenas uma mudança de sistemas produtivos. Ele a compreende como transformação profunda dos modos de vida, das necessidades e dos ofícios que estruturam as sociedades. Como observa o autor, “o crescimento da população, as revoluções nos transportes, na agricultura e na indústria — tudo isso estava correlacionado. Agiam e reagiam mutuamente. Eram forças abrindo um mundo novo” (Huberman, 1986, p. 184).

Essa transformação estrutural da vida social não se limita à esfera econômica. Ela reorganiza as formas de consciência, as formas de organização política bem como as de produção cultural. A análise de Huberman dialoga diretamente com a tradição marxista, segundo a qual as condições materiais da vida social constituem o fundamento a partir do qual se organizam as demais dimensões da sociedade. Como afirma o autor, “a soma total dessas relações de produção constitui a estrutura econômica da sociedade — a base real, sobre a qual se levantam as superestruturas jurídica e política, e a que correspondem formas definidas de consciência social” (Huberman, 1986, p. 224). As transformações tecnológicas e sociais que atravessaram o século XX aprofundaram ainda mais essa relação entre economia, política e cultura. Como observa Eric Hobsbawm:

as forças que determinavam o que acontecia com as artes, ou o que observadores anacrônicos teriam chamado por esse nome, eram esmagadoramente exógenas. Como seria de esperar numa era de extraordinária

revolução tecnocientífica, eram predominantemente tecnológicas. A tecnologia revolucionou as artes de modo mais óbvio, tornando-as onipresentes (Hobsbawm, 1995, p. 754).

Essa dinâmica apontada por Hobsbawm no século XX retoma e amplia intuições formuladas pioneiramente por Walter Benjamin ainda nos anos 1930. Ao analisar os impactos da reprodutibilidade técnica sobre a arte, Benjamin demonstra que as transformações tecnológicas não alteram apenas os meios de difusão das obras, mas modificam profundamente sua forma de existência, sua recepção e sua função social. A técnica deixa de ocupar um papel meramente instrumental para participar da própria reorganização da experiência estética, deslocando a relação entre artista, obra e público. Essa perspectiva é particularmente relevante para esta pesquisa, pois permite compreender que as plataformas digitais utilizadas pelo teatro político virtual não constituem simples suportes tecnológicos, mas mediações que interferem diretamente nas formas de criação, circulação e participação cênica (Benjamin, 1987).

O conceito de aura permite resumir essas características: o que se atrofia na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte é sua aura. Esse processo é sintomático, e sua significação vai muito além da esfera da arte. Generalizando, podemos dizer que a técnica da reprodução destaca do domínio da tradição o objeto reproduzido. Na medida em que ela multiplica a reprodução, substitui a existência única da obra por uma existência serial. E, na medida em que essa técnica permite à reprodução vir ao encontro do espectador, em todas as situações, ela atualiza o objeto reproduzido. (Benjamin, 1987, p. 168-169).

Embora Benjamin estivesse refletindo sobre a fotografia e o cinema, sua análise oferece fundamentos importantes para compreender o ambiente digital contemporâneo. Se a reprodutibilidade técnica já aproximava a obra do espectador e modificava sua experiência estética, as plataformas digitais ampliam esse movimento ao integrar a mediação tecnológica à própria dramaturgia. O teatro político virtual não apenas circula por esses meios, ele passa a existir por meio deles, reorganizando as formas de presença, interação e construção coletiva da experiência teatral.

Com a reprodutibilidade técnica, a obra de arte se emancipa, pela primeira vez na história, de sua existência parasitária, destacando-se do ritual. A obra de arte reproduzida é cada vez mais a reprodução de uma obra de arte criada para ser

reproduzida. [...] No momento em que o critério da autenticidade deixa de aplicar-se à produção artística, toda a função social da arte se transforma. Em vez de fundar-se no ritual, ela passa a fundar-se em outra práxis: a política. (Benjamin, 1987, p. 171-172).

Ler Benjamin hoje permite perceber que a discussão sobre tecnologia e arte não começa com a internet. O que muda ao longo do tempo são os dispositivos técnicos. A questão central permanece semelhante: de que maneira essas transformações alteram a experiência artística e a relação do público com a obra? Essa pergunta atravessa toda esta pesquisa e reaparece, mais adiante, na análise das experiências de teatro político virtual.

Ao lado da leitura filosófica de Benjamin sobre a perda da aura e a emergência da práxis política, a perspectiva historiográfica de Eric Hobsbawm confirma esse movimento de reorganização da recepção cultural ao assinalar que:

a tecnologia não apenas tornou as artes onipresentes, mas transformou a maneira como eram percebidas [...] a tecnologia transformou o mundo das artes, embora mais cedo e mais completamente o das artes e diversões populares que o das 'grandes artes', sobretudo as mais tradicionais (Hobsbawm, 1995, p. 756).

A distinção estabelecida por Hobsbawm entre as chamadas “grandes artes” e as “artes e diversões populares” deve ser compreendida no contexto histórico analisado pelo autor. No caso do teatro, essa fronteira sempre foi mais porosa. Ao longo de sua história, a cena transitou entre manifestações populares, religiosas, cortesãs, burguesas e experimentais, ocupando posições distintas conforme o contexto histórico e social. As transformações tecnológicas atingiram esse conjunto de práticas de maneiras igualmente diversas e, mais recentemente, passaram a interferir não apenas na circulação dos espetáculos, mas também em seus modos de criação e participação.

Se o modo de produção contemporâneo é permeado pela lógica sociotécnica e algorítmica, torna-se pertinente investigar de que maneira o engajamento teatral também passa a ocupar esse novo território virtual.

No Brasil, essa complexidade se intensifica. A dinâmica política contemporânea não se organiza de forma linear ou estável, nem pode ser explicada por oposições ideológicas rígidas. O que se observa é um campo fragmentado, marcado por disputas

de valores, narrativas e pertencimentos que, por vezes, são contraditórios. A tecnologia e o tecnodeterminismo surgiram como forças centrais, longe de atuarem como instrumentos neutros, emergiram como mediações que influenciam o debate público e alteram a forma como os sujeitos se posicionam politicamente. Essas mediações tecnológicas frequentemente aprofundam ambiguidades e tensões, tornando ainda mais instável o terreno de crenças que defende representações identitárias, que dá suporte às decisões coletivas.

Diante de tamanha complexidade, torna-se, mais uma vez, essencial revisitar a história do teatro político. Não estamos buscando respostas prontas ou definitivas; estamos procurando novos fundamentos que nos permitam compreender desde as raízes do engajamento teatral, as suas evoluções e permanências, e então situar a hipótese do teatro político virtual nesse vasto e contínuo percurso. Este capítulo, portanto, dedicar-se-á a traçar essa historiografia, desde a antiguidade até as contribuições de figuras como Brecht e Boal, lançando as bases para a análise do fenômeno contemporâneo.

1.1. O teatro político na antiguidade e a tradição ocidental

Conforme analisa Iná Camargo Costa, no artigo “Teatro político no Brasil” (2001), o teatro político se constitui a partir de sua relação direta com as questões políticas de cada contexto histórico, influenciando e sendo influenciado pelas disputas sociais, ideológicas e institucionais de seu tempo. Ao longo do texto, a autora percorre diferentes momentos da história do teatro, da Antiguidade aos movimentos modernos no Brasil, com o objetivo de evidenciar como o teatro se insere, de maneiras diversas e muitas vezes contraditórias, nos conflitos políticos de cada época.

Portanto, o teatro político funciona como espelho dessas lutas e, sobretudo, como espaço de intervenção e disputa de sentidos que incluem necessariamente a educação política.

A fim de dialogar com essa perspectiva, opta-se aqui por combinar dois instrumentos analíticos distintos. Inicialmente, apresenta-se uma tabela cronológica de caráter orientador, cujo objetivo é oferecer ao leitor um panorama histórico mínimo, sem pretensão de exaustividade ou de síntese totalizante. Em seguida, propõe-se um mapa

de conflitos, que busca explicitar disputas estéticas e políticas recorrentes, atravessando diferentes períodos históricos, em consonância com a abordagem crítica de Costa (2001). A utilização conjunta desses dois recursos forma uma estratégia metodológica que articula a contextualização histórica e a análise conceitual, reconhecendo os limites da cronologia e privilegiando a compreensão das contradições que estruturam o teatro político.

Tabela 1 – Panorama cronológico orientador do teatro político

Período	Contexto histórico	Caracterização do teatro político
Antiguidade clássica	Grécia Antiga	O teatro integra a vida política da <i>pólis</i> . Tragédias e comédias abordam conflitos coletivos, guerra, poder e justiça. Exemplo emblemático é “As troianas”, de Eurípedes, crítica direta à guerra.
Idade Média	Europa medieval	O teatro é absorvido pela Igreja como instrumento pedagógico e moral. Ao ganhar as ruas, incorpora elementos profanos e do cotidiano popular, tornando-se espaço de comentário social.
Renascimento e Idade Moderna	Formação das cidades e do Estado moderno	O teatro dialoga com a emergência da burguesia, do poder estatal e das transformações sociais, ainda que frequentemente mediado por censura e patronagem.
Século XIX	Revoluções burguesas e industrialização	O teatro se consolida como espaço público de debate, mas sofre um forte retrocesso após o massacre dos trabalhadores em 1848. Para manter a ordem, o governo institui a neutralização estética, transformando o teatro em mercadoria

Período	Contexto histórico	Caracterização do teatro político
		apolítica e usando a censura para suprimir temas sociais da cena.
Final do século XIX e início do século XX	Movimento operário e revoluções sociais	Emergência de formas explicitamente políticas, como o teatro operário, anarquista e socialista, combinadas com organização dos trabalhadores.
Décadas de 1920 e 1930	Entre-guerras e Revolução Russa	Consolidação do teatro épico e do <i>agitprop</i> , com destaque para Brecht e Piscator, que combinam estética, política e pedagogia.
Décadas de 1940 e 1950	Pós-guerra e Guerra Fria	Intensificação de disputas estéticas. Em diversos contextos, o teatro político sofre perseguição ou é neutralizado por modelos dramáticos considerados “universais” ou “apolíticos”.
Décadas de 1950 e 1960	Brasil urbano-industrial	Deslocamento do teatro brasileiro em direção a uma cena mais crítica e socialmente engajada, com o Teatro de Arena e o surgimento de uma dramaturgia politizada.
Fim da década de 1950	Brasil	“Eles não usam black-tie” (1958), de Gianfrancesco Guarnieri, marca a consolidação do teatro político moderno no país, com foco nas lutas de classe.
Início da década de 1960	Brasil	Fundação do CPC da UNE (1961–1964), articulando teatro, pedagogia e militância política em escala nacional.
Ditadura civil-militar	Brasil (1964–1985)	O teatro político enfrenta censura e repressão, produzindo estratégias indiretas,

Período	Contexto histórico	Caracterização do teatro político
		alegóricas e experimentais, como nas obras de Oduvaldo Vianna Filho.
Período contemporâneo	Pós-ditadura até o presente	O teatro político se reconfigura em novas formas, espaços e linguagens, dialogando com mídias digitais, redes e tecnologias, sem perder o caráter de disputa simbólica.

Como desdobramento dessa análise de Costa, é fundamental considerar a efervescência do período pós-ditadura, marcado por ações que confrontam a neutralização estética e a mercantilização da cultura. Movimentos como o Arte contra a Barbárie, em São Paulo, tornaram-se referências fundamentais ao dialogarem com a defesa do teatro como bem público, culminando na conquista da Lei Municipal de Fomento ao Teatro, instrumento que ajudou a alavancar a produção de teatro de grupo e a fortalecer coletivos que atuam fora da lógica mercantil. Paralelamente, a inserção sistemática do teatro no MST, por meio da parceria com Augusto Boal e o Centro de Teatro do Oprimido (CTO), consolidou novos territórios de troca e circulação entre grupos urbanos e camponeses em todo o país.

A partir de 2013, nota-se uma retomada do teatro de *agitprop* no enfrentamento ao neoliberalismo e ao neogolpismo. Essa prática foi central na resistência ao impeachment de 2016 e na luta contra as subsequentes reformas neoliberais, reafirmando o teatro como ferramenta de formação política e disputa ideológica. Experiências como as da Escola de Teatro Político e Vídeo Popular do Distrito Federal (ETPVP-DF) evidenciam que o teatro contemporâneo não é um bloco homogêneo, é uma rede viva de articulação social. Como descrevem Ângela Amaral, Anne Tavares e Cintia Isla ao analisarem a função educativa dessa linguagem:

Para nós, do Levante Popular da Juventude, as experiências históricas supracitadas conduziram-nos ao que entendemos por Agitação e Propaganda, aos nossos eixos de atuação e à nossa estratégia política. É a partir da música, do teatro e do ateliê que nos valemos da arte como ferramenta de educação e

de luta, tanto para nós, militantes, quanto para o povo brasileiro. (Amaral; Tavares; Isla, 2022, p. 185)

Portanto, a cena atual caracteriza-se pela “socialização dos meios de produção” artística, voltada para uma perspectiva emancipatória que integra as esferas da cultura, da política e da economia na construção de um projeto popular para o país.

Em diálogo com a reflexão de Iná Camargo Costa (2001), propõe-se a seguir um mapa de tensões do teatro político, entendido não como uma sucessão de períodos históricos, mas como um campo de disputas recorrentes. Essas tensões se revelam, entre outros aspectos, na oposição entre teatro político e teatro esteticista, entre engajamento e neutralização, entre o palco institucional e os espaços da rua, bem como entre a dimensão pedagógica e o espetáculo como produto cultural. Ao invés de categorias fixas, tais pares indicam forças em conflito que atravessam diferentes contextos históricos e reaparecem sob novas formas, evidenciando que o teatro político se define menos por um modelo estável e mais pelo enfrentamento contínuo dessas contradições.

Tabela 2 – Mapa de tensões estéticas e políticas do teatro político (a partir de Iná Camargo Costa, 2001)

Eixo de tensão	Polo em disputa	Caracterização
Política explícita × Neutralidade estética	Teatro que assume posição política × Teatro que se declara apolítico	Para Iná Camargo Costa, a recusa em se declarar político é, muitas vezes, uma posição política conservadora. O teatro “apolítico” tende a neutralizar conflitos históricos e sociais.
Engajamento × Esteticismo	Teatro engajado × Teatro centrado na autonomia da forma	O esteticismo surge historicamente como reação ao teatro político, defendendo a arte como esfera separada das lutas sociais e funcionando, em certos contextos, como forma de despolitização.
Conflito social × Harmonia narrativa	Exposição das tensões × Apaziguamento dramático	O teatro político explicita contradições sociais, enquanto modelos dominantes

Eixo de tensão	Polo em disputa	Caracterização
Pedagogia × Espetáculo	Teatro como ferramenta crítica × Teatro como entretenimento	buscam resolver conflitos no plano individual ou psicológico, evitando o embate coletivo. Em diversos momentos históricos, o teatro político assume função pedagógica, informativa e formadora, em oposição a um teatro voltado prioritariamente ao consumo cultural.
Espaço institucional × Espaço popular	Palco oficial × Rua, sindicatos, coletivos	O teatro político frequentemente se desloca para fora das instituições quando encontra censura ou resistência, aproximando-se de públicos populares e formas alternativas de circulação.
Historicidade × Universalização abstrata	Conflitos situados × Temas genéricos	A crítica política depende da inscrição histórica concreta. A universalização excessiva tende a diluir conflitos específicos e neutralizar sua potência crítica.
Intervenção × Representação	Teatro como ação × Teatro como espelho	O teatro político não apenas representa a realidade, mas busca intervir nela, produzindo deslocamentos de percepção e consciência.

1.2. Erwin Piscator: tecnologia, *agitprop* e a tribuna política

A crítica da representação no teatro moderno encontra em Erwin Piscator (1893–1966) e Bertolt Brecht (1898–1956) alguns de seus expoentes mais radicais. Em diálogo constante e, por vezes, em posições divergentes, ambos desbravaram caminhos para um teatro que recusava a lógica do entretenimento como fim em si mesmo, assumindo a cena como espaço de reflexão crítica e intervenção social. Suas propostas confrontaram diretamente as convenções teatrais dominantes de seu tempo, questionando os modos tradicionais de identificação, narrativa e ilusão cênica, e abrindo novas perspectivas para a compreensão da função política da arte no mundo moderno.

Erwin Piscator, em seu livro “O Teatro Político”, publicado no Brasil em 1968, afirma que o teatro político não é uma invenção do período posterior à revolução de 1918, mas possui raízes ainda no final do século XIX. Segundo o autor, essa forma de arte emerge da intersecção entre forças literárias e o movimento proletário, configurando uma nova modalidade de teatro popular e engajado.

Piscator observa que o teatro foi historicamente negligenciado pelo proletariado organizado, sobretudo em razão das demandas urgentes da luta política e operária. Essa situação começa a se modificar com a fundação da chamada “Cena Popular Livre”, iniciativa que marcou o início de experimentações voltadas à criação de um teatro diretamente vinculado às questões sociais de seu tempo. E assim, passam a ser utilizados coros de proletários, cartazes, documentos cinematográficos, máquinas e diferentes mecanismos cênicos, com o objetivo de construir um teatro pedagógico-político capaz de “influir nas criaturas à clara luz de uma oficina” (Piscator, 1968, p. 3).

Um aspecto central destacado por Piscator diz respeito ao impacto das transformações tecnológicas sobre o teatro. O diretor relata que recorreu simultaneamente à técnica e à arte, ao humano e à máquina, para construir seu projeto de teatro político. O palco passa a funcionar como uma espécie de sala de máquinas, incorporando documentos cinematográficos, dispositivos mecânicos e diversos recursos técnicos voltados à construção de uma nova forma de espetáculo. Para Piscator, a tecnologia deveria ir além do mero adorno estético e atuar como instrumento de questionamento das convenções e de ampliação do alcance social do teatro.

Entre essas inovações estavam o uso do filme, transformado em um “coadjuvante semelhante ao coro grego”, e a utilização de uma “faixa móvel que dava movimento ao piso do palco” (Piscator, 1968, p. 5). Tais experimentações revelam que, em sua concepção cênica, a técnica atua de forma central e participa diretamente da construção do discurso teatral. A dramaturgia deixa de se restringir ao texto dramático e passa a incorporar elementos técnicos e visuais que ampliam as possibilidades narrativas do espetáculo (Piscator, 1968, p. 3). Desse modo, observa-se que a tecnologia constitui parte estrutural da dramaturgia política.

Essas inovações permitiram o desenvolvimento de novas formas de representação no palco, consolidando o teatro como um espaço privilegiado para o debate político. Essa abordagem influenciou diretamente o desenvolvimento do *agitprop*, ou teatro de agitação e propaganda, que Piscator ajudou a estruturar por meio de revistas políticas proletárias. Um exemplo emblemático é a “Revista Clamor Vermelho” (R.R.R.: *Revue Roter Rummel*), encenada em 1924 (Piscator, 1968, p. 73). O espetáculo combinava música, canções, acrobacia, desenho instantâneo, esporte, projeções, cinema, estatísticas, cenas dramáticas e discursos, combinando diferentes linguagens para evidenciar contradições sociais de forma direta e impactante.

No contexto brasileiro, a publicação de “O Teatro Político” pela Editora Civilização Brasileira, na coleção “Teatro Hoje”, dirigida pelo dramaturgo Dias Gomes durante o período da ditadura militar, conferiu à obra um significado particular. O livro passou a circular em um momento em que artistas e intelectuais buscavam novas formas de teatro engajado. Suas ideias dialogaram com práticas cênicas que confrontavam opressões sociais e políticas e estimulavam a formação de consciência crítica. Autores como Oduvaldo Vianna Filho, Ferreira Gullar, Flávio Rangel, Millôr Fernandes e o próprio Dias Gomes desenvolveram obras que problematizavam temas como liberdade, repressão e injustiça social, ecoando o entendimento de Piscator de que o teatro poderia “contribuir para a evolução dos homens (...) e auxiliar a razão a reconquistar o seu direito” (Piscator, 1968, p. 2).

Como observa Bertolt Brecht no prefácio da obra:

Foi Piscator quem empreendeu a tentativa mais radical de imprimir ao teatro um caráter educativo. Participei de todas as suas experiências, e delas nenhuma se

fez que não tivesse por finalidade enaltecer o valor educativo do palco. Tratava-se diretamente de dominar no palco os grandes complexos contemporâneos de questões, as lutas em torno do petróleo, a guerra, a revolução, a justiça, os problemas raciais, etc. Patenteou-se a necessidade de uma completa reforma do teatro. Não é possível, aqui, enumerar todos os achados, todas as inovações que Piscator, juntamente com quase todas as novas conquistas técnicas, empregou para levar ao palco os grandes problemas modernos (Piscator, 1968, p. 4).

Piscator argumenta que o teatro político é uma plataforma essencial para a luta de classes, ao representar as condições sociais e questionar a ordem estabelecida. O teatro não era um meio de entretenimento e sim a tribuna política que refletia e influenciava as dinâmicas sociais e políticas (Piscator, 1968, p. 57).

Para pesquisadores dos estudos de teatro contemporâneo no Brasil, as inovações de Piscator destacam a possibilidade de um palco como tribuna política que abala, desperta e absorve, convidando à ação e nascendo pela ação. Isso ressoa em movimentos teatrais brasileiros que dialogam com a realidade objetiva e combater desigualdades através de formas épicas e dialéticas.

O estudo *“The Theatrical Productions of Erwin Piscator in Weimar Germany: 1920-1931”*, de Alfred Joseph Loup III (2005), é uma dissertação que aprofunda a relação entre a política e a tecnologia no teatro, especificamente no trabalho do diretor alemão e dos Dadaístas de Berlim. Loup III detalha como Piscator ficou conhecido por suas produções teatrais inovadoras que frequentemente incorporavam elementos multimídia e tecnológicos, como filmes e projeções, para fortalecer a mensagem política de suas peças. A relação entre Piscator e a tecnologia era fundamental para a expressão de suas ideias políticas, utilizando-a para criar espetáculos que questionassem e criticassem as estruturas de poder e a sociedade contemporânea. Suas produções, por exemplo, poderiam incluir noticiários e filmes para trazer um senso de urgência e realismo, envolvendo o público em questões políticas e sociais da época (Loup III, 2005, p. 289-290).

Os Dadaístas de Berlim, por outro lado, eram parte de um movimento artístico de vanguarda que surgiu como uma reação à Primeira Guerra Mundial e às normas culturais tradicionais. Eles usavam a arte como um meio de desafiar e ridicularizar o que viam como a irracionalidade da sociedade burguesa e suas instituições, incluindo a tecnologia. Portanto, a relação deles com a tecnologia era ambivalente, servindo como uma

ferramenta para criar formas de arte e como um símbolo do progresso que eles muitas vezes viam com ceticismo (Loup III, 2005, p. 291).

Embora as abordagens de Piscator e dos Dadaístas de Berlim diferissem, ambas as partes viam o potencial da tecnologia como meio de expandir as fronteiras do teatro e engajar o público de maneiras inovadoras e provocativas. O estudo de Loup III examina essas interações, destacando como cada grupo utilizou a tecnologia para comunicar suas mensagens e como isso refletia suas visões políticas e filosóficas.

Estudos mais recentes sobre Piscator reforçam essa compreensão do uso da tecnologia como dimensão estrutural do teatro político. Carina Guimarães Moreira e Berilo Nosella (2020) demonstram que, na cena épica piscatoriana, recursos como projeções, iluminação elétrica e a montagem simultânea se constituem como procedimentos dialéticos, articulando cena e história e aproximando tempos distintos, assim como as relações entre documento e ficção. A incorporação dos aparatos técnicos disponíveis em seu tempo constitui, assim, um gesto político duplo: a ampliação de possibilidades narrativas que permitiram novas maneiras de construir o teatro épico e a exposição das condições materiais e histórias da produção teatral que revela que a técnica não é neutra, ela é parte da dimensão política do espetáculo. A tecnologia participa ativamente da construção do discurso político, antecipando debates contemporâneos sobre mediação técnica, controle e disputa dos meios de produção estética.

Jonas Estevão (2025) complementa essa leitura ao afirmar que:

a técnica ocupava um lugar de protagonismo nas obras do artista, que compreendia plenamente ‘a importância dos meios técnicos para a comunicação de suas ideias políticas, tanto na construção de cada espetáculo, quanto na constituição de uma linguagem, que ele chamou genericamente de “Teatro Político”’ (Estevão, 2025, p. 5).

Essa perspectiva reforça o pioneirismo de Piscator ao transformar a técnica em elemento narrativo ativo, em que projeções e filmes deixam de ser recursos ilustrativos

e passam a funcionar como ferramentas discursivas capazes de expandir a consciência histórica do espectador e acrescentar camadas autônomas à encenação.

A articulação entre técnica, política e dramaturgia tem levado a obra de Piscator a ser revisitada por pesquisas que dialogam com debates atuais sobre mediação tecnológica e experiências de imersão. O artigo de López e Duran (2023), por exemplo, analisa a obra do diretor a partir da relação entre teatro, cinema e tecnologias de projeção, propondo interpretá-lo como um precursor de experiências imersivas na cena moderna.

López e Duran explicam que Piscator desenvolveu um ideal de “teatro total”, no qual diferentes linguagens artísticas e dispositivos técnicos se estruturam para produzir uma experiência cênica expandida. Esse modelo buscava romper a separação tradicional entre palco e plateia, aproximando o espectador da ação e envolvendo-o em um ambiente visual e sonoro mais amplo. A proposta se vinculava às vanguardas artísticas do início do século XX e estava diretamente relacionada ao projeto político do diretor, orientado por uma perspectiva marxista e por uma concepção de teatro voltada à mobilização das massas (López; Duran, 2023).

Os autores também destacam a importância do projeto arquitetônico do Teatro Total, concebido por Walter Gropius, que previa a utilização de projeções em diferentes superfícies do espaço cênico e a integração entre cenografia, iluminação e dispositivos audiovisuais. Embora esse edifício nunca tenha sido construído, muitos de seus princípios foram aplicados nas montagens do Piscator-Bühne, especialmente na encenação da peça “*Hoppla, Wir Leben!*”. Para López e Duran (2023), essa obra constitui um paradigma do chamado “dispositivo piscatoriano”, pois reúne projeções cinematográficas, elementos documentais e uma dramaturgia voltada à análise das transformações políticas da Alemanha no período da República de Weimar.

A partir dessa análise, o artigo conclui que a proposta de Piscator constitui um elo fundamental entre as experiências das vanguardas históricas e formas posteriores de teatro documental, político e audiovisual. Ao sistematizar a integração do cinema à cena no âmbito do teatro total, especialmente em *Hoppla, Wir Leben!* (1927), o diretor antecipa características que marcariam as futuras relações entre palco e telas e as experiências de caráter imersivo (López; Duran, 2023).

Embora não possa ser considerado um precursor direto do teatro imersivo, Piscator contribuiu para a superação dos limites do palco tradicional e para a experimentação de novas relações entre tecnologia, espaço cênico e espectador, influenciando tendências que seriam aprofundadas por diversas correntes teatrais posteriores.

1.3. Bertolt Brecht: o efeito de distanciamento e o espectador crítico

Bertolt Brecht, um dos nomes mais importantes para o teatro ocidental, elaborou uma visão de arte que articula dimensão política e entretenimento, buscando mobilizar o pensamento crítico, explicitar as contradições sociais e estimular a reflexão sobre as possibilidades de transformação da realidade. Suas propostas para o teatro épico são fundamentais para compreender essa visão. Brecht buscava uma abordagem deliberadamente diferente do teatro tradicional, particularmente do modelo aristotélico, que enfatiza a catarse emocional e a identificação profunda dos espectadores com os personagens.

Como observa Brecht, “somente uma reação contrária [...] que arranca violentamente o espectador do seu transe de identificação [...] pode ocorrer se for quebrado o feitiço sugestivo do palco” (Brecht, 1983a, p. 152, tradução própria). Para ele, o teatro tinha de questionar ativamente a realidade, rompendo com a representação passiva e com a formalidade tradicional do palco.

O método brechtiano é essencialmente *anti-aristotélico*, visando romper com as ilusões criadas pelo teatro tradicional e distanciar o público das emoções dos personagens para poderem julgar criticamente as ações representadas. Isso é feito por meio de várias técnicas, como o uso do “efeito de distanciamento” (ou *Verfremdungseffekt*), que ajuda a prevenir a empatia emocional excessiva e promove uma visão mais objetiva e reflexiva da peça (Brecht, 2004, p. 27).

Como consequência desse procedimento, “consegue-se que o espectador já não veja os seres que se movem no palco como seres imutáveis [...] O espectador

compreende que um homem é assim porque as circunstâncias são tais ou quais” (Brecht, 1983a, p. 154, tradução própria).

Brecht define o distanciamento como um procedimento que rompe a naturalização das ações em cena:

Interpõe-se uma distância entre o ator e o personagem; a atitude deste é exposta como algo próprio da figura representada, como algo notável, como um fenômeno social [...] Distanciar significa, então, historicizar, ou seja, apresentar fatos e pessoas como elementos históricos, como elementos perecíveis. (Brecht, 1983a, p. 154, tradução própria).

Brecht favorecia uma linguagem narrativa em vez de uma dramática convencional, enfatizando a função argumentativa e intelectual do teatro, tratando o homem como um objeto de investigação em um contexto real, e não imaginário. Ele enfatiza que “é possível imaginar esse homem não apenas como ele é, mas também como poderia ser, e que as circunstâncias poderiam ser diferentes do que são” (Brecht, 1983a, p. 154, tradução própria). Embora valorizasse a representação do mundo real, ele não descartava a abstração como uma poderosa ferramenta artística, reconhecendo elementos como a embriaguez e a sensualidade que, contudo, tocam em experiências mais abstratas e sensoriais. Isso se alinha à ideia de que o teatro pode explorar e iluminar aspectos da realidade sem se prender estritamente ao realismo (Brecht, 2004, p. 21).

Brecht foi profundamente influenciado pelo teatro político e propagandístico de Erwin Piscator (Piscator, 1968, p. 7), que estava alinhado aos ideais marxistas. Durante um período turbulento na Alemanha, marcado pelas derrotas na Primeira Guerra Mundial, o fim da monarquia e uma crise econômica, Brecht adotou uma perspectiva comunista em resposta às mudanças do capitalismo. Essas experiências e influências refletiram-se em sua obra, levando-o a explorar temas sociais e conflitos humanísticos ao longo da vida (Brecht, 2004, p. 1-2).

Walter Benjamin, em seu texto “Que é o teatro épico? Um estudo sobre Brecht” (escrito em 1931 e publicado no livro “Magia e Técnica, Arte e Política” [Obras Escolhidas, v. 1], 1987), explica como o teatro épico busca redefinir as relações tradicionais do teatro, seja na transformação da natureza do palco em relação à plateia, seja na função do texto e o papel dos atores.

O palco ainda ocupa na sala uma posição elevada, mas não é mais uma elevação a partir de profundidades insondáveis: ele transformou-se em tribuna. Temos que ajustar-nos a essa tribuna. Esta é a situação. [...] O teatro épico parte da tentativa de alterar fundamentalmente essas relações. Para seu público, o palco não se apresenta sob a forma de 'tábuas que significam o mundo' (ou seja, como um espaço mágico), e sim como uma sala de exposição, disposta num ângulo favorável. Para seu palco, o público não é mais um agregado de cobaias hipnotizadas, e sim uma assembleia de pessoas interessadas, cujas exigências ele precisa satisfazer. Para seu texto, a representação não significa mais uma interpretação virtuosística, e sim um controle rigoroso. Para sua representação, o texto não é mais fundamento, e sim roteiro de trabalho, no qual se registram as reformulações necessárias. Para seus atores, o diretor não transmite mais instruções visando a obtenção de efeitos, e sim teses em função das quais eles têm que tomar uma posição. Para seu diretor, o ator não é mais um artista mímico, que incorpora um papel, e sim um funcionário, que precisa inventariá-lo. (Benjamin, 1987, pp. 78-79).

Diferentemente do teatro naturalista, que busca uma identificação emocional intensa, o teatro épico procura distanciar o espectador das condições apresentadas para promover uma reflexão crítica. Benjamin descreve: "Elas [as condições] não são trazidas para perto do espectador, mas afastadas dele. Ele as reconhece como condições reais, não com arrogância, como no teatro naturalista, mas com assombro" (Benjamin, 1987, p. 81).

No teatro épico, há uma tentativa de transformar o interesse do público de uma curiosidade superficial para um engajamento mais profundo e especializado. Benjamin observa que o teatro épico busca tratar seu público como especialista, uma abordagem que alinha o teatro à prática socrática de provocar pensamento e reflexão através do questionamento e do diálogo.

Nada é mais característico do pensamento de Brecht que a tentativa do teatro épico de transformar, de modo imediato, esse interesse originário num interesse de especialista. O teatro épico se dirige a indivíduos interessados, que "não pensam sem motivo". Mas essa é uma atitude que eles partilham com as massas. No esforço de interessar essas massas pelo teatro, como especialistas, e não através da "cultura", o materialismo histórico de Brecht se afirma inequivocamente. "Desse modo, teríamos muito breve um teatro cheio de especialistas, da mesma forma que um estádio esportivo está cheio de especialistas." Em consequência, o teatro épico não reproduz condições, mas as descobre. A descoberta das situações se processa pela interrupção dos acontecimentos (Benjamin, 1987, p. 81).

Essa perspectiva de engajamento ativo do público, que rompe com a ideia do teatro como mero entretenimento passivo, é crucial para o teatro político virtual, tornando a experiência mais inclusiva e acessível. A relevância dessa abordagem já era percebida por Benjamin ao observar a transformação da experiência do público em outros meios:

Se o cinema impôs o princípio de que o espectador pode entrar a qualquer momento na sala, de que para isso devem ser evitados os antecedentes muito complicados e de que cada parte, além do seu valor para o todo, precisa ter um valor próprio, episódico, esse princípio tornou-se absolutamente necessário para o rádio, cujo público liga e desliga a cada momento, arbitrariamente, seus alto-falantes (Benjamin, 1987, p. 83).

O teatro virtual que estamos estudando, assim como o teatro épico, busca deslocar o espectador de uma posição predominantemente contemplativa para uma postura crítica, capaz de analisar a situação apresentada, imaginar outras possibilidades e tomar posição diante dos acontecimentos. No teatro político virtual, esse deslocamento crítico pode ser potencializado por recursos interativos que favorecem diferentes formas de participação do público, como diálogos com os artistas, escolhas de percursos narrativos ou intervenções previstas pela dramaturgia. Essas possibilidades representam desdobramentos posteriores à proposta brechtiana, desenvolvidos em experiências como o Teatro do Oprimido e em determinadas práticas do teatro digital contemporâneo.

No livro “A Compra do Latão” (Brecht, 1999), é sustentada a ideia da transformação do espectador, de observador passivo para um observador crítico, capaz de julgar, imaginar alternativas e tomar posição diante dos acontecimentos apresentados. Brecht focava na atitude crítica e mental do espectador. Dessa forma, o teatro épico rompe com a “absorção” hipnótica para criar um espectador que julga e intervém mentalmente.

O espectador não é ‘completamente absorvido’, não é sintonizado psicologicamente, não é levado a uma atitude fatalista em relação ao destino que lhe é apresentado. (Ele pode sentir raiva quando a personagem do palco sente alegria, etc. Está livre e por vezes é mesmo aconselhado a imaginar ou a procurar um desenvolvimento diferente, etc.) (Brecht, 1999, p. 16).

Brecht critica o teatro onde o espectador fica “cativado” e propõe um modelo onde ele se torna um “investigador” ou “pensador”. Brecht menciona inclusive peças com finais abertos ou escolhidos pela plateia. “As peças têm ora cinco *actos*, ora 50, às vezes há cinco cenários montados simultaneamente num palco, a peça termina feliz ou infeliz, já tivemos peças em que o público pôde escolher o fim” (Brecht, 1999, p. 83).

Por fim, Benjamin apresenta o efeito produzido pelo distanciamento e pela interrupção no teatro épico por meio de uma imagem poética:

Quando o fluxo real da vida é represado, imobilizando-se, essa interrupção é vivida como se fosse um refluxo: o assombro é esse refluxo. [...] Ele faz a existência abandonar o leito do tempo, espumar muito alto, parar um instante no vazio, fulgurando, e em seguida retornar ao leito. (Benjamin, 1987, p. 89).

Isso descreve uma experiência em que o fluxo contínuo da narrativa é interrompido por meio de elementos de rompimento da ilusão. Essa descontinuidade permite que o público abandone a identificação passiva com os personagens e assuma uma atitude crítica, refletindo sobre os processos sociais representados na peça antes que a ação prossiga. Tal abordagem tanto mantém o envolvimento do espectador em um diálogo intelectual ativo com a obra, como consegue enfatizar o poder do teatro como ferramenta de reflexão social.

Em “Uma análise crítica da montagem ‘Um Homem é um Homem’ de Bertolt Brecht, pelo Grupo Galpão” (Celso Neto, 2007), aprofunda-se a aplicação dos conceitos brechtianos na prática teatral brasileira, evidenciando como estratégias como a quebra da quarta parede e o uso do humor funcionam como dispositivos de distanciamento e reflexão crítica. Essa investigação dialoga com o presente subcapítulo ao demonstrar como os princípios do teatro épico se materializam em experiências concretas da cena brasileira. Também foram mobilizados conceitos de Gilles Deleuze e Félix Guattari, como “máquina de guerra” e “rizoma”, para interpretar as relações de poder e as camadas de sentido presentes na obra, ampliando a compreensão do teatro político como campo de tensão e experimentação.

Tal “máquina de guerra” salta diante de nós quando o Galpão bagunça a ideia clássica de herói. A história de Galy Gay, o homem que nunca aprende a dizer não e vira

um soldado que mata sem piscar, vira espelho da engrenagem que esmaga o indivíduo pela multidão. O rizoma aqui, além de uma análise geográfica, é a estrutura da peça que, sem a figura do chefe no topo, apresenta uma teia de pressões sociais que destroem o sujeito por todos os lados.

O humor em Brecht não é para suavizar a crítica, mas para torná-la insuportável por ser tão reconhecível. Quando o Grupo Galpão utiliza a precariedade e a festividade típicas da rua para encenar a desumanização brechtiana, ele cria um curto-circuito. “Se observarmos o Grupo como uma máquina de guerra, por exemplo, entendo como uma formação que caminha de forma anti-sistêmica, rompendo estruturas, produzindo teatro como profissão” (Celso Neto, 2007, p. 19). O espectador do Grupo Galpão, naquele espetáculo, ria da desgraça do protagonista e, no instante seguinte, percebia que o mecanismo de reconstrução de Galy Gay era o mesmo que aparecia nas relações de trabalho e poder.

Ao invés de uma conclusão fechada, estávamos diante de um teatro que não apenas “falava sobre” política, e sim atuava como uma força de desvio, forçando o público a encarar a própria passividade diante do cotidiano.

Esses elementos do teatro épico ajudam a compreender como determinadas estratégias do teatro político foram posteriormente retomadas e reconfiguradas em outras experiências históricas, entre elas o *agitprop* e, mais adiante, as práticas analisadas nesta tese.

1.4. O legado do *agitprop*: de suas origens à era digital

O conceito de *agitprop* — amálgama de “agitação” e “propaganda” — é central para compreender a função do teatro político em diversos contextos históricos, e sua ressonância na era digital contemporânea. Nascido no calor das revoluções e dos conflitos sociais, o *agitprop* transformou a arte em uma ferramenta direta de intervenção política, para mobilizar, educar e transformar a consciência das massas.

As origens do *agitprop* remontam à Rússia pós-Revolução de 1917, onde o teatro foi mobilizado como instrumento para a vitória revolucionária e a construção do

socialismo, especialmente em um contexto de população majoritariamente analfabeta e guerra civil. O Estado soviético, desde os primeiros decretos, passou a controlar e apoiar as iniciativas teatrais, criando estruturas como o PUR (Departamento Político da Administração do Exército Vermelho) e o Narkompros (Comissariado do Povo para a Educação) para coordenar a agitação cultural (Garcia, 2022, p. 17).

Silvana Garcia, em seu livro “Teatro da militância: a intenção do popular no engajamento político” (2022), detalha como os grupos *autoativos*, formados por operários em clubes e com apoio do Partido Comunista e da Komsomol (União Comunista da Juventude), foram cruciais nesse processo. Esses coletivos funcionavam com base em princípios coletivistas, atuando em espaços não convencionais e buscando “instruir o povo e garantir, a todo custo, a vitória da Revolução” (Garcia, 2022, p. 18). No entanto, Garcia também aponta a tensão entre a autonomia desses grupos e a política centralizadora do Partido, que progressivamente os vigiava e controlava, levando à perda de sua inventividade inicial. O *agitprop* se viu sob uma forte ‘vigilância exercida pelos órgãos de controle’ do Partido, que buscavam impedir ‘influências hostis ao proletariado’ e ‘tendências *antiproletárias*’ (Garcia, 2022, p. 33), o que, à medida que avançava a ditadura stalinista, culminou no declínio e ‘sucessão de perdas e retrocessos’ dos grupos *autoativos* e do movimento *agitpropista* (Garcia, 2022, p. 37).

No que tange às suas características estéticas e formais, o *agitprop* soviético, como descrito por Garcia, priorizava a urgência e a simplicidade. As encenações eram diretas, focadas na mensagem política, utilizando recursos “mais simples, mais flexíveis e mais acessíveis” à população, com o objetivo de “agitação política imediata” (Garcia, 2022, p. 32). Formatos como o jornal-falado (*zhivaya gazeta*), o cabaré político, os quadros de agitação e os grupos Blusa Azul (conhecidos por sua agilidade e impacto visual) eram empregados em fábricas, praças e trens, voltados para a mobilização imediata da plateia e uma “interatividade” que levava o espectador a um “engajamento mais amplo, que extrapola a relação palco-plateia e soma esforços na construção do socialismo” (Garcia, 2022, p. 41). A linguagem cênica reforçava o coletivo, substituindo personagens individuais por tipos (o operário, o burguês) e priorizando a ação da massa.

Para qualificar a discussão sobre os grupos Blusa Azul, especialmente no que diz respeito às suas soluções estéticas, formas de organização e procedimentos de cena, a coletânea “Agitprop: cultura política”, organizada por Douglas Estevam, Iná Camargo

Costa e Rafael Villas Bôas (2015), reúne textos teóricos e materiais históricos traduzidos integralmente. Nessa coletânea, a Blusa Azul é caracterizada como forma clássica do “jornal vivo” teatralizado, marcada pela mobilidade e pela atuação em condições precárias, tendo como meios de ação “a fala, a palavra que se torna *slogan*; o gesto, a mecanização do gesto; o cartaz; a música, o canto” (Novitsky, 2015, p. 145). Além disso, a descrição das estratégias de figurino e adereços reforça o princípio de eficácia com baixo custo: o traje-base simples era combinado a “aplicações” e cartazes portáteis, produzidos com material barato e pensados para aumentar o impacto visual sem perder flexibilidade (Estevam; Costa; Villas Bôas, 2015, p. 140).

A influência do *agitprop* soviético se estendeu para a Europa Ocidental, especialmente na Alemanha, com Erwin Piscator como figura central. Embora Piscator tenha sido filiado a essa tradição, ele buscou ir além de seu caráter puramente propagandístico, incorporando inovações tecnológicas e uma estética documental para construir o que ele chamava de “teatro do proletariado”. Em sua obra “O Teatro Político” (1968), Piscator descreve como o teatro, para ele, não era arte pela arte, mas um “instrumento de uma luta política, a serviço do proletariado” (Garcia, 2022, p. 92), e suas montagens como “A Hora da Rússia” (1920) e “Apesar de Tudo” (1925) integravam mapas, projeções de filmes e fotos, buscando construir um “raciocínio político global” no espectador (Garcia, 2022, p. 101). O trabalho de Piscator, assim, fundamentou teoricamente e formalizou esteticamente o *agitprop* na Alemanha, inspirando a formação de dezenas de grupos.

Bertolt Brecht, por sua vez, herdou muitos elementos do *agitprop* (coro, letreiros, projeções), mas os reelaborou em uma linguagem estética própria para seu teatro épico. Para Garcia: “Com Brecht, o cerco às questões conceituais e formais do teatro político torna-se mais estreito” (Garcia, 2022, p. 141), pois ele recusa o teatro como mera ilustração ideológica e propõe uma construção dialética da cena. Em Brecht, “não é mais a História que entra no teatro, mas o teatro que se insere na História” (Garcia, 2022, p. 140), revelando a *transformabilidade* da realidade e incentivando o pensamento crítico no espectador.

No Brasil, o *agitprop* encontrou solo fértil a partir da década de 1950, tendo o Centro Popular de Cultura da UNE (CPC), criado na década de 1960, como seu principal expoente. A crítica Iná Camargo Costa (2020) detalha esse processo na série de

entrevistas intitulada “Na trincheira com Iná”, em que resgata a memória do teatro político brasileiro.

Nessas intervenções, a autora destaca que o CPC superava a produção teatral ao socializar os meios de produção e as técnicas da cena, transformando a atuação em uma ferramenta direta de luta ideológica. Isso se evidencia, por exemplo, na experiência da UNE Volante e em peças como “O Auto dos 99%”, em que a criação coletiva se articulava ao engajamento com as causas de camponeses e operários.

Essa prática revela que a urgência da mensagem política não precisa sacrificar a profundidade do pensamento. Retomando um argumento formulado por Rafael Villas Bôas em sua tese de doutorado “Teatro político e questão agrária, 1955-1965: contradições, avanços e impasses de um momento decisivo” (2009) — posteriormente desdobrado em artigos —, o autor observa que o grande aprendizado daquele período foi entender que o teatro de *agitprop* e as formas dialéticas não são polos opostos. Na verdade, eles se completam porque a agitação prepara o terreno para o debate, enquanto a dialética oferece as ferramentas para que o público entenda as contradições da realidade. O teatro político daquela época provou que é possível ser panfletário para mobilizar e, ao mesmo tempo, analítico para que a plateia compreenda sua posição na estrutura social.

Essa relação entre mobilização e análise, entre convocar e, ao mesmo tempo, fazer pensar, fica mais clara quando olhamos para a experiência do MST com a agitação e propaganda. No livro “Agitprop: cultura política”, Stédile e Villas Bôas mostram que, em 2003, o movimento retoma de forma consciente o uso do termo “agitação e propaganda”. Não como um rótulo, mas como uma decisão política de organizar e nomear práticas que já existiam no seu cotidiano, como marchas, bandeiras, ocupações, debates e a produção de sua própria imprensa (Stédile; Villas Bôas, 2015, p. 41).

Na esfera da cultura, a parceria com Augusto Boal e o Centro do Teatro do Oprimido mostrou que o processo de transferência dos meios de produção da linguagem teatral é relativamente simples, pois não depende de equipamentos e infraestrutura específica, e quando operado de forma a estabelecer um diálogo produtivo com a experiência de vida das pessoas, a recepção tende a ser bastante acelerada (Stédile; Villas Bôas, 2015, p. 42).

A dimensão pedagógica vai além de simplesmente fazer arte. Envolve tornar visíveis as escolhas formais, entender por que certos caminhos estéticos são adotados e, principalmente, explicitar como essas formas se relacionam com os processos sociais. Trata-se de organizar a matéria social na cena de maneira consciente e crítica:

o trabalho dos multiplicadores é de tornar consciente aos participantes as opções de procedimentos estéticos que eles podem utilizar para a construção de suas estruturas narrativas, ou seja, a tarefa é de elucidar a relação entre forma estética e processo social, explicitando a partir de quais demandas foram forjados os procedimentos formais, e quais providências podemos utilizar para organizar esteticamente a matéria social de forma crítica (Stédile; Villas Bôas, 2015, p. 42).

Isso tem um efeito importante. A plateia, muitas vezes formada pelos próprios sujeitos implicados nesses conflitos, passa a se reconhecer ali, não só de forma imediata, mas dentro de uma história, de uma coletividade. A compreensão de si se amplia.

Por isso, o *agitprop* não pode ser reduzido à ideia de panfleto. A agitação chama, mobiliza, abre caminho. Mas é a análise, construída nessa relação entre forma e realidade, que sustenta uma leitura mais profunda do mundo e contribui para a formação de consciência.

Conforme o artigo “Movimentos do teatro político brasileiro: da década de 1960 aos enfrentamentos com o neoliberalismo” (Villas Bôas; Rosa; Deeter, 2025), o *agitprop* na década de 1960 no Brasil era a “vocalização requerida” pelo momento, exigindo “inteligência política, invenção de formas, agilidade organizativa, disposição para o enfrentamento” e “irreverência na utilização da cultura consagrada” (2025, p. 5). O texto destaca que o teatro naquele período “atingiu o ápice” em sua função de comunicação e mobilização social, mas essa ascensão foi “interrompida diante do golpe de 1964, e da ascensão da televisão como meio de comunicação e linguagem hegemônica” (*Op. Cit.*, 2025, p. 4). A ditadura, ao reprimir grupos e exilar artistas como Augusto Boal, levou a um progressivo declínio do teatro como meio relevante no cenário nacional, enquanto a TV, com as oportunidades de emprego geradas, absorvia parte desses trabalhadores.

Na era digital, o *agitprop* encontra um novo campo de atuação, com desafios e possibilidades. João Lucas Leite, em seu artigo “Sobre agitprop na era digital: Existe

alguém que lê jornal impresso?” (2024), questiona a eficácia do jornal impresso em um mundo dominado pela internet. Ele argumenta que, embora mídias digitais alcancem um público maior, elas são “facilmente rastreáveis e censuradas”, ao contrário do jornal impresso, que pode funcionar como “aparato clandestino” (Leite, 2024). Contudo, Leite defende que jornal impresso e *agitprop* digital devem atuar conjuntamente, reconhecendo que a atuação digital pode massificar, mas a impresso ainda tem um papel qualitativo na organização e formação política da militância, alcançando trabalhadores que não acessam a internet, por exemplo. Ele também critica a “*artesanalidade*” da atuação digital dos partidos de esquerda e a falta de “centralização” e “profissionalização” na produção de conteúdo para as redes.

Essa discussão dialoga com a tese de Ricardo Dominguez em “*Electronic Civil Disobedience: Inventing the Future of Online Agitprop Theater*” (2009). Dominguez explora a ideia de “desobediência civil eletrônica” (DCE), que teletransporta táticas de desobediência civil para o ciberespaço, como a *Electronic Disturbance Theater* (EDT) e seu “FloodNet” (uma ferramenta de “*sit-ins*” virtuais). Para Dominguez, a DCE “não é sobre *código qua código* entre máquinas, mas sobre uma nova forma de contestação social que apela para leis existentes que definem o *status* legal da desobediência civil nacional e internacional” (Dominguez, 2009, p. 1808). Ele argumenta que as ações da EDT, ao perturbar o fluxo do capital virtual, buscam abrir espaços sociais para protestos de massa e íntimos, que podem ser “poliespaciais” — desde o levante zapatista até protestos nas ruas de Seattle e ações coordenadas de DCE global.

A perturbação dos fluxos de poder rizomáticos do EDT pode ser compreendida se reconhecermos que os fluxos de capital virtual ainda são unidirecionais: “roubar da base e manter tudo no topo; tirar do Sul e manter no Norte, FMI crescendo e Argentina morrendo, Chiapas pedindo Democracia e NAFTA deletando a Democracia” (Dominguez). Ou seja, o poder do capital virtual e suas tecnologias de guerra reais não são um rizoma, mas um neoimperialismo nu. O poder rizomático, por sua vez, flui de grupos como os Zapatistas que desenvolveram habilidades distribuídas que não são unidirecionais. (Dominguez, 2009, p. 1811, tradução própria).

A perspectiva de Dominguez ressoa com a ideia de que o *agitprop online* não é uma mera replicação do *agitprop* tradicional, mas uma adaptação das estratégias de resistência para o ambiente digital, visando a desorganizar a lógica do capital virtual e

dar visibilidade a vozes que são silenciadas. Ele defende que o *agitprop* digital, embora enfrente a censura e a rastreabilidade, pode ser uma forma de “amplificação” para aqueles sem acesso às regras biopolíticas da globalização.

As reflexões de Villas Bôas em sua conferência “Indústria cultural, identidade e tecnologia” (2011) também são cruciais para compreender a atuação do *agitprop* na era digital. Villas Bôas aprofunda a análise da intersecção entre cultura, política e as dinâmicas sociais no Brasil, questionando como a indústria cultural, longe de ser um fenômeno neutro, atua na construção da realidade e na manutenção de estruturas de poder. Ele explora a contradição de um país que, apesar de sua diversidade e população negra, projeta uma imagem de modernidade e progresso que mascara profundas feridas históricas.

Villas Bôas observa como a mídia e a publicidade criam uma “forma de representar a realidade que, embora não seja real, é pertinente” (Villas Bôas, 2011, 00:11:22). A indústria cultural tem como papel crucial “neutralizar a capacidade organizativa das classes populares” (Villas Bôas, 2011, 01:09:35), individualizando o desejo de consumo e desviando a atenção da ação social organizada para a realização de realizações pessoais. A tecnologia, no Brasil, sempre foi apropriada por poucos, servindo a um ciclo de “modernização conservadora” (Villas Bôas, 2011) que remonta à independência do país. Villas Bôas aprofunda a crítica:

É preciso desenvolver uma outra estética. Um outro padrão, uma outra perspectiva, um outro projeto. Movimentos sociais de esquerda, ao pegarem uma câmera, muitas vezes produzem telenovelas. Isso é um problema. Produzem narrativas centradas no indivíduo, baseadas no diálogo, no conflito individual — quando o problema é coletivo, exigindo uma compreensão totalizada que, esteticamente, ainda não encontra vocabulário. (Villas Bôas, 2011, 01:11:57)

Essa análise se estende à forma como as políticas culturais podem falhar em promover uma “alfabetização estética” que rompa com padrões hegemônicos, defendendo que a reconstrução de uma estética emancipatória exige um “projeto de país” que vá além do esteticismo e do consumo.

Dessa forma, o legado do *agitprop* atravessa séculos e meios, adaptando-se às novas tecnologias e aos contextos políticos, mas mantendo seu propósito de intervir na realidade, provocar o pensamento crítico e mobilizar o público. No teatro político virtual, essa tradição se reinventa, buscando na linguagem digital formas de resistência e de disputa por visibilidade em um cenário cada vez mais mediado por algoritmos e lógicas de mercado.

1.4.1. Do CPC da UNE aos coletivos contemporâneos: uma tradição de luta

O teatro político brasileiro possui uma trajetória ligada às dinâmicas sociais e políticas do país, transformando-se e respondendo aos desafios de cada época. O teatro épico no Brasil, profundamente ligado às questões políticas e dialéticas, começou a ganhar destaque com a peça “Eles não usam black-tie” de Gianfrancesco Guarnieri, dirigida por José Renato no Teatro de Arena em 1958, destacando o proletariado como protagonista (Celso Neto, 2007, p. 55). Iná Camargo Costa (1996) sugere que Guarnieri provavelmente não teve contato direto com as obras de Brecht, mas absorveu influências equivalentes por meio da própria tradição cultural brasileira. No mesmo ano, a estreia da peça “A alma boa de Setsuan” de Brecht marcou a introdução do teatro não-dramático no Brasil, embora tenha recebido críticas mistas quanto à sua aplicabilidade prática.

Outros marcos importantes desse período foram a peça “Revolução na América do Sul”, de Augusto Boal, criticada por ser apresentada a um público burguês, e a fundação do CPC da UNE, com peças como “A mais-valia vai acabar, seu Edgar” de Vianninha, que ajudou a consolidar a influência do teatro brechtiano no Brasil.

Após o golpe militar de 1964, surgiram respostas culturais significativas como o Show Opinião do Grupo Opinião, transformando seu local de apresentação num epicentro de resistência cultural. Esse período também viu o desenvolvimento de peças engajadas na MPB e no teatro, como “Arena conta Zumbi” e “Liberdade, Liberdade”, que misturavam música e metáforas políticas nas suas narrativas, continuando o legado de Brecht no engajamento e crítica social através da arte.

O artigo de Villas Bôas, “CPC e MST: formas e dinâmicas produtivas do teatro político brasileiro em dois tempos históricos” (2019), explora como o teatro foi utilizado como ferramenta de agitação e propaganda, especialmente em períodos conturbados da história política do Brasil. Ele detalha como, tanto no contexto do CPC da UNE quanto no do MST, o teatro serviu para articular resistências e mobilizar as massas, destacando a importância de adaptar as formas teatrais às necessidades e conjunturas específicas.

Villas Bôas analisa como o teatro político se entrelaça com os movimentos sociais, servindo como um meio de expressar e fomentar a cultura política.

O teatro político brasileiro, desde os experimentos do CPC da UNE até as atividades culturais do MST, articula-se profundamente com as demandas e dinâmicas dos movimentos sociais, buscando transformar a cultura política por meio da expressão artística. Essas práticas teatrais não somente refletem questões sociais e políticas, mas também atuam como ferramentas de mobilização e conscientização, criando espaços para a participação popular e a discussão de ideias (Villas Bôas, 2019, p. 151).

Esse aspecto é crucial para refletir sobre como o teatro pode ser utilizado, inclusive em plataformas virtuais, para engajar e mobilizar comunidades em torno de causas políticas e sociais. Villas Bôas discute a evolução das formas teatrais em resposta às demandas de organizações políticas e sociais. O autor chama atenção para a necessidade de inovar na linguagem teatral, de forma que ela seja capaz de responder aos desafios contemporâneos.

Destaca-se, portanto, a necessidade de explorar e combinar diferentes formas teatrais — neste caso, *agitprop* e teatro dialético — como uma maneira de inovar artisticamente para abordar e refletir sobre as questões sociais complexas e dinâmicas de seu tempo. O artigo ressalta o uso do teatro como um método educativo que transcende a simples apresentação artística e se torna um meio de educação política e social, promovendo a conscientização e a participação ativa do público.

O teatro político costuma ser visto como uma prática que desafia normas hegemônicas e provoca debates sobre a realidade social. No entanto, a maior parte da literatura acadêmica sobre o assunto privilegia a análise de obras e movimentos que contestam ou criticam o status quo, deixando de lado experiências que, ao contrário, buscam afirmar ou reproduzir valores e normas dominantes. Durante meus estudos,

principalmente nos anos 1990, o foco estava predominantemente nos clássicos, que, em muitos casos, também questionavam regras estabelecidas.

O teatro *mainstream*, como o das grandes produções da Broadway, geralmente não é o foco da análise crítica no campo do teatro político. No entanto, existem casos em que obras amplamente comerciais incorporam estratégias contra-hegemônicas. Um exemplo claro é *Hamilton*, de Lin-Manuel Miranda, que subverte narrativas tradicionais ao escalar atores negros e latinos para interpretar figuras brancas fundadoras dos EUA, além de utilizar linguagens musicais ligadas à cultura afro-americana. Ainda que inserido na lógica comercial, *Hamilton* expande os limites entre representação institucionalizada e afirmação identitária, revelando como mesmo dentro da indústria cultural é possível produzir mudanças simbólicas significativas.

A presente pesquisa, portanto, delimita seu escopo e não se debruça sobre o teatro que reforça normas dominantes ou atua como um “teatro padrão”. Seu foco recai sobre produções que buscam questionar e desafiar essas normas, explorando como o teatro pode ser uma ferramenta de resistência e transformação social. A investigação sobre o teatro hegemônico, sua produção e circulação em veículos acadêmicos ou revistas de artes cênicas, embora relevante, constitui um problema de pesquisa distinto e não é o objetivo deste trabalho. Esta tese, alinhada à postura crítica adotada, foca nas obras e movimentos que buscam ativamente a contestação e a reflexão social.

Fernando Antonio Mencarelli, em seu artigo “Coletivos teatrais, performance e micropolítica” (2015), discute o papel vital dos coletivos teatrais na renovação artística e política nos contextos local e mais amplo, sublinhando a importância de uma ação coletiva e colaborativa no teatro político. Este movimento coletivo configura-se como uma forma de organização e, simultaneamente, como um meio de ação política que desafia e redefine os espaços públicos e as interações sociais.

Embora Mencarelli destaque a luta dos coletivos teatrais para obter reconhecimento e apoio do poder público, uma ação diretamente relacionada à política cultural, há também uma dimensão social significativa em suas práticas. Ao focar no coletivo, o teatro político promove uma prática que é essencialmente democrática e participativa, refletindo e respondendo aos desafios e dinâmicas da sociedade contemporânea.

Os coletivos teatrais, conforme discutido por Mencarelli, são fundamentados em uma “utopia da coletivização” (Mencarelli, 2015, p. 82), na qual a colaboração e o intercâmbio são essenciais para a criação de uma comunidade artística unida por objetivos e aspirações comuns. Esses grupos combinam a inovação artística com uma “ação política que visa ao reconhecimento de sua importância cultural pelo poder público” (Mencarelli, 2015, p. 82), destacando assim seu papel em influenciar e reformar políticas culturais. Internamente, esses coletivos valorizam a “autocrítica e flexibilidade”, elementos essenciais que permitem a adaptação e resposta aos desafios contemporâneos, promovendo a inovação e explorando novas formas artísticas e expressões. Esta abordagem ressalta a dinâmica adaptativa dos coletivos teatrais e reafirma o teatro como espaço vital de diálogo cultural e transformação social, unindo de maneira profunda suas múltiplas dimensões.

Ao se engajarem ativamente na comunidade e ao utilizarem o espaço público como arena para suas performances, esses coletivos/grupos tanto questionam e influenciam políticas culturais, como promovem mudanças sociais. Suas propostas trazem a agitação e a dialética. Eles fazem isso ao trazer à tona questões sociais por meio de suas obras, criando um diálogo com o público sobre temas relevantes à sociedade. Assim, o teatro de grupo torna-se uma ferramenta de ação política que transcende a mera cultura, que toca em bases sociais mais amplas, que desafiam normas, que provocam reflexão e que inspiram ação.

Sara Rojo, em “O teatro na urgência: como pensar o político no interior do campo teatral?” (2016), explora a interseção entre teatro e política, refletindo sobre como as práticas teatrais podem responder às demandas sociais e políticas urgentes. Ela discute o papel dos coletivos teatrais na formação de uma visão política dentro do teatro, destacando a necessidade de uma prática que vá além das convenções e desafie as estruturas de poder existentes.

Rojo argumenta que o teatro político deve se engajar com questões éticas de produção, onde a maneira como uma obra é realizada reflete diretamente os valores da sociedade. A estrutura de produção deve espelhar os valores que o grupo deseja promover. Isso é fundamental para que o teatro possa ser uma ferramenta de transformação social, não reproduzindo as hierarquias e práticas do sistema dominante.

Ao explorar e questionar a condição humana dentro de contextos políticos e sociais, Rojo defende que “ações coletivas criam sonhos de utopias, as práticas vão traçando o roteiro desse campo conceitual, mas é necessário parar para ver que práticas são essas” (Rojo, 2016, p. 138) e que “processo envolve relações humanas e visibilidades resultantes, ambas com um peso ético iniludível” (Rojo, 2016, p. 140). Portanto, a maneira como um grupo de artistas, ou coletivo se organiza e trabalha tem implicações políticas e éticas mais amplas, pois afeta a maneira como eles se relacionam com o mundo exterior e como são vistos por ele.

Villas Bôas, no artigo “Notas para retomada do debate sobre teatro e revolução no Brasil” (2016), enfatiza o teatro político como um meio de engajamento e transformação social, destacando seu papel na construção de um bloco histórico de esquerda e na luta anticapitalista. O teatro é uma forma de intervenção política que pode alterar as relações de poder e promover mudanças sociais substanciais.

O teatro político é visto como uma prática estreitamente ligada às lutas sociais e movimentos políticos, destacando-se como um instrumento de educação e mobilização associado ao engajamento direto com as causas trabalhistas e camponesas, demonstrando como essas práticas podem transformar a consciência social e estimular a participação política ativa.

Villas Bôas ressalta como os Centros Populares de Cultura (CPCs) foram fundamentais na década de 1960 para impulsionar o teatro como uma ferramenta de resistência política e expressão, particularmente num contexto pré-revolucionário no Brasil. Esses centros foram essenciais para a articulação entre a arte e as lutas políticas e sociais da época, utilizando o teatro como um veículo para engajar diretamente com as massas e influenciar a luta de classes.

O teatro participou daquele momento histórico como força estética produtiva. Cumpriu a função de socialização da experiência de luta dos trabalhadores, para os trabalhadores, e agia como veículo de integração, na medida em que, por meio de seu modo de produção específico, não só o conteúdo dos embates era transmitido, mas também o próprio processo de produção das obras (Villas Bôas, 2016, p. 113).

O teatro produzido nos CPCs caracterizava-se pelo seu forte teor crítico e engajado, voltado para a denúncia das desigualdades e a mobilização para a mudança social, e era uma ferramenta para formar cidadãos mais conscientes e ativos politicamente, capazes de questionar e resistir às opressões. Villas Bôas levanta a importância da socialização dos meios de produção teatral, onde os grupos de teatro atuam em colaboração direta com movimentos sociais, utilizando o teatro como uma ferramenta para a educação política e social, legitimando a criação de peças que dialoguem diretamente com as lutas dos trabalhadores, como a reforma agrária e os direitos trabalhistas.

“(…) para a corrente de pensadores com a qual me identifico, o teatro político desde sempre é muito mais político quando se declara apolítico ou contra o teatro político”. Iná Camargo Costa (2001, p. 113) denuncia um mecanismo de poder recorrente na história do teatro. O que se apresenta como neutro, esteticista ou explicitamente contrário ao engajamento político não é, na verdade, apolítico. Ele cumpre, com eficiência máxima, uma função política conservadora. Ao negar qualquer dimensão ideológica, esse teatro naturaliza a ordem existente, apaga a memória das lutas sociais e desmobiliza o público exatamente onde mais seria necessário o debate.

A autora não celebra sutileza nem eficácia crítica disfarçada. Ela expõe uma estratégia de censura sofisticada. Na França do Segundo Império, nos Estados Unidos da Guerra Fria e no Brasil dos anos 50, o mesmo modelo foi importado e reproduzido. Promoveu-se a “peça bem-feita”, o realismo domesticado e a autonomia da arte como pretexto para proibir que o palco tratasse de miséria, revolta ou conflito de classes. O teatro que se diz “só arte” é, portanto, o mais político de todos, mas político a serviço da manutenção do *status quo*.

A alegada neutralidade não é neutra. Ela reforça o discurso hegemônico e mantém o status quo com precisão. Por isso os criadores precisam reconhecer que cada escolha estética é, em si, uma tomada de posição política.

Embora não exista um estado da arte consolidado sobre teatro político virtual, diversos estudos acadêmicos abordam o teatro político contemporâneo e suas articulações com as tecnologias digitais. Nesta pesquisa, a categoria proposta de teatro político virtual é utilizada para compreender práticas que recorrem a ferramentas digitais,

como transmissões *online*, realidade virtual, redes sociais e plataformas interativas, para criar performances que discutem questões políticas e sociais. Em muitos dos casos analisados, essas práticas buscam ampliar o engajamento crítico do público, favorecendo a conscientização e a possibilidade de ação coletiva por meio de recursos digitais e da estética virtual.

Dessa forma, conceitos políticos abstratos podem assumir a forma de experiências espaciais e temporais imersivas, o que permite a exploração dinâmica de relações de poder e dinâmicas de comunicação. A interação em tempo real entre artistas e espectadores, frequentemente mediada por *chats* ou ferramentas colaborativas, reforça o caráter formativo e reflexivo da prática, ampliando o alcance das estratégias de engajamento político no ambiente digital.

No Brasil, o teatro político tem uma longa tradição vinculada às lutas sociais e às transformações políticas do país. Mais do que representar a realidade, busca questioná-la e intervir sobre ela, transformando o palco em espaço de debate, resistência e reflexão, em diálogo constante com os contextos históricos em que se insere.

Costa (1996), em “A hora do teatro épico no Brasil”, analisa o desenvolvimento do teatro político moderno no país e seus diálogos com a tradição épica, especialmente as influências de Piscator e Brecht. A autora destaca a construção coletiva do espetáculo, que envolve dramaturgos, historiadores, autores e até estatísticos, como uma estratégia para aumentar sua capacidade de transformação social. O livro examina diversos espetáculos dos anos 1950 e 1960, compreendidos como formas de resistência à ditadura militar, e conceitua o teatro político como aquele que rompe com o modelo dramático burguês, que incorpora recursos brechtianos ao revelar suas contradições sociais e provocar o pensamento crítico na plateia, incentivando mudanças.

Villas Bôas, em seu artigo “Desafios do teatro político contemporâneo” (2017), explica como alguns desafios e realidades que fazem com que a colaboração entre coletivos de teatro político, movimentos sociais e grupos de pesquisa acadêmica seja necessária e relevante para o desenvolvimento e a sustentabilidade do teatro político no Brasil. Ele identifica várias condições que limitam a integração do teatro político no circuito comercial *mainstream* e em outras formas de mídia mais dominantes, como

cinema e televisão, que são controladas por padrões e interesses comerciais mais amplos.

Por exemplo, os coletivos de teatro político geralmente não esperam ser incluídos ou ter sucesso no circuito comercial de teatro, que é dominado por interesses mercantis que frequentemente não alinham com os objetivos sociais e políticos do teatro político. Essa falta de expectativa pode ser vista como uma vantagem, pois libera os coletivos para explorar formas artísticas que são verdadeiras para suas missões sem a pressão de se conformar aos padrões comerciais para o sucesso.

O teatro político no Brasil tem pouca interação com as indústrias de cinema e televisão, que são dominadas por grandes empresas e padrões comerciais. Isso significa que o teatro político pode manter sua autenticidade e foco em questões sociais sem ser diluído ou influenciado por essas poderosas indústrias de mídia.

Existe uma falta geral de apoio financeiro estável e permanente para o teatro político nos níveis municipal, estadual e federal, com algumas raras exceções. Essa inconsistência no financiamento força os coletivos de teatro a serem mais autossuficientes e inovadores em sua abordagem para sustentar suas atividades.

Estas condições, segundo Villas Bôas, “convergem para o desmonte, nos coletivos, de qualquer expectativa ascendente pelos moldes da adesão aos padrões hegemônicos” (2017, p. 221). Ou seja, os desafios e limitações enfrentados pelos coletivos de teatro político além de moldar suas operações, os encorajam a buscar caminhos que resistem e desafiam as normas culturais e artísticas dominantes. É a partir dessas discussões que proponho compreender determinadas experiências cênicas mediadas digitalmente por meio da categoria de teatro político virtual..

No entanto, essa relativa autonomia não elimina os conflitos do presente. Se, por um lado, esses coletivos não se subordinam diretamente às lógicas das grandes indústrias culturais, por outro, a falta de financiamento e de circulação os coloca diante da necessidade de divulgar seus trabalhos e garantir visibilidade por meio das redes sociais e das plataformas digitais. Estamos, portanto, diante de uma contradição. Os grupos que se orientam por um projeto político e contra-hegemônico passam, ao mesmo tempo, a depender de dinâmicas de visibilidade que seguem lógicas algorítmicas, nas

quais a circulação dos conteúdos está diretamente associada a métricas, desempenho e formas específicas de “engajamento”.

Ou seja, ao mesmo tempo em que resistem aos padrões comerciais tradicionais, esses coletivos acabam, em alguma medida, atravessados por outras formas de mediação que também impõem condicionantes. Não se trata de uma adesão simples, trata-se de um campo de tensão entre a manutenção de um propósito político e a necessidade de existir e circular nesses ambientes.

Rafael Grohmann (2018) alerta para o fato de que o termo engajamento não mantém sentido estável, e explica sua inflexão ao longo do tempo. Se, em sua origem, o engajamento estava associado à militância política e à luta contra estruturas opressoras, na contemporaneidade ele passa a designar formas de mobilização da subjetividade vinculadas ao consumo midiático e às dinâmicas das plataformas. “A noção de engajamento se refaz” ao transitar “de um sentido político a um significado que envolve relações com obras midiáticas e marcas” (Grohmann, 2018, p. 1)

O que antes indicava posicionamento crítico e ação coletiva passa a ser mobilizado para descrever níveis de interação com conteúdos, performances e produtos culturais. O “engajamento”, nesse novo regime, aproxima-se de um alinhamento com aquilo que se consome, mede-se por métricas de visibilidade e produtividade, e se articula a formas de “autoempreendedorismo” e gestão de si. O problema, então, é a necessidade de confrontar estruturas e, ao mesmo tempo, articular modos de existir e de circular em ecossistemas digitais.

O que podemos pensar a partir dessas terminologias que nomeiam atividades dos sujeitos é que ninguém é totalmente empoderado, resistente ou participativo. Não existe uma essência das atividades dos sujeitos em processos comunicacionais. Do contrário, poder-se-ia levar a uma ‘romantização’ das atividades desses sujeitos, ao realçar somente aspectos positivos de sua ação, potencialmente perdendo o foco crítico dos estudos. Todas essas nomenclaturas têm que ser compreendidas em um movimento dialético, considerando expressões e expropriações dos sujeitos, entre reproduções e mudanças, observando potencialidades e limites dessas noções, em protocolos metodológicos que concebiam gradientes dessas atividades. Além disso, é preciso compreender que a utilização dessas terminologias revela visões de mundo, sendo necessária uma reflexividade epistemológica. (Grohmann, 2018, p. 3)

Como observa o autor, diferentes termos que orbitam esse campo, como participação, resistência e empoderamento, não são equivalentes e carregam implicações distintas sobre os modos de ação dos sujeitos. Ao serem frequentemente subsumidos sob o rótulo de “engajamento”, correm o risco de terem suas dimensões políticas esvaziadas ou reconfiguradas segundo lógicas de mercado.

1.4.2. Vianninha, a audiência massiva e o dilema da escala

Oduvaldo Vianna Filho (Vianninha) representa um ponto de inflexão na trajetória do teatro político brasileiro. Sua produção, marcada pela filiação marxista, pelo estudo do teatro épico de Brecht e pela efervescência da contracultura da década de 1960, sintetiza a ambição histórica de horizontalizar a cultura e integrar a arte à luta popular.

Conforme Vianninha destacou em entrevista a Ivo Cardoso, o nascimento do Centro Popular de Cultura (CPC) da UNE em 1960 se deu pela busca de “estender e de divulgar, de horizontalizar a cultura, de levá-la ao povo que se manifestava através dos sindicatos, dos seus jornais, das suas organizações”. (Vianna, 2008). O objetivo era claro: o teatro deveria se incorporar à luta por modificações estruturais na sociedade, servindo como instrumento cultural para a massa trabalhadora.

Vianninha foi uma figura central no teatro brasileiro, especialmente como um dos principais articuladores e teóricos do CPC da UNE, que surgiu no início da década de 1960. Ele propôs uma visão de teatro como um instrumento ativo e radical de transformação social e política. Vianninha foi um revolucionário que buscava a transformação e via o teatro como um meio para um processo de transformação social e cultural, a fim de superar as limitações das formas anteriores de teatro engajado.

O CPC, para Vianninha, era uma “tentativa de resposta à insatisfação com os limites do Teatro de Arena e sua proposta de um teatro popular comprometido” (Garcia, 2022, p. 175). Ele buscava a “possibilidade de radicalização” da experiência teatral, o que exigia que ela se desenvolvesse “fora da estrutura acanhada de um grupo de teatro atrelado às dificuldades do dia a dia” (Garcia, 2022, p. 175). A urgência da época

demandava que o movimento tivesse como “perspectiva inicial a sua massificação, sua industrialização”. O objetivo era “produzir conscientização em massa, em escala industrial” para “fazer frente ao poder econômico que produz alienação em massa” (Garcia, 2022, p. 176). Ele criticava o Teatro de Arena por não ter “capacidade, naquele movimento, de superar esse antagonismo” e por ter “armado um teatro inconformado” em vez de “um teatro de ação” (Garcia, 2022, p. 176-177).

Vianninha mencionava um processo de transformação que levava a um aprofundamento em direção a “trabalhos significativos em relação à cultura brasileira” (Garcia, 2022, p. 195). Foi o autor da peça “A mais valia vai acabar, Seu Edgar”, cuja montagem marcou o início da história do CPC no final de 1961 (Garcia, 2022, p. 169). Outras peças de sua autoria incluem “Brasil, versão brasileira”, um “painel sobre a atuação do imperialismo norte-americano no país” (Garcia, 2022, p. 172), e “Filho da Besta Torta do Pajeú”, sobre a problemática agrária. Ele é a fonte do conceito de “realismo crítico”, termo que foi adotado por outros grupos de teatro independente de periferia como o Galo de Briga (Garcia, 2022, p. 233).

1.4.3. O *espect-ator* e o Teatro do Oprimido

A transformação do papel do espectador é um eixo central na evolução do teatro político, marcando a transição de um público meramente passivo para um agente ativo e corresponsável pela experiência artística e pela reflexão social. Essa jornada, que perpassa as teorias de Bertolt Brecht sobre o distanciamento e a crítica ativa, ganha maiores contornos nas propostas de Augusto Boal e Jorge Dubatti, que ressaltam a indissociabilidade entre o ato de assistir e a possibilidade de agir e transformar.

Augusto Boal, em sua prática do Teatro do Oprimido, promove uma inflexão decisiva na compreensão do público, rompendo com a ideia do espectador como sujeito passivo. Nos primeiros momentos de sua formulação teórica, Boal passa a se referir a esse sujeito como espectador-ator, indicando a necessidade de dissolver a separação entre quem atua e quem assiste e de convocar o público à participação direta no

acontecimento teatral (Boal, 1991). Nesse modelo, o espectador deixa de ser apenas um receptor de informações ou emoções e passa a integrar a cena, sendo chamado a intervir nos conflitos apresentados, a problematizar as situações encenadas e a experimentar alternativas de ação.

Para que se compreenda bem esta Poética do Oprimido deve-se ter sempre presente seu principal objetivo: transformar o povo, “espectador”, ser passivo no fenômeno teatral, em sujeito, em ator, em transformador da ação dramática(...) O que a Poética do Oprimido propõe é a própria ação! O espectador não delega poderes ao personagem para que atue nem para que pense em seu lugar: ao contrário, ele mesmo assume um papel protagonista, transforma a ação dramática inicialmente proposta, ensaia soluções possíveis, debate projetos modificadores: em resumo, o espectador ensaia, preparando-se para a ação real (Boal, 1991, p. 138).

Para Boal, no teatro político, o espectador ocupa uma posição central, pois é por meio de sua intervenção e de seu processo de conscientização que se torna possível a transformação social. O Teatro do Oprimido, assim, rompe os limites da representação da realidade, e se propõe a um conjunto de práticas e ferramentas voltadas à análise crítica e à intervenção concreta na própria realidade social.

Novamente nesse teatro, o público não deve ser mais tratado como uma massa passiva, e sim como uma assembleia ativa de indivíduos interessados, o que altera a dinâmica de como as apresentações são recebidas e percebidas. O espectador não pode ser considerado um sujeito passivo; mesmo sem interferir diretamente no espetáculo, ele desempenha um papel crucial na divulgação e percepção da obra. É para o espectador que o teatro é feito, tornando-o essencial para o funcionamento e impacto das representações teatrais.

Walter Benjamin (em seu texto “Que é o teatro épico? Um estudo sobre Brecht”, publicado em “Magia e Técnica, Arte e Política”, 1987), discute a transformação da função do palco e da relação entre o público e a representação teatral que emerge nesse contexto. Ele afirma que “o que está acontecendo é, simplesmente, o desaparecimento da orquestra. O abismo que separa os atores do público ... perdeu sua função” (Benjamin, 1987, p. 79). Bertolt Brecht, por sua vez, reconfigura essa relação ao propor um teatro que não visa apenas encantar e hipnotizar, mas sim engajar e educar, transformando o público de espectadores passivos em observadores críticos. No teatro

épico, o ator atua como apresentador de ideias, e o diretor organiza situações que estimulem a reflexão dos atores e do público, priorizando a análise crítica da realidade. A visão de Benjamin sobre a redefinição do espaço teatral e a ativação do espectador ressoa com a busca por um teatro que incite a reflexão e a participação, valores essenciais para o teatro político.

Rafael Villas Bôas (2025), ao refletir sobre a atualidade do Teatro do Oprimido, destaca como essa prática, nascida no seio das lutas populares da América Latina, resiste ainda hoje às forças do neoliberalismo e às pressões do mercado global de cultura. Segundo ele, “o Teatro do Oprimido é herdeiro das lutas populares dos anos 1980 e resiste aos mecanismos de captura subjetiva do capitalismo contemporâneo, ao propor uma prática estética e política voltada para a transformação social” (Villas Bôas, 2025, p. 51). Essa herança de resistência se atualiza em experiências diversas, inclusive na cena digital, onde surgem novos modos de atuação e participação, como a performance interativa e os fóruns *online*.

Mesmo quando não assume diretamente o palco, o espectador permanece agente. Sua escuta, sua memória, sua narrativa posterior são formas de ativação. Já não cabe a figura do público como massa uniforme. O espectador é uma pessoa, com corpo, história e posicionamentos. Às vezes, eu mesma, como artista e pesquisadora, me vejo atravessada por esse duplo lugar que é a sala escura que separa cena e plateia deixa de existir, e é ali, nesse limiar, que muitas transformações começam. A experiência de assistir se torna, também, experiência de agir.

No entanto, ao transpor essa concepção para o ambiente digital, torna-se necessário repensar a noção de participação. Se, no Teatro do Oprimido presencial, a intervenção do espectador se dá por meio do corpo em cena e do contato direto com o outro, no espaço virtual essa ativação ocorre sob condições mediadas por plataformas, algoritmos e regimes de atenção fragmentados. A possibilidade de participação permanece, mas ela se apresenta de forma intermitente, desigual e, muitas vezes, mais simbólica do que efetivamente interventiva. Curtir, comentar ou compartilhar não equivale necessariamente à ação transformadora defendida por Boal, ainda que possa constituir um primeiro gesto de reconhecimento e engajamento.

A pesquisa realizada no ambiente *online* evidencia esse descompasso entre a possibilidade e a realização. Embora o Teatro do Oprimido encontre visibilidade nas redes sociais e plataformas digitais, sua prática interativa, especialmente em formatos como o Teatro Fórum e o Teatro Legislativo, permanece restrita e pouco capilarizada. O espectador digital, nesse contexto, é frequentemente convocado a assistir, consumir e reagir, mas raramente a intervir de modo estruturado no conflito apresentado. Isso não invalida a figura do espectador, isso indica que sua constituição no espaço virtual exige outras mediações, outras temporalidades, uma revisão crítica das formas tradicionais de participação teatral.

Ainda que, nesta seção, a análise do Teatro do Oprimido nas redes sociais e plataformas digitais se mantenha em caráter introdutório, optou-se por aprofundar essa discussão no subcapítulo 3.2.8, originalmente desenvolvido como um estudo específico e posteriormente incorporado a esta tese, no qual são mobilizados dados empíricos e reflexões mais detalhadas sobre os modos de engajamento político e participação crítica em ambientes digitais.

1.4.4. A *expectatorialidade* e as novas formas de percepção

Complementando essas perspectivas sobre o espectador ativo, Jorge Dubatti introduz o conceito de “*expectatorialidade*”, que engloba a ideia de que a experiência do espectador é dinâmica e de múltiplas dimensões (Dubatti, 2023, p. 1). Dubatti argumenta que a *expectatorialidade* é uma condição comum a todas as formas de expectativa, desde o teatro tradicional até novas formas de mídia, como cinema, televisão e internet. Ele, assim como Boal e Brecht, também defende que a presença e a interação dos espectadores são fundamentais para a constituição do fenômeno teatral, independentemente do meio, e defende que assistir a uma peça de teatro não é uma atividade passiva, é um ato criativo que gera *poiesis*, ou seja, criação. “O espectador é mais do que apenas um observador ele é um criador que tem um impacto significativo no evento teatral, moldando-o e alterando-o” (Dubatti, 2024, p. 125).

Dubatti explora as complexas inter-relações entre teatro, espectador e territorialidade, e discute como a teatralidade, a *atoralidade* (atuação) e a *expectatorialidade* são fenômenos intrinsecamente humanos, existentes antes e além do teatro (Dubatti, 2023). O autor também aborda conceitos como *transteatralização*, *transatuação* e *transexpectação*, enfatizando como as experiências e saberes adquiridos em diferentes formas de teatralidade influenciam mutuamente e se entrelaçam. Isso inclui, por exemplo, como a experiência de assistir a séries em plataformas digitais pode enriquecer a expectativa e compreensão do público teatral, ou como o convívio e o tecnovívio coexistem em um *pluriverso* de possibilidades, demandando que artistas e público desenvolvam uma “formação múltipla” (Dubatti, 2020, p. 24).

A relevância da formação do espectador também ganha destaque nas Escolas de Espectadores, como a de Buenos Aires (EEBA), fundada e dirigida por Dubatti desde 2001. Nesses espaços, o objetivo é capacitar e empoderar o público, promovendo análises detalhadas de espetáculos e o diálogo entre espectadores e artistas, contribuindo assim para a democratização dos discursos críticos e a circulação de informações sobre as produções teatrais (Dubatti, 2024).

Para Sara Rojo, a relação entre público e artista deve criar uma “cumplicidade resistente” (Rojo, 2016, p. 143), um conceito poderoso para o espectador politicamente engajado.

Rojo (2016) afirma:

As práticas grupais respondem não apenas a comandos ideológicos dos integrantes, mas também a subjetividades coletivas e individuais que nascem dentro do próprio fazer dos artistas com o público, criando zonas criativas espaço-temporais. A cultura do abuso está minando nossa existência. Hoje acredito que devemos criar cumplicidades resistentes que possibilitem olhar o mundo que estamos habitando e como estamos inseridos nele (Rojo, 2016, p. 142).

Ela argumenta que “criar consciência crítica é criar condições de transformação social” (Rojo, 2016, p. 149). No ambiente digital, onde as “visibilidades sempre geram invisibilidades” (Rojo, 2016, p. 141), essa cumplicidade resistente torna-se ainda mais

vital para que o espectador possa discernir, questionar e atuar diante das curadorias algorítmicas e da polarização.

Mencarelli também destaca a importância da “experiência do encontro” entre artista e público nas artes da performance, mesmo em contextos de crescente virtualização. Ao tratar dos coletivos teatrais, o autor propõe os conceitos de afecção e fricção para descrever a natureza dessas interações, entendidas como processos marcados por afetos e por choques simbólicos que impulsionam transformações (Mencarelli, 2015, p. 89). Essa dinâmica de encontro e confronto, seja ela presencial ou mediada digitalmente, constitui um dos elementos centrais do engajamento e da reflexão no teatro político.

Assim, a relação entre palco e público se torna uma construção dinâmica, onde a organização do olhar e a construção de significados são compartilhadas entre criadores e espectadores, reforçando mais uma vez a importância do espectador como um participante ativo e essencial na experiência teatral e não apenas como o receptor, mas como cocriador de significados e experiências.

No universo digital, o desafio do engajamento se intensifica, exigindo novas formas de presença, escuta e participação. Estamos investigando a tensão entre um envolvimento superficial, alimentado por curtidas, algoritmos e visibilidade fugaz, e a possibilidade de gerar experiências críticas e transformadoras no espectador virtual. Em paralelo aos coletivos presenciais, cresce o protagonismo de influenciadores que, a partir de vivências em campos, aldeias e quilombos, ressignificam o “engajamento” político nas redes. Essa nova configuração amplia o diálogo cultural e atrai a atenção do mercado, que passa a valorizar artistas periféricos em campanhas publicitárias e projetos artísticos. O teatro político virtual emerge nesse cenário como desdobramento coerente, utilizando ferramentas digitais para provocar o público em tempo real. Essa potência está vinculada às relações estéticas, éticas e políticas estabelecidas entre artistas, espectadores e plataformas digitais durante a experiência teatral. As plataformas constituem mediações dessa experiência e podem favorecer processos de participação crítica e reflexão quando articuladas a uma dramaturgia comprometida com esses objetivos. A internet, portanto, torna-se um lugar de disputa. Ela pode diluir os gritos por mudança no ruído diário. Também pode abrir processos de escuta, reflexão e mobilização coletiva.

CAPÍTULO 2. TECNOVÍVIO E TELAS: MAPEANDO O TEATRO VIRTUAL E SUAS INTERSECÇÕES

Este capítulo analisa produções acadêmicas e abordagens teóricas voltadas às relações entre teatro, tecnologia e política, com foco nas formas pelas quais experiências cênicas digitais podem contribuir para a formação da consciência política do público. A pesquisa identifica tendências recorrentes, conceitos já consolidados e lacunas ainda pouco exploradas, especialmente aquelas que ajudam a sustentar a hipótese do teatro político virtual como uma categoria estética e política em formação. Para tanto, apresenta-se um panorama da produção acadêmica sobre o teatro virtual, o *e-teatro* e o teatro político *online*, distinguindo as explorações anteriores e posteriores à pandemia e sintetizando suas contribuições e limitações. Em seguida, discutem-se abordagens teóricas sobre corpo e presença na cena digital.

2.1. Mapeamento da produção acadêmica: teses, artigos e conceituações do teatro virtual, e-teatro e teatro político *online*

A investigação sobre as artes cênicas digitais, embora não apresente uma categoria formalmente estabelecida como “teatro político virtual” nas bases de dados pesquisadas, revela discussões relevantes que emergem no contexto mais amplo do teatro e da tecnologia. Este mapeamento destaca a importância de explorar como as tecnologias digitais podem enriquecer e expandir as possibilidades do teatro político, considerando as diversas nomenclaturas empregadas na literatura acadêmica para descrever o fenômeno do teatro no ambiente digital.

Anteriormente à pandemia de COVID-19, uma variedade de pesquisadores já explorava as linguagens do teatro e da tecnologia no contexto acadêmico, delineando as bases para o que viria a ser o campo do teatro virtual.

A tese “*Variations of Virtual Reality in Theatre and Film*” (Kotwal, 2000) examina as definições, os antecedentes filosóficos e as implicações estéticas e éticas da realidade virtual (RV). O autor argumenta que o teatro é uma das realidades virtuais originais e

analisa como diferentes obras teatrais e cinematográficas lidam com temas de ilusão, tecnologia e realidade. Para Kotwal, as novas tecnologias podem melhorar e inovar as práticas de produção teatral, utilizando computadores no *design* e na performance. Sua pesquisa oferece uma revisão do trabalho de mestres teatrais como Craig, Appia, Grotowski, Brecht e Svoboda, indicando como as práticas atuais de produção teatral podem ser aprimoradas e revitalizadas com o uso de computadores, tanto na área de *design* quanto na de performance.

A tese “A *(tecno)cena: arte como política de subjetivação*” (Santos, 2019) propõe apresentar práticas de duas companhias de teatro, “Ateliê Voador” e “As Travestidas”, baseadas nos espetáculos “O diário de Genet” e “BR-Trans”. Josué Leite dos Santos elabora seus conceitos a partir dos títulos de seus capítulos, inspirando-se metodologicamente na ideia de Ecologia dos Saberes, que busca valorizar conhecimentos marginalizados ou ignorados por uma camada hegemônica. A *(tecno)cena*, conceito central da tese, é definida por Santos como a produção de arte, política e estética em linguagens e recursos que criam diversas formas de subjetividades, funcionando como uma forma de resistência e criação.

A *(tecno)cena* é, antes de qualquer coisa, a arte cênica contemporânea anfíbia (Thürler, 2014), um ato político criador de linhas de fuga/fratura/fissura (máquina de guerra menor) diante dos aparelhos de dominação e às soberanias hierárquicas, um modo de política cultural menor, concebida como toda e qualquer prática artística, iniciativa de criação, organização e modos culturais de agenciamento que colocam em crise o modo de subjetivação dominante, arrastando junto com seu desmoronamento toda lógica normativa e prescritiva dos jeitos de ser e existir no mundo, os seus dispositivos e discursos culturais majoritários (Rolnik, 2008).

A *(tecno)cena* é, portanto, um processo artístico híbrido entre arte, política e estética, implicada nas novas políticas de subjetivação que tratam das “vidas minúsculas”, “vidas precárias”, “vidas desviantes”, evidenciadas por “corpos trágicos” não sujeitos, ínfimos, insignificantes, infames, “vidas breves, encontradas por acaso em livros e documentos”, “vidas singulares, tornadas, por não sei quais acasos, estranhos poemas” (Foucault, 2006, p. 203-204) (Santos, 2019, p. 16-17).

O conceito de *(tecno)cena* é introduzido como uma forma de arte que não busca o centro ou a dominância, mas sim a resistência e a criação de novos territórios culturais e existenciais. Embora o conceito de teatro político virtual não seja explicitamente mencionado por Santos, sua tese apresenta uma abordagem política e cultural do teatro

que se alinha com ideias de ativismo e engajamento social por meio da arte. Santos sugere que o teatro pode ser um espaço para a expressão de identidades e experiências marginalizadas, funcionando como uma plataforma para a mudança social e política. Para o autor,

“(...) a (tecno)cena é uma tecnologia que deriva das configurações entre a relação da tecnologia de poder e da tecnologia do eu, que materializa os modos operantes dos indivíduos na tarefa política da estética, da existência e dos processos de singularização. Se preferirem, técnicas e tecnologias de subjetividade” (Santos, 2019, p. 74).

O autor ainda apresenta o conceito de “teatro de devires”, que propõe uma mudança contínua, que não se fixa em identidade ou forma específica, e que se recria no que ele chama de “ação artística nômade”.

O projeto “*Ettheatre - Political Cyberformance: the Ettheatre Project*” (Papagiannouli, 2016) foca no uso de plataformas digitais como locais para ensaios, performances e espaços teatrais, investigando as capacidades interativas e políticas do teatro *online*. Christina Papagiannouli busca entender como esses ambientes virtuais afetam a experiência espacial. Durante uma *ciberperformance* política, o diretor facilita a interação em tempo real entre a audiência e os artistas, geralmente por meio de um *chat*, incentivando a participação ativa do público na *performance*. O estudo analisa especificamente as técnicas de *ciber-adaptação*, *ciber-etnoteatro* e *ciber-colaboração* como abordagens direcionais para criar *ciberperformances* políticas dialéticas. Embora o livro, devido ao seu custo, não seja utilizado como fonte primária nesta tese, o projeto oferece nomenclatura e conceitos valiosos para o campo das práticas teatrais digitais.

A tese “Um teatro de emergência: as fricções nos processos de criação cênica em tempos de pandemia” (Freitas, 2022) reflete sobre os modos de produção e recepção das artes da cena em tempos de pandemia, a partir da perspectiva de teatralidade de emergência. A autora faz uma breve recuperação histórica da inserção do digital na cena brasileira, identificando o percurso dos usos dos recursos tecnológicos e dos espaços digitais nos processos de criação cênica, e propondo o conceito de teatralidades de emergência para se referir às experiências cênicas virtuais que surgiram como resposta à crise da ausência de presença física.

Freitas apresenta análises de vários espetáculos virtuais, de diferentes maneiras, com especial destaque para o espetáculo “Parece loucura, mas há método”, uma experiência cênica *online* criada pela Armazém Companhia de Teatro, que propôs um duelo entre nove personalidades shakespearianas. O público podia interagir e votar em quem deveria continuar na disputa. A tese também comenta “Acatacara: uma peça ao avesso”, do grupo Clowns de Shakespeare. Para a autora, o espetáculo foi uma espécie de jogo interativo, que durou seis dias, e que envolveu a participação do público na construção de uma narrativa sobre uma cidade fictícia por meio de um grupo no aplicativo *Telegram*. Freitas menciona que o espetáculo foi um *work in progress*, sem resultado definido, modificando-se a cada dia. Também cita outros trabalhos que os Clowns de Shakespeare desenvolveram no ambiente virtual, como “Clã_Destin@” e “L.A.A.A.T.I.N.A.”. Freitas aborda ainda as criações gravadas e transmitidas por plataformas de *streaming*, e como elas se diferenciam dos registros de espetáculos presenciais, explorando os recursos do audiovisual para conectar com o público e criar uma sensação de presença dos corpos virtuais na tela, concluindo que essas criações são fruto de uma fricção entre as linguagens do teatro, do cinema e da internet.

O artigo “*Experiencia teatral, experiencia tecnovivial: ni identidad, ni campeonato, ni superación evolucionista, ni destrucción, ni vínculos simétricos*” de Dubatti (2020), é uma das obras que explora a transformação das práticas teatrais e conviviais em Buenos Aires durante a quarentena causada pela pandemia de COVID-19, destacando a coexistência e as diferenças entre experiências sociais presenciais (convívio) e virtuais (tecnovívio).

A 30ª edição da Revista Observatório Itaú Cultural, intitulada “Artes das cenas - as cênicas no digital” (Briones et al., 2022), debruça-se sobre os efeitos da tecnologia nos processos de criação e apreciação das artes cênicas, explorando como as interações entre artistas e públicos são mediadas por telas e dispositivos tecnológicos. Inclui artigos de pesquisadores e uma entrevista em vídeo com Jorge Dubatti, além de podcasts. O conteúdo abrange tópicos relacionados às artes cênicas digitais, com breve menção a espetáculos como “Clã_Destin@” e “12 pessoas com raiva”. A revista oferece uma perspectiva sobre como os espetáculos estão se adaptando no ambiente digital.

O artigo “Admirável (e controverso) teatro digital” (Castro; Guimarães, 2022) cita espetáculos como “Clã_Destin@” (Clowns de Shakespeare), “Parece loucura, mas há

método” (Cia. Armazém), “Tudo que coube numa VHS” e “Todas as histórias possíveis” (Grupo Magiluth), “Poema em queda livre” (Cia. Mungunzá), e “Errantes” (Teatro Público), todos apresentados ao vivo em tempo real. Os autores exploram como artistas adaptaram suas obras para o ambiente *online* (*YouTube, Instagram, WhatsApp, Facebook, Zoom*), utilizando técnicas de interatividade e imersão para criar experiências envolventes. O estudo reflete sobre a aceleração da virtualização das relações humanas durante a pandemia, que impactou as relações artísticas, promovendo uma fusão mais intensa entre o cotidiano e a arte. Também foi abordada a tensão entre tradição e inovação no teatro digital, com artistas divididos entre a resistência à tecnologia e a adoção entusiástica de novas possibilidades que a digitalização oferece. Por fim, consideraram-se as implicações do teatro digital para a acessibilidade e democratização, destacando como essas transformações podem tornar a arte mais acessível a públicos diversificados, rompendo barreiras geográficas e econômicas.

Ohanna Simioni Picolo Pereira, em seu artigo “Espectadores do futuro: a geração da tecnovivência teatral” (2021), discute os desafios enfrentados pelo teatro diante de procedimentos artísticos emergentes e analisa a arte teatral convivial e a tecnovivência baseada nos pensamentos de Dubatti. O foco principal é a transição das experiências teatrais para plataformas digitais, explorando as diferenças entre o teatro convencional (presencial) e o teatro mediado por tecnologia. Pereira se baseia nas ideias de arte convivial, que acontece em encontros físicos e presenciais, e a arte tecnovivência, em ambientes virtuais, destacando a complementaridade destes modos teatrais. O artigo argumenta que a experiência teatral virtual tem sua própria validade e oferece novas possibilidades de expressão artística, sendo a tecnologia um meio alternativo e válido. Pereira reflete sobre como a pandemia acelerou a adoção de práticas digitais e levanta questões sobre o futuro do teatro, explorando o conceito de “presença” no teatro digital.

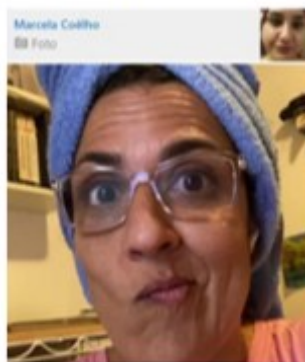
A pesquisa “Laboratórios de criação teatral: mapa para ilhas desconhecidas, *micropoéticas* relacionais em tempos de tecnovívio” (Santos, 2023) concentra-se em uma reflexão sobre as práticas do Laboratório de Criação Relacional. A pesquisa-ação, adaptada ao contexto da pandemia, focou no projeto “Mapas das ilhas desconhecidas”, uma experiência cênico-digital. A dissertação revisita as possibilidades de obras participativas que engajam a performatividade do público, introduzindo *micropoéticas*

relacionais através do tecnovívio, integrando estética relacional e recepção performativa como formas de interação direta e influência do público na obra artística.

Raphael Bernardo dos Santos descreve a experiência cênica digital “Clã_Destin@”, discutindo o papel do público e do artista na criação teatral interativa mediada por tecnologia. Os espectadores participaram ativamente, assumindo a identidade de espões clandestinos e embarcando em uma jornada cênico-cibernética que percorreu plataformas como *WhatsApp*, *Instagram* e *Zoom*. A ideia de interatividade em diferentes níveis, do diálogo à colaboração, convidou o público a participar ativamente, ainda que numa estrutura conduzida pelos artistas. O experimento cênico virtual “Acatacara: uma peça ao avesso”, também mencionado, é outro exemplo de interatividade, onde o público e os artistas cocriam a história de um país fictício latino-americano. Santos apresenta o trabalho como uma performance de longa duração que utiliza o *Telegram* como espaço cênico central, onde os participantes contribuem para a construção da história, cultura e sociedade deste país imaginário. É nesta dissertação que se encontra a figura da pesquisadora como espectadora:

67

Figura 14 - Foto enviada por uma espectadora da ação. A imagem nos faz refletir sobre o processo de reação do público à obra, resultando na composição de uma dramaturgia em tecnovívio



Fonte: Arquivo do Laboratório de Criação Relacional

O debate acalorado só é suspenso quando um “ataque de *fake news*” invade o espaço de jogo, bombardeando o grupo com um *link* suspeito. O *link* direciona o público para a parte final da experiência.

Figura 1 – Eu – espectadora – fonte: Dissertação “Laboratórios de criação teatral: Mapa para ilhas desconhecidas, micropoéticas relacionais em tempos de tecnovívio” (Santos: 2023)

O artigo “Teatro em tempos pandêmicos: caminhos possíveis para uma produção e gestão cultural das artes cênicas” de Aryelle Christiane Souza da Silva e Gilberto Lima de Paiva Junior (2020), investiga a influência da pandemia e do isolamento social no campo do teatro. Os autores discutem a transição para o teatro *online* como uma ferramenta artística no cenário de incertezas, e como diferentes instituições e grupos teatrais se adaptaram a esse novo formato. O espetáculo “Parece loucura, mas há método”, produzido pela Companhia de Teatro Armazém, é mencionado como um exemplo de obra que se beneficiou da Lei Aldir Blanc¹, uma legislação federal brasileira que destinou recursos financeiros para auxiliar trabalhadores da cultura afetados pela pandemia, permitindo temporadas gratuitas e populares.

Conceitos importantes discutidos no artigo incluem a gestão cultural no contexto teatral, a adaptação das produções teatrais ao formato *online*, e o impacto econômico da pandemia no setor cultural. O artigo também ressalta a importância da Lei Aldir Blanc para o sustento dos profissionais da cultura durante a pandemia.

O trabalho de conclusão de curso “Se caís no céu, voas no mar: procedimentos de encenação executados em meio virtual” (Silva, 2022), explora as vivências do teatro virtual e cita como exemplos inspiradores dois espetáculos: “Clã_Destin@” (produzido pelo Grupo de Teatro Clowns de Shakespeare, que explorou plataformas como *Zoom Meetings*, *Instagram* e *WhatsApp*); e “Disque Q Para Queer” (uma criação do emergente Teatro da Margem). Este último grupo, formado em 2020, teve a direção de Diogo Spinelli, ator e diretor do Grupo de Teatro Clowns de Shakespeare e mestre em Artes Cênicas pela UNESP. A peça foi lançada na plataforma *Zoom Meetings*.

¹ A Lei Aldir Blanc (Lei nº 14.017/2020) foi criada em caráter emergencial para apoiar o setor cultural durante a crise da COVID-19. Para mais informações, consulte: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2020/lei/l14017.htm



O espetáculo acontecerá na próxima semana, entre os dias 09, 10 e 11 de abril (19h), e os ingressos custam apenas R\$ 10. Para assistir, é só ir no link na nossa bio, escolher o melhor dia e retirar o seu ingresso no Sympla.

Aguardamos você! ❤️

Esse projeto é realizado com recursos da Lei Aldir Blanc Rio Grande do Norte. Fundação José Augusto, Governo do Estado do Rio Grande do Norte, Secretaria Especial da Cultura, Ministério do Turismo e Governo Federal. Apoio Quadrilha Junina Nova Geração.

Ver todos os 32 comentários

2 de abril de 2021 · Ver tradução

Figura 2 – Divulgação do espetáculo virtual “Disque Q para Queer” - for <https://www.instagram.com/p/CNLnR0ChHpZ/?igsh=cGF0bWttZ3Rvc3po>

O debate sobre as intersecções e divergências entre teatro virtual e audiovisual tem se intensificado, especialmente em resposta às circunstâncias impostas pela pandemia. Durante esse período, a contribuição de Fernando Yamamoto se destacou por meio de espetáculos virtuais como “Clã_Destin@”, “Acatacara” e “L.A.A.A.T.I.N.A.”, além de sua liderança no Lab do Clowns de Shakespeare e no espetáculo “Carne do mundo”. Todos esses trabalhos foram realizados ao vivo, enfatizando a importância da interação em tempo real com o público.

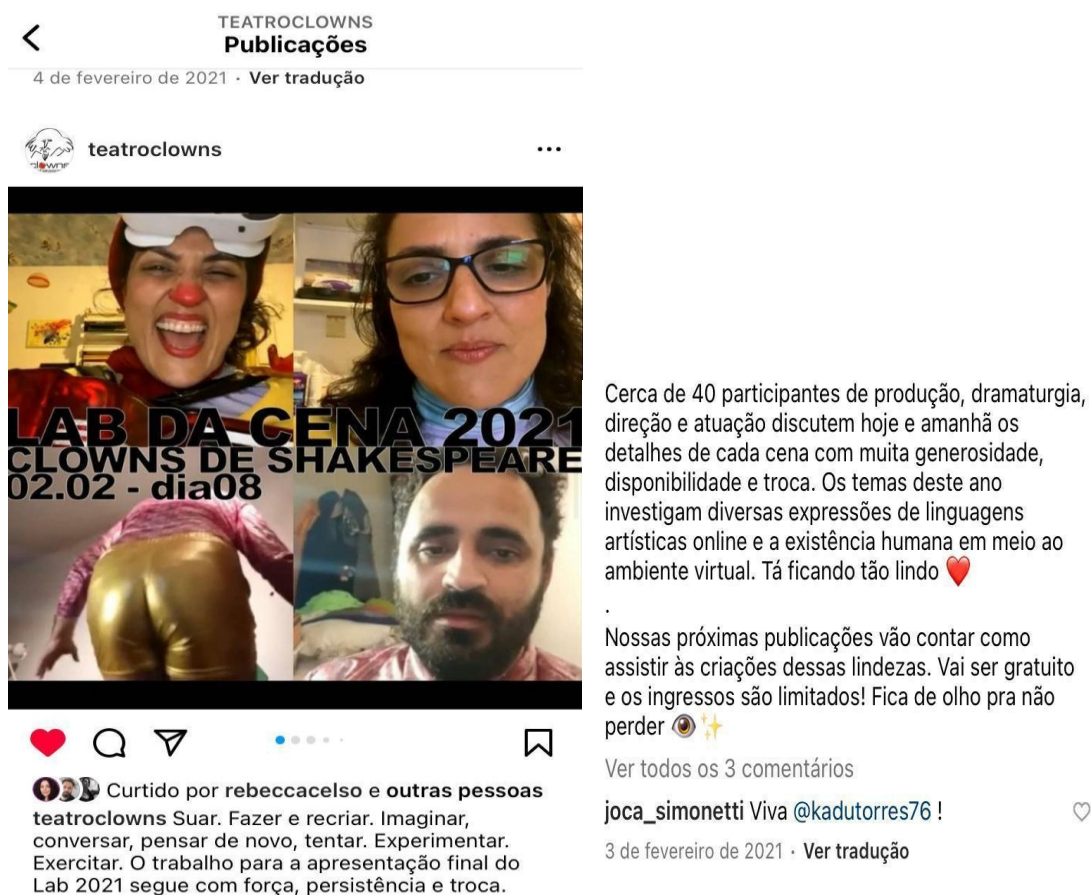


Figura 3 – Divulgação de parte do processo de criação do curso *online* Lab da Cena 2021 – do grupo Clowns de Shakespeare. Processo em que montávamos o espetáculo “Carne do Mundo”, do qual participei como atriz virtual. fonte: <https://www.instagram.com/p/CK2Rf9I>

Em minha busca por teses e artigos sobre teatro e tecnologia, especialmente no contexto pós-pandemia, encontrei uma produção acadêmica significativa, composta principalmente por pesquisas realizadas entre 2022 e 2025. Esses trabalhos indicam que, naquele momento, havia um interesse notável pelo tema, refletido tanto na diversidade de abordagens quanto na tentativa de nomear e compreender as novas experiências cênicas surgidas no ambiente digital. No entanto, apesar dessa produção, são raros os estudos que se propõem a defender explicitamente o teatro político virtual como uma categoria estética e política emergente, com a possibilidade de se consolidar como campo de pesquisa e reflexão acadêmica.

Ao examinar o conjunto de pesquisas reunidas neste subcapítulo, destacam-se algumas tendências que permitem compreender como o tema vem sendo abordado. O

campo se revela múltiplo e ainda em construção, marcado por uma grande diversidade de abordagens conceituais. Essa variedade reflete tanto a riqueza das experiências práticas quanto as dificuldades de se chegar a consensos teóricos mais estáveis. É recorrente o impacto da pandemia de COVID-19, que acelerou a migração para o ambiente virtual. Autores como Kotwal (2000) e Papagiannouli (2016), por exemplo, analisam como as tecnologias digitais não apenas substituíram a presença física, mas provocaram rupturas na linguagem teatral, gerando tanto apreensão quanto otimismo em relação às transformações da prática cênica.

Outro ponto que surge com frequência é a valorização da interatividade e da imersão. Pesquisas destacam como a participação ativa do espectador, por meio de *chats* em tempo real, escolhas narrativas ou mesmo controle parcial da cena, tem alterado significativamente a relação entre palco e plateia, reconfigurando o próprio conceito de recepção estética.

Essa mesma discussão costuma se estender ao tema da acessibilidade e inclusão. Muitos pesquisadores consideram que o teatro *online* pode representar uma alternativa potente para romper barreiras geográficas, físicas e econômicas, ampliando o alcance de obras e grupos que antes circulavam apenas em espaços restritos. Ao mesmo tempo, são levantadas questões sobre os limites impostos pela desigualdade digital e sobre os desafios relacionados à acessibilidade tecnológica.

Por fim, chama atenção a crescente preocupação com os impactos das plataformas digitais sobre os processos artísticos. Diversos estudos apontam os efeitos das redes sociais e da lógica algorítmica na criação, na visibilidade e na autonomia das obras. Termos como racismo algorítmico, vício digital e pressão por visibilidade vêm sendo mobilizados para dar nome a dinâmicas que muitas vezes minam a profundidade e a liberdade estética das produções.

A lacuna, portanto, não está na falta de estudos sobre teatro *online* ou sobre abordagens políticas no campo das artes cênicas. O que ainda falta é uma pesquisa que articule esses dois campos de forma mais sistemática e que proponha o teatro político virtual como uma categoria analítica voltada à compreensão dessas experiências. É justamente nesse espaço ainda em aberto que esta tese se insere, voltando-se para os

modos de organização da presença, da relação e da experiência nas práticas teatrais desenvolvidas em ambientes digitais contemporâneos.

O levantamento realizado permite algumas observações que extrapolam a simples identificação de pesquisas existentes. Em primeiro lugar, chama atenção o fato de que praticamente todos os autores reconhecem que a pandemia acelerou processos de experimentação digital já em curso, embora utilizem nomenclaturas bastante distintas para descrevê-los. Teatro virtual, *e-teatro*, tecnovívio, *ciberperformance*, teatro *online*, cena expandida e *(tecno)cena* aparecem como tentativas de nomear fenômenos que compartilham diversas características, mas que ainda não convergem para um mesmo campo conceitual.

Essa diversidade terminológica também evidencia que o interesse dos pesquisadores nem sempre recai sobre o mesmo fenômeno. Alguns concentram suas análises nas tecnologias utilizadas em cena. Outros privilegiam as transformações da presença, da recepção ou da atuação. Há ainda pesquisas voltadas aos aspectos políticos, pedagógicos ou estéticos dessas experiências. Embora partam de perspectivas diferentes, todas reconhecem que a mediação tecnológica altera profundamente as formas tradicionais de criação e de encontro entre artistas e espectadores.

Outro aspecto que chama atenção é a centralidade atribuída à pandemia de COVID-19. A maior parte dos trabalhos situa esse período como momento decisivo para a intensificação das experiências virtuais. Entretanto, o próprio levantamento demonstra que diversas investigações anteriores já discutiam as relações entre teatro e tecnologia. Isso permite compreender a pandemia menos como origem dessas experiências e mais como um acelerador de processos que já estavam em desenvolvimento.

Também chama atenção que poucas pesquisas procuram estabelecer distinções entre diferentes modalidades de teatro desenvolvido em ambientes digitais. Em muitos trabalhos, expressões como teatro virtual, teatro *online* e teatro digital aparecem como sinônimos, ainda que descrevam experiências bastante diversas. Algumas correspondem à transmissão de espetáculos presenciais. Outras envolvem adaptações para plataformas digitais. Outras ainda são concebidas desde o início para ambientes virtuais, incorporando a mediação tecnológica como parte da própria dramaturgia.

É justamente nessa última direção que esta pesquisa procura avançar. O interesse não está em reunir todas as manifestações de teatro realizadas na internet sob uma mesma denominação, mas em compreender um conjunto específico de experiências que articulam criação cênica, mediação digital e intencionalidade política.

2.2. Abordagens teóricas: corpo, presença e tecnologia na cena digital

O objetivo desta seção é aprofundar os principais conceitos teóricos que sustentam a análise da relação entre corpo, presença e tecnologia nas artes cênicas digitais, fornecendo as ferramentas conceituais para a compreensão do teatro político virtual.

Jorge Dubatti, em seu artigo “*Experiencia teatral, experiencia tecnovivial: ni identidad, ni campeonato, ni superación evolucionista, ni destrucción, ni vínculos simétricos*” (2020), explora a transformação das práticas teatrais e conviviais, especialmente em Buenos Aires durante a quarentena. Ele analisa como a pandemia alterou profundamente as práticas culturais e teatrais, destacando a coexistência e as diferenças entre experiências sociais presenciais (*convívio*) e virtuais (*tecnovívio*). Dubatti oferece uma análise filosófica e política dessas mudanças, argumentando contra uma visão de superioridade ou competição entre essas formas, e propõe uma reflexão sobre o futuro e a resiliência do teatro.

Dubatti argumenta que tanto as experiências presenciais quanto as virtuais devem ser politizadas, isto é, entendidas em seus contextos políticos e culturais. Isso implica reconhecer como cada tipo de experiência é influenciado e moldado por estruturas de poder e decisões políticas, especialmente em tempos de crise como uma pandemia. No entanto, ele destaca que a quarentena demonstrou o fracasso e a impotência do tecnovívio na substituição do convívio. Embora as artes tecnoviviais tenham avançado em proporção direta à retirada das artes conviviais, a experiência do isolamento social permitiu perceber a singularidade do teatro como acontecimento, que se diferencia de outros acontecimentos por sua tríade concatenada de *sub-acontecimentos*: convívio, *poiesis* corporal e expectativa.

Dubatti aponta para as implicações políticas e filosóficas do convívio (presença física e interação direta) e do tecnovívio (interação mediada por tecnologia), enfatizando a necessidade de entender esses contextos além de suas funcionalidades práticas. Ele critica a visão neoliberal que favorece soluções tecnológicas em detrimento das interações humanas diretas, como no teatro, argumentando que isso reduz custos e desumaniza e despersonaliza as práticas culturais e artísticas. O texto também destaca como a falta de acesso à tecnologia pode excluir significativamente pessoas de participar plenamente na sociedade, especialmente em contextos educacionais. Dentre alguns corolários apresentados, Dubatti defende:

Pluralismo desejável: no pluriverso há lugar tanto para as artes teatrais quanto para as artes tecnoviviais; elas podem — e devem — conviver e se liminalizar na destotalização contemporânea, no cânone da multiplicidade⁷. O teatro demonstrou historicamente que pode conviver e cruzar-se com o cinema, o rádio, a televisão, o vídeo e o mundo digital. Voltaremos a falar, mais uma vez, da “morte do teatro”? Ou poderíamos aprender, entre outras coisas, com as experiências históricas do século XX? (Dubatti: 2020, p. 24, tradução própria).

Dubatti propõe um modelo pluralista, no qual diferentes formas de arte possam coexistir sem hierarquia rígida. As artes teatrais presenciais e práticas tecnoviviais não se excluem, mas ampliam juntas o campo da experiência estética. Para Dubatti, artistas e espectadores precisam desenvolver abertura e sensibilidade para transitar entre esses modos de criação e fruição, reconhecendo que cada um responde a contextos e limites específicos. O teatro neotecnológico surge, assim, não apenas como resposta emergencial a situações de restrição física, como ocorreu durante a pandemia de COVID-19, mas como um campo legítimo de experimentação artística, que inclui performances virtuais ao vivo, audioteatro, experiências interativas *online* e o uso de tecnologias imersivas.

Tenho acompanhado as transmissões da *Escuela de Espectadores de Buenos Aires* (EEBA) em tempo real via *Zoom* e assistido aos conteúdos disponibilizados nas redes sociais do grupo, o que tem aprofundado minha compreensão sobre a expectatorialidade em contextos híbridos. As *hojas de ruta* e os materiais didáticos evidenciam uma diversidade de temas, como acessibilidade, crítica teatral, relação entre

arte e vida e análise de espetáculos contemporâneos. O formato híbrido, que articula presença física e mediação digital, fortalece o engajamento ativo do espectador e aponta para o que Dubatti chama de pluriverso teatral. Trata-se de um espaço onde múltiplas formas de vivência estética convivem e onde a formação crítica do espectador se constrói a partir das trocas produzidas no encontro entre diferentes experiências.

Para compreender as transformações do teatro no ambiente digital, é importante observar como a interatividade, a imersão e a noção de presença têm sido ressignificadas. Esses elementos influenciam diretamente a relação entre corpo e virtualidade, e a forma como o público se envolve com a obra. Nesta seção, apresentam-se autores que discutem a performatividade nas redes e as novas maneiras de interação entre artistas e espectadores nos espetáculos *online*.

O artigo “*The route to immersion: a conceptual framework for cross-disciplinary immersive theatre and experiences*” de Grisana Punpeng e Paonrach Yodnane (2023) analisa a expansão global do teatro imersivo, que ganhou destaque desde a primeira década do século XXI, influenciando áreas como saúde e educação. Os autores propõem um quadro conceitual revisado para criar experiências imersivas, utilizando componentes como sistemas, espacial, social/empático e narrativo/sequencial.

A integração de tecnologias como VR (realidade virtual), AR (realidade aumentada) e MR (realidade mista) é crucial para a criação de ambientes imaginários. Enquanto o teatro tradicional imersivo se concentra no ambiente físico e na interação direta, as experiências tecnológicas focam na criação de um espaço virtual interativo. Segundo Punpeng e Yodnane, desde a incorporação de técnicas de *performance* interativas até o uso de tecnologias avançadas, o teatro imersivo evoluiu significativamente. A pandemia de COVID-19 impulsionou o teatro imersivo digital, como exemplificado pela *Royal Shakespeare Company* com a produção virtual de “*Dream*”. Exemplos como “*Fabulous wonder.land*” e “*Believe Your Eyes*” da *Punchdrunk* ilustram a fusão entre teatro e tecnologia VR para criar formas de narrativa imersiva.

Os autores discutem os desafios em definir e alcançar verdadeira imersão nas *performances*, ressaltando a complexidade em manter a consistência e profundidade das experiências. O artigo sugere que as experiências imersivas continuam a ganhar amplitude e aplicação, prometendo impactos significativos além do entretenimento, como

em educação e comunicação. Para Punpeng e Yodnane, o envolvimento ativo do público é essencial no teatro imersivo, transformando os espectadores em participantes ativos da experiência teatral. Eles destacam a necessidade de um *design* cuidadoso para criar verdadeiras experiências imersivas que engajem os sentidos e a imaginação do público. Entretanto, levantam questões sobre acessibilidade e barreiras tecnológicas que podem limitar a inclusão em experiências imersivas amplamente tecnológicas. “A audiência que costumava ser passiva no teatro tradicional está submersa em um ambiente imaginativo que permite que todos os seus sentidos sejam envolvidos” (Punpeng; Yodnane, 2023, p. 3, tradução própria).

A tese “Poéticas nômades: pesquisa e criação na cena expandida e intermedial” (Fonseca, 2022) se investe de expressões deleuzianas, apontando a interseção entre as práticas teatrais e as tecnologias digitais, abordando territórios virtuais e reais. O autor utiliza o conceito de “nomadismo poético” para sugerir uma abordagem fluida e dinâmica à criação artística, onde o movimento, a transformação e a transversalidade entre diferentes campos e disciplinas são essenciais. O “nomadismo” aqui refere-se à ideia de não se fixar em um único território ou linguagem artística, mas sim de transitar entre diferentes espaços e formas de expressão.

O conceito “cena expandida” se refere à ideia de que o fazer teatral não se restringe aos métodos e formas convencionais, ele se estende a outras áreas artísticas como as artes visuais, mídias audiovisuais, *performance*, dança, entre outras. Esta expansão permite uma convergência e interação entre diferentes linguagens e formas de expressão. O autor apresenta o conceito de “cena *intermedial*” como a interação entre diferentes mídias na criação artística, referindo-se à criação de novos efeitos estéticos e experiências artísticas a partir da combinação e interação de diversas mídias. A “pesquisa performativa” ou “guiada-pela-prática” é uma proposta de metodologia de pesquisa que coloca a prática artística como central no processo de investigação. Diferentemente das abordagens mais tradicionais, a pesquisa não se dedica apenas à análise teórica, mas usa a própria criação artística como forma de explorar e compreender conceitos e ideias. Embora mencionado brevemente, o termo “*tecnoestética*” parece se referir à maneira como a tecnologia influencia e transforma as percepções estéticas e artísticas, estando relacionada à integração da tecnologia na prática artística e como isso afeta a experiência estética.

Por fim, o estudo de Fonseca explora a criação e habitação de espaços tanto no ambiente virtual quanto no real, investigando como esses espaços podem ser integrados e transformados em plataformas para expressão artística e utilizando a expressão “ubiquidade” como a capacidade de estar presente em múltiplos lugares ao mesmo tempo, especialmente através do uso de tecnologias digitais. Este conceito é explorado em relação à experiência do espectador e do *performer* em contextos artísticos digitais.

Para além da imersão sensorial e da hibridez de linguagens, torna-se fundamental refletir sobre a dimensão ética e crítica da experiência teatral virtual, especialmente no contexto do teatro político. Além de participar com o corpo, com os afetos e com os próprios dispositivos tecnológicos, o espectador do teatro político virtual é convocado a uma implicação cognitiva e crítica. O teatro que se pretende engajado provoca o público a refletir sobre sua posição no mundo e a se perceber como agente implicado nas estruturas sociais e tecnológicas. Retoma-se aqui a noção de “cumplicidades resistentes”, formulada por Sara Rojo (2016, p. 143), como uma chave importante para pensar esse espectador.

Essa perspectiva exige mais do que identificação passiva. Ela propõe uma relação estética baseada na escuta ativa e na aproximação entre artistas e espectadores durante a construção de sentido. A autora defende que, embora exista sempre um campo não controlado, é necessário saber, até onde for possível, “o que colocamos em tensão e por que” (Rojo, 2016, p. 146). Nesse movimento, Rojo mobiliza noções como topografias em atrito e anacronia para pensar a força política de imagens críticas, ou imagens dialéticas, e os modos pelos quais a cena tensiona dimensões corporais, espaciais e sociais. A obra não apenas fala sobre um tema. Ela coloca em crise seus próprios meios de existência. Isso inclui o lugar, ou a plataforma, em que acontece, o modo como convoca e divulga seu público e as formas de circulação que a tornam visível. O próprio dispositivo de apresentação passa a fazer parte do conflito (Rojo, 2016).

2.2.1. Racismo algorítmico, tecnodeterminismo e a governança das redes

As tecnologias digitais, ao mesmo tempo que ampliam possibilidades de criação, também impõem desafios profundos à autonomia artística e à democracia cultural. No contexto do teatro político virtual, essas fricções parecem se intensificar, ou ao menos se revelam de modo mais visível, especialmente quando se observa a forma como plataformas e algoritmos moldam a visibilidade, a circulação e o valor simbólico das obras. A reflexão sobre racismo algorítmico, tecnodeterminismo e governança das redes torna-se, nesse cenário, fundamental para compreender as condições atuais de produção e recepção da arte *online*.

Um dos principais pontos de inflexão nesse debate vem do trabalho de Safiya Noble, que evidencia como os algoritmos incorporam e reproduzem as hierarquias raciais existentes. No livro *“Algorithms of Oppression”* (2018), a autora demonstra que mecanismos aparentemente técnicos, como motores de busca, acabam por reforçar narrativas preconceituosas e estruturas de exclusão. Essa crítica é essencial para pensar o teatro digital não apenas como forma estética, mas também como fenômeno social sujeito a dinâmicas invisíveis de apagamento ou privilégio de determinadas vozes. A visibilidade nas redes depende de filtros algorítmicos guiados por interesses e vieses, mais do que da qualidade da obra.

Caminhando em direção a uma crítica mais ampla do poder dos algoritmos, Cathy O’Neil (2020) apresenta o conceito de modelos matemáticos opacos que funcionam sem qualquer transparência ou responsabilização. Essas “armas de destruição matemática” afetam desde sistemas de crédito até decisões judiciais, e se estendem ao campo simbólico e cultural. No universo artístico, o efeito desses sistemas se mostra claro na lógica do desempenho contínuo e da exposição emocional como estratégia de sobrevivência. Criadores passam a disputar espaço por meio da *performatização* de suas vulnerabilidades, afetos e posicionamentos políticos, muitas vezes capturados por métricas de “engajamento” que não consideram profundidade, mas apenas alcance.

Max Fisher oferece uma análise contundente sobre os bastidores da lógica de funcionamento das redes sociais em *“A Máquina do Caos”* (2023). Segundo o autor, essas plataformas são deliberadamente construídas para capturar e prolongar a atenção dos usuários, explorando brechas emocionais, vícios comportamentais e instintos sociais básicos. Entre os mecanismos descritos, o chamado “efeito cassino” simula recompensas aleatórias como forma de gerar dependência, enquanto o “*sociômetro*”

transforma curtidas e visualizações em uma medida de autoestima e pertencimento. O “estilingue identitário” e o “envenenamento por ironia” completam esse panorama, revelando como o tribalismo digital e o humor corrosivo atuam como estratégias de radicalização subjetiva e dessensibilização ética.

Essa arquitetura das plataformas não é acidental. Fisher revela que as redes são otimizadas para o conflito, pois é ele que gera “engajamento”, tempo de tela e lucro. Ao priorizar conteúdos extremistas, conspiratórios ou altamente reativos, os algoritmos produzem um ambiente pouco favorável ao pensamento crítico e à nuance. O teatro político, ao migrar para essas plataformas, corre o risco de ser convertido em produto a ser ranqueado, filtrado e monetizado. Como destaca Guillaume Chaslot, ex-especialista em inteligência artificial como os do Google, os algoritmos seguem uma lógica estrita de retenção, guiados por critérios que não passam por avaliações éticas ou políticas (Chaslot *apud* Fisher, 2023).

A partir de outra perspectiva, Marilena Chaui (2024) adverte que o ambiente digital, embora apresente potencialidades democráticas, pode também se transformar em uma poderosa ferramenta de vigilância e homogeneização do pensamento. Ao refletir sobre o papel das redes sociais, das *fake news* e do fechamento das opiniões em bolhas, a filósofa evidencia como a experiência contemporânea da liberdade passa a ser determinada por forças externas ao sujeito. Em entrevista concedida ao programa “Dando a Real” com Leandro Demori, Chaui afirma:

o papel gigantesco não apenas da propaganda, mas o papel gigantesco do *fake news*, o papel gigantesco do fechamento das opiniões no interior das redes sociais, em que eu penso: bom, eu penso isso porque todos com os quais eu convivo pensam isso. Não será que é verdade isso que eu penso? Será que é certo isso que eu penso? Ou seja, o fato da rede social funcionar como uma bolha de opiniões, e o fato de haver o *fake news*, faz com que eu seja determinada de fora o tempo inteiro. É como se fosse uma prateleira de supermercado, em que essa liberdade fosse um produto. Não é você que está gerando isso, você está comprando esse produto. (Chaui, 2024, 00:03:31).

No campo das artes, essa crítica ressoa de modo particularmente intenso. O teatro político virtual, ao se realizar em ambientes regidos por essas lógicas algorítmicas, precisa lidar constantemente com formas de visibilidade condicionadas pelas plataformas digitais. É nesse entrelaço de forças que a produção artística ganha

contornos de resistência. A criação cênica que busca provocar reflexão e engajamento profundo passa a disputar atenção com conteúdos moldados para viralizar. A ética da presença deixa de ser apenas uma questão de cena e corpo, tornando-se também um posicionamento diante do mercado de atenção e das estruturas digitais que o sustentam. Em um contexto em que a atenção é mercadoria e o “engajamento” é mensurado por sistemas indiferentes à complexidade, fazer teatro político *online* pode ser compreendido, em si, como um gesto insurgente.

Há, porém, um problema que atravessa todas essas discussões. Os artistas utilizam plataformas que não controlam. São elas que definem, em grande medida, o que circula, o que ganha visibilidade e o que desaparece no fluxo cotidiano. O teatro político virtual passa a existir dentro dessa contradição. As mesmas redes que permitem aproximar artistas e espectadores também organizam a circulação dos conteúdos segundo interesses econômicos e métricas de “engajamento”. Surge, então, uma questão inevitável: como produzir experiências de resistência² em ambientes capazes de transformar até a própria resistência em circulação, dados e lucro?

À medida que essas leituras foram sendo reunidas ao longo da pesquisa, passei a perceber que elas dialogavam entre si de maneira muito mais profunda do que parecia à primeira vista. Cada autor observa um aspecto específico do problema, mas todos apontam para um mesmo cenário. Fisher descreve como as plataformas são projetadas para capturar a atenção e prolongar nossa permanência nas telas. Noble demonstra que os algoritmos não são neutros e reproduzem desigualdades já existentes. O’Neil evidencia que decisões automatizadas podem escapar ao controle público e produzir efeitos concretos na vida das pessoas. Chaui chama atenção para a fragilidade da liberdade quando nossas escolhas passam a ser continuamente moduladas por forças externas. Nêgo Bispo, por outro caminho, propõe o desadestramento como prática de recusa aos modos de vida impostos pela lógica colonial. Ainda que partam de referenciais distintos, todos ajudam a compreender que a tecnologia não atua

² Alguns autores utilizam a expressão *fascismo algorítmico* para designar formas de controle, vigilância, modulação de comportamentos e radicalização potencializadas pelas plataformas digitais. Nesta pesquisa, optou-se por trabalhar com conceitos como capitalismo de vigilância, governança algorítmica, racismo algorítmico e tecnodeterminismo, por dialogarem mais diretamente com o objeto investigado.

isoladamente. Ela está inserida em relações econômicas, políticas e culturais muito mais amplas.

Vivemos em uma sociedade que associa sucesso à produtividade permanente. Trabalhamos para pagar contas, buscamos melhores condições de vida e convivemos com a sensação constante de que nunca fazemos o suficiente. A tecnologia trouxe avanços extraordinários. O computador reduziu o tempo de inúmeras tarefas. A internet ampliou o acesso ao conhecimento. Os *smartphones* colocaram uma quantidade quase ilimitada de informações nas mãos de bilhões de pessoas. Entretanto, cada uma dessas conquistas veio acompanhada por novas formas de dependência. A aceleração do cotidiano parece produzir o efeito contrário ao prometido. Em vez de ganhar tempo, frequentemente temos a impressão de que ele nunca é suficiente.

As redes sociais aprofundam esse processo. O mecanismo da recompensa intermitente, descrito por Fisher ao explicar o chamado “efeito cassino”, mantém o usuário em expectativa permanente. Uma curtida, uma nova mensagem ou um vídeo recomendado funcionam como pequenas recompensas distribuídas de maneira imprevisível, estimulando o retorno constante às plataformas. Não se trata apenas de entretenimento. Trata-se de um modelo econômico baseado na captura da atenção. Quanto mais tempo permanecemos conectados, maior o volume de dados produzido e maior o lucro gerado pelas plataformas.

Talvez seja justamente nesse ponto que o teatro político virtual encontre um de seus maiores desafios. As mesmas tecnologias que possibilitam encontros entre artistas e espectadores também participam de um sistema que transforma atenção em mercadoria. Produzir teatro nesses ambientes significa disputar tempo, escuta e sensibilidade dentro de infraestruturas construídas para outro objetivo. O problema, portanto, não está na tecnologia em si, mas nas formas como ela é organizada, administrada e apropriada por grandes corporações. Nesse terreno a criação artística pode abrir pequenas fissuras, desacelerando a experiência, interrompendo automatismos, convidando o espectador a recuperar algo que as plataformas frequentemente procuram capturar: sua capacidade de refletir sobre aquilo que faz, vê e compartilha.

A partir dessas considerações, a noção de desadestramento proposta por Nêgo Bispo ganha força. Se as plataformas tendem a organizar nossos gestos, nossos desejos e nossos modos de atenção, experiências de teatro político virtual podem criar situações em que artistas e espectadores experimentam, ainda que provisoriamente, outras formas de relação, escuta e participação.

O teatro político virtual precisa ocupar as redes de forma consciente, compreendendo criticamente suas engrenagens, suas disputas, suas formas de circulação e suas possibilidades de intervenção. Isso implica criar estratégias que escapem, ao menos parcialmente, aos imperativos do algoritmo. A disputa pela atenção envolve questões técnicas, estéticas, éticas e políticas. O que está em jogo é a capacidade de sustentar discursos que não se moldam às exigências da viralização, e sim à urgência da construção de vínculos simbólicos que resistam à lógica de uma representação (cena) vazia.

Esse ambiente de estímulo à reação emocional imediata e à desinformação contribui diretamente para o fortalecimento da cultura da pós-verdade. Mais do que a negação objetiva dos fatos, a pós-verdade se caracteriza pela supremacia das crenças individuais e afetivas sobre os dados verificáveis, criando um cenário em que o que importa não é o que é verdadeiro, mas o que mobiliza. No campo das artes, e particularmente no teatro político virtual, isso impõe uma dificuldade adicional, que é como propor narrativas críticas, ancoradas em processos reflexivos, quando a lógica da rede privilegia o ruído em vez do argumento, a indignação moral em lugar da escuta e da dúvida? A pós-verdade, como construção sociotécnica, desloca o teatro da arena da razão pública para um terreno movediço de disputas simbólicas altamente voláteis.

O conjunto das abordagens apresentadas ao longo deste capítulo permite compreender que a discussão sobre teatro e tecnologia já ultrapassou o debate acerca da simples utilização de dispositivos digitais em cena. A questão deixou de ser apenas como incorporar novas ferramentas ao fazer teatral. O problema deslocou-se para as condições em que essas ferramentas são produzidas, controladas e utilizadas. Quando artistas e espectadores se encontram em plataformas digitais, esse encontro nunca acontece em um espaço neutro. Ele ocorre dentro de infraestruturas construídas por empresas privadas, sustentadas por modelos econômicos próprios e organizadas por algoritmos que permanecem, em grande parte, invisíveis para seus usuários.

Talvez a pergunta mais difícil não seja como utilizar essas tecnologias, mas quem realmente as controla. A resposta tampouco é simples. As grandes empresas de tecnologia disputam entre si mercados, dados, publicidade e tempo de permanência dos usuários. Plataformas surgem, crescem, desaparecem ou são substituídas em velocidade muito superior à das transformações culturais. Ao mesmo tempo, elas dependem de milhares de trabalhadores, programadores, designers, moderadores e pesquisadores que também vivem submetidos às mesmas exigências econômicas da sociedade contemporânea. O controle existe, mas ele próprio se reorganiza continuamente. Trata-se de um sistema em permanente movimento.

Enquanto isso, artistas procuram permanecer visíveis. Precisam divulgar seus trabalhos, dialogar com o público, disputar atenção em um ambiente saturado de informações. Essa necessidade produz uma tensão constante entre criação e circulação. De um lado, permanece o desejo de experimentar novas linguagens, assumir riscos estéticos e construir experiências que escapem ao previsível. De outro, existe a pressão para publicar continuamente, acompanhar tendências, responder às expectativas do público e produzir conteúdos que sejam favorecidos pelos algoritmos. A criação artística passa a conviver com métricas de alcance, curtidas, compartilhamentos e tempo de visualização, indicadores que pouco dizem sobre a potência estética ou política de uma obra, mas que frequentemente determinam sua circulação.

Essa realidade também não pode ser compreendida de maneira simplificada. As mesmas plataformas que capturam atenção e transformam dados em lucro possibilitam encontros que dificilmente aconteceriam por outros meios. Foi graças a elas que espetáculos reuniram espectadores em cidades, estados e países diferentes. Foi nelas que grupos mantiveram processos criativos durante a pandemia. Foi por meio delas que comunidades artísticas encontraram formas de permanecer vivas em um momento de isolamento social. A tecnologia amplia possibilidades, mas também produz novas limitações. Ela amplia possibilidades de criação ao mesmo tempo em que produz novas formas de dependência e controle. É justamente essa ambivalência que interessa a esta pesquisa.

Por essa razão, não faz sentido pensar o teatro político virtual como uma resposta definitiva para os desafios do presente. Tampouco parece adequado reduzir essas experiências a adaptações circunstanciais produzidas durante a pandemia. O que se

observa é um campo em permanente transformação, acompanhado pelas mudanças das próprias tecnologias, das formas de participação política e das relações entre artistas e espectadores. Novas plataformas surgem, outras desaparecem, diferentes modos de interação são criados e abandonados. Nada indica que esse processo tenha alcançado estabilidade.

No decorrer deste estudo, tornou-se cada vez mais difícil sustentar visões extremas sobre a tecnologia. Em alguns momentos, ela foi apresentada como promessa de democratização da cultura; em outros, como mecanismo inevitável de vigilância e controle. Nenhuma dessas interpretações, isoladamente, parece suficiente para explicar as experiências observadas. As mesmas plataformas que ampliam possibilidades de criação também restringem sua circulação. Os mesmos algoritmos que invisibilizam determinados discursos podem aproximar artistas, pesquisadores e espectadores que jamais se encontrariam no espaço presencial. Essa coexistência de tensões talvez seja uma das características mais marcantes do tempo em que vivemos.

Foi justamente essa percepção que me levou a abandonar respostas simples e a buscar compreender o teatro político virtual a partir de suas contradições.

Também me parece insuficiente compreender os artistas apenas como vítimas dessas estruturas. Ao longo do levantamento realizado, encontrei grupos que conhecem os limites impostos pelas plataformas e, ainda assim, decidem ocupá-las criticamente. Em vez de abandonar esses espaços, procuram experimentar outras formas de presença, de participação e de criação coletiva. Não ignoram as disputas econômicas e políticas que atravessam o ambiente digital, mas também não deixam que elas determinem completamente suas práticas. É justamente nessa capacidade de negociar, tensionar e, por vezes, subverter os próprios dispositivos tecnológicos que vejo surgir algumas das experiências mais instigantes do teatro contemporâneo.

O capítulo seguinte desloca essa discussão para o campo das experiências concretas. As obras analisadas não procuram resolver os problemas apresentados até aqui nem escapar completamente das estruturas econômicas e tecnológicas que condicionam sua existência. Ao contrário, mostram como diferentes artistas e coletivos lidam, na prática, com essas contradições, incorporando à dramaturgia tanto as possibilidades quanto os limites impostos pelas tecnologias digitais. A tecnologia deixa

de aparecer apenas como suporte para a cena e passa a integrar a própria experiência teatral. São essas tentativas, sempre provisórias e abertas a novas transformações, que permitem a esta pesquisa compreender o teatro político virtual como uma categoria analítica em construção.

CAPÍTULO 3. A CENA POLÍTICA VIRTUAL BRASILEIRA: CASOS, DESAFIOS E LUTAS DIGITAIS

A investigação do teatro político virtual no Brasil exige localizá-lo diretamente nas condições do cenário político-digital atual. O foco está em como as práticas cênicas *online* respondem às pressões sociais e políticas do país, transformando a rede em espaço de enfrentamento e experimentação estética. A análise de produções brasileiras específicas serve para demonstrar a viabilidade dessa vertente teatral no tratamento de conflitos estruturais, como o racismo, o autoritarismo e a disputa pela terra. Esse mapeamento assume os limites e os recursos das tecnologias digitais, considerando seus desdobramentos diretos na governança e na produção cultural.

3.1. O cenário político-digital brasileiro: crise democrática, ascensão da extrema direita e impactos nas artes

Desde 2013 temos acompanhado o crescimento das redes digitais virando um campo de batalha real pelo controle dos debates políticos. Ao mesmo tempo, o termo “polarização” foi sendo dominado como se existissem dois lados iguais e equivalentes. O que vimos foi o fortalecimento da extrema-direita junto com a circulação em massa de informações enviesadas. Tudo isso aponta para uma crise profunda na democracia.

Nas Jornadas de Junho de 2013, o país inteiro foi para as ruas sem líderes tradicionais. Começou com a revolta contra o aumento abusivo das tarifas de transporte, mas logo virou o famoso “Não são só 20 centavos”. As pessoas postavam textos, vídeos, fotos compartilhando inúmeras como corrupção, questões sociais, direitos de gênero, antirracismo, cultura. Estar na manifestação era estar na rede ao mesmo tempo. Quem não estava *online* simplesmente ficava de fora do que estava acontecendo.

Foi no *impeachment* da Dilma, em 2016, que se viu na prática como as redes já tinham ganhado enorme poder. A democracia brasileira, que funciona tão bem no papel, revelou seus limites. Usaram pedaladas fiscais e erros de gestão como pretexto, por meio de um mecanismo de exceção, para derrubar uma presidenta reeleita. Não existiam

provas de corrupção ou enriquecimento ilícito contra ela. O que existia era uma crise econômica dura e uma oposição que soube usar as ruas e as *timelines* a seu favor.

As redes não criaram o ódio do nada, elas alimentaram esse ódio com velocidade impressionante. Algoritmos decidiam o que cada pessoa via, criavam bolhas e transformavam indignação em mobilização. Quem dominava o fluxo de atenção nas redes ganhava força para definir quem podia ou não continuar mandando. Ficou clara a hipocrisia de Eduardo Cunha, marcado por sucessivos escândalos de corrupção, comandando o processo, enquanto a elite econômica e a mídia tradicional encontravam um jeito “legal” de retomar o poder. Depois veio a extinção do Ministério da Cultura, que não foi só corte de gasto: foi o primeiro sinal forte de que a cultura viraria alvo principal dessa guerra cultural que ainda estamos vivendo.

O governo de Michel Temer (2016-2018) foi caracterizado por uma política de austeridade fiscal que afetou significativamente o setor cultural. Essa intensificação do neoliberalismo, com reformas como a trabalhista e a do ensino médio, gerou uma mobilização da classe artística, que buscou formas alternativas de produção e circulação de suas obras. Nesse período, as iniciativas independentes e coletivas ganharam força como formas de resistência à diminuição do apoio estatal.

Tal mobilização encontra paralelo nas observações de Mencarelli (2015) sobre como os coletivos teatrais brasileiros historicamente “procuram formas de organização e apontam para uma ação política que visa ao reconhecimento de sua importância cultural pelo poder público” (Mencarelli, 2015, p. 85). No recorte de 2016 a 2022, a ocupação das plataformas digitais operou além da resposta imediata a restrições sanitárias ou operacionais. Constituiu uma escolha de ação política para demarcar espaço diante de um quadro de retração nos investimentos e salvaguardar a continuidade do fazer artístico.

Ao analisar o contexto político brasileiro e suas relações com o teatro, é importante recordar que a interação entre arte teatral e política não é recente. Como observa Iná Camargo Costa, já na Grécia antiga:

Aristóteles dá importância ao teatro em sua dimensão política. A tal ponto reconhecida pelos atenienses que os legisladores definiram como responsabilidade da administração não só apenas garantir as realizações dos

festivals e concursos, como ainda assegurar os salários dos artistas (Costa, 2001, p. 114).

A articulação estrutural entre a produção artística nacional e os mecanismos públicos de financiamento explica por que o orçamento da cultura se tornou o eixo de disputas institucionais durante a política de austeridade fiscal aplicada no Brasil entre 2016 e 2022.

A partir de 2019, a gestão de Jair Bolsonaro modificou a relação estatal com o setor por meio do redirecionamento de fundos públicos e alterações na estrutura administrativa de órgãos federais. Medidas administrativas restringiram o alcance das leis de incentivo e paralisaram linhas de financiamento, travando a execução de políticas públicas estruturadas em anos anteriores. O contingenciamento de recursos e as diretrizes ideológicas oficiais impuseram barreiras a projetos focados em direitos humanos e representação de minorias, gerando reações no meio artístico sobre os limites da liberdade de expressão.

Durante este período, o teatro político encontrou nas plataformas digitais não apenas um espaço alternativo de expressão, mas um território onde novas linguagens e formas de interação com o público puderam ser exploradas. A migração para o ambiente virtual, inicialmente vista como uma solução temporária, revelou-se um campo fértil para experimentações artísticas e engajamento político. Dados precisos sobre o volume dessa produção virtual (por ano, por cidade, por estado) ainda são incipientes na literatura acadêmica, mas observações qualitativas e a própria proliferação de coletivos *online* indicam um aumento substancial da atividade durante a pandemia, que demanda investigações mais aprofundadas³.

A pandemia de COVID-19, iniciada em 2020, intensificou os desafios já existentes e acelerou a migração do teatro para o ambiente virtual. Esse período coincidiu com um momento de especial tensão política, no qual as redes sociais e as plataformas digitais

³ Possibilidade de pesquisa futura aprofundar esse levantamento para os períodos de 2019, 2020, 2021 e 2025.

se tornaram ainda mais importantes como espaços de debate público. Como observam Luciana da Costa Dias *et al.* (2020):

Esta é uma escrita inquieta. Inquieta seja pelos acontecimentos deste tempo (que é o nosso) – um tempo estranho, atravessado por ódios, desinformação, medo e até por novo(s) tipo(s) de peste [...] Para além (ou mesmo aquém) de uma pandemia de proporções mundiais, talvez a palavra mais repetida na mídia não seja ‘pandemia’, mas outra: ‘Crise’ (Dias et al., 2020, p. 2).

Essa perspectiva ilumina as respostas do teatro político às adversidades recentes, inserindo-as em um contexto de “crise permanente” que caracteriza o capitalismo neoliberal.

A eleição de Luiz Inácio Lula da Silva em 2022 e seu retorno à presidência em 2023 recolocaram em cena expectativas em torno da reconstrução das políticas culturais, especialmente com a recriação do Ministério da Cultura. Ainda assim, nomear esse momento a partir da ideia de “polarização política” é algo que exige cuidado. O termo circula com facilidade no discurso público e jornalístico, mas tende a produzir uma leitura simplificada de conflitos que são, na prática, profundamente assimétricos. O conflito extrapola o mero embate entre posições opostas, expondo a permanência de projetos políticos distintos em disputa pelas diretrizes do regime democrático e pelo ordenamento da própria vida coletiva.

A complexidade se acentua no contexto mais recente, marcado por instabilidades internacionais, tensões geopolíticas na América do Sul, pela proximidade das eleições de 2026 e pelo avanço acelerado de tecnologias de produção de desinformação, como vídeos manipulados e conteúdos gerados por inteligência artificial envolvendo figuras públicas de diferentes espectros políticos. Trata-se de um cenário ainda em movimento, em constante atualização. Neste cenário, observamos inúmeras incertezas. Mais adiante, ainda nesta tese, retomam-se estas questões quando entrar na discussão sobre democracia e plataformas digitais, tecnodeterminismo, o Marco Civil da Internet e a emergência de personagens sintéticos que cada vez aparecem mais em nossas *timelines*.

Em “Clã_Destin@”, por exemplo, o Grupo Clowns de Shakespeare apresenta uma hipótese distópica de um futuro em que a pandemia persiste, o governo é dominado por

estratégias de poder e os teatros estão proibidos. Estávamos diante de uma narrativa que apontava tanto para as circunstâncias sanitárias da época, como também para as preocupações com políticas culturais restritivas e autoritárias iminentes – que no caso eram fictícias com reflexos da realidade presente.

De modo semelhante, “Acatacara” abordou questões como indigenismo, direitos fundamentais e defesa das instituições democráticas, incorporando eventos contemporâneos como os protestos indígenas em Brasília contra o Marco Temporal. O espetáculo demonstra como o teatro político virtual pode estabelecer conexões diretas entre a ficção e os acontecimentos políticos reais, promovendo reflexões críticas sobre a sociedade.

A compreensão sobre o teatro político virtual no Brasil depende diretamente do acompanhamento dessas disputas estruturais. As plataformas digitais deixaram de funcionar como meros canais de transmissão e passaram a se consolidar como espaços para o debate e a produção artística, onde criadores e espectadores enfrentam as contradições da realidade nacional. Nesse ambiente, a articulação entre a prática artística e a ação política ocorre sem divisões nítidas. O posicionamento político adquire contornos estéticos específicos, que variam conforme as demandas de cada coletivo. Esse processo acompanha as transformações sociais em curso, marcadas pelo confronto direto entre diferentes visões de mundo e projetos de Estado, restando à arte o papel de testar e redefinir as fronteiras do discurso público. Como Dias *et al.* (2020) refletem sobre a interseção entre crise política e criação artística:

Ainda que a ideia de uma “crise permanente” seja um oxímoro, como coloca Boaventura de Souza Santos (2020), esta parece se mostrar um mecanismo usual de sobrevivência das sociedades capitalistas e neoliberais, agravada pelo atual contexto pandêmico (e inquietante) (Dias et al., 2020, p. 2).

Esta visão dialoga diretamente com as experiências de teatro político virtual analisadas nesta pesquisa, que emergiram justamente como respostas criativas a um contexto de crise multidimensional.

3.1.1. O marco civil da internet e os debates no STF

No complexo cenário político-digital brasileiro, a regulação das redes sociais tornou-se um campo de intensa disputa, com implicações diretas para a liberdade de expressão e para práticas culturais críticas, como o teatro político virtual. O Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014), marco legal pioneiro no país, tem sido alvo de reinterpretações frente à crescente proliferação de desinformação e ao uso das plataformas digitais como arenas de conflito político.

O Marco Civil da Internet, ao estabelecer princípios como a neutralidade de rede, a privacidade e a liberdade de expressão, buscou garantir um ambiente digital mais equitativo. No entanto, a dinâmica acelerada das plataformas e o crescimento exponencial de conteúdos problemáticos, como *fake news* e discursos de ódio, têm levado o Supremo Tribunal Federal (STF) a se manifestar sobre os limites e responsabilidades das empresas de tecnologia.

Decisões do STF sobre a remoção de conteúdos e a responsabilidade civil das plataformas indicam que a governança algorítmica extrapola o debate técnico, concentrando disputas políticas no Judiciário. Ao tratar dos critérios que orientam essas redes, Nina da Hora afirma: “Um dos principais desafios da governança de algoritmos é lidar com o chamado ‘viés algorítmico’, que ocorre quando os algoritmos reproduzem ou ampliam preconceitos e desigualdades existentes na sociedade.” (Da Hora, 2023, p. 5). A intervenção da corte reflete a tentativa institucional de estabelecer limites ao poder econômico das empresas de tecnologia e garantir a aplicação de direitos fundamentais em sistemas cuja distribuição de alcance carece de transparência pública.

Ministros como Dias Toffoli, Alexandre de Moraes, Flávio Dino, Gilmar Mendes, Cristiano Zanin e Luiz Fux têm sido figuras centrais nesses debates, mobilizando vasta literatura contemporânea e exemplos concretos para fundamentar suas decisões sobre a regulação das plataformas digitais e a necessidade de coibir abusos sem cercear a liberdade de expressão.

O Ministro Alexandre de Moraes, por exemplo, questiona a ideia de imunidade absoluta das plataformas, enfatizando que as *big techs* “não nasceram de geração espontânea, estão acima dos países, das legislações e não precisam respeitar nada”.

Ele destaca que o modelo de negócio agressivo e perverso das plataformas, que faturam bilhões com publicidade e mídia, as transforma em “maiores empresas de mídia e publicidade da história da humanidade”, exigindo uma equiparação de responsabilidade com os meios de comunicação tradicionais. Para Moraes, manter a atual conduta das *big techs* é permitir uma “verdadeira terra sem lei” que viola o objetivo constitucional de “promover o bem de todos sem preconceitos de origem, raça, sexo, cor, idade e quaisquer outras formas de discriminação”. Ele ilustra a falência da autorregulação com exemplos chocantes:

Basta ver, e se entrarmos agora nas redes sociais, vamos ver questão da homofobia, do nazismo. Não somos obrigados a respeitar essa porcaria. (...) agradecemos sua denúncia, você fez a coisa certa, bá bá bá, mas isso não viola nenhum dos nossos padrões da comunidade, nós queremos manter a possibilidade da discriminação homofóbica vedada pela Constituição. (STF, 2025b)

Moraes reitera que racismo (“você é negro e tenho nojo de você”) e apologia ao nazismo (“o judeu é e sempre será o eterno parasita”) são crimes, e não liberdade de expressão. Ele também demonstra a instrumentalização criminosa das redes sociais nos atos antidemocráticos de 8 de janeiro de 2023, onde as plataformas lucravam com a proliferação de vídeos e chamadas para a invasão das sedes dos Três Poderes, mostrando a “falência da autorregulação” e a “contaminação” do debate público.

O Ministro Flávio Dino corrobora essa visão, defendendo que “as redes sociais não aproximaram a humanidade daquilo que ela produziu de melhor (...) da ciência, tampouco da filosofia, muito menos ainda da religião” (STF, 2025a). Ele critica o tecnodeterminismo, alertando que é uma “encruzilhada vital na trajetória do ser humano na Terra”, e que este “quer ser Deus onipotente e onisciente” (STF, 2025a). Dino também ressalta a “minimização da mentira”, e que “é falso que tudo é uma questão de opinião”, reiterando que “uma mentira tipificada” (como a manipulação de código-fonte de urnas eletrônicas) não pode ser tratada como opinião. Ele apresenta exemplos drásticos do impacto da desinformação, como ataques a escolas e desafios mortais *online*:

Uma professora morre e três ficam feridas em ataque à escola estadual em São Paulo. Quatro crianças são mortas em ataque a creche em Blumenau. (...)

enquanto isto, esta rede social veiculava esse tipo de postagem às centenas. (...) Eu vou assassinar crianças. Adoraria ver as famílias sofrer. (STF, 2025a)

Dino também aponta que essas plataformas não são neutras: “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” (STF, 2025a). Ele argumenta que se uma plataforma ganha dinheiro com a circulação de ilícitos, deve ser responsabilizada.

O Ministro Dias Toffoli, relator de um dos recursos, posicionou-se pela inconstitucionalidade do artigo 19 do Marco Civil, argumentando que a exigência de ordem judicial prévia para a remoção de conteúdo gera uma “imunidade” inaceitável para as plataformas e impõe um ônus desproporcional às vítimas (STF, 2024a). Ele defende a aplicação do artigo 21 com uma interpretação ampliada, de modo que a simples notificação extrajudicial seja suficiente para a remoção de conteúdos ofensivos ou ilícitos. Para Toffoli, não se trata de censura, mas de estabelecer o momento em que surge a responsabilidade civil pelo dano causado.

O Ministro Luís Roberto Barroso, presidente do STF, reforça que a liberdade de expressão não é absoluta. Ele compara a internet a um “novo ecossistema de comunicação social inegavelmente disruptivo”, no qual a neutralidade é uma ficção. Para Barroso, a lógica de negócio das plataformas é “maximizar o tempo de permanência dos usuários”, e isso as inclina a veicular conteúdos que promovem “desagregação política”, como “conteúdos divisíveis e polarizadores”. Ele cita a obra *“A máquina do caos”* de Max Fisher (2023) para ilustrar como os algoritmos aprenderam que a radicalização do discurso político é eficaz para manter o “engajamento”.

Os algoritmos identificam que conteúdos extremistas, teorias conspiratórias e narrativas polarizadoras geram mais cliques, compartilhamentos e comentários do que informações factuais e debates equilibrados. Consequentemente, esses conteúdos recebem maior visibilidade e alcance, sendo impulsionados para audiências progressivamente maiores. O resultado é a amplificação sistemática de discursos que fragmentam o tecido social e minam as bases do diálogo democrático. (STF, 2024)

Barroso também adverte que a personalização algorítmica fomenta câmaras de eco, intensificando a polarização. Ele defende que a regulação não é uma ameaça à liberdade de expressão, mas sim uma forma de protegê-la, exigindo transparência, *accountability* e mecanismos de recurso, para que as plataformas não funcionem como “verdadeiros curadores do discurso público” sem controle.

A regulação das redes sociais é apresentada no debate jurídico como condição para assegurar a aplicação de garantias constitucionais no ambiente virtual. Esse processo interfere na produção do teatro político virtual em duas frentes. As diretrizes de moderação de conteúdo e os critérios de combate à desinformação podem restringir o alcance de obras de teor crítico, expondo-as a bloqueios automatizados ou remoções sem fundamentação clara. Por outro lado, o estabelecimento de parâmetros regulatórios claros tende a resguardar manifestações artísticas de oposição contra pressões econômicas ou políticas das plataformas, garantindo canais formais para a circulação do discurso dissidente na rede.

A ascensão da inteligência artificial generativa 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, determinando o que é visto e o que é silenciado. Esse processo é tudo menos neutro e lança luz sobre a lógica comercial que sustenta a circulação de conteúdo nas redes sociais, marcada pela valorização do “engajamento” a qualquer custo.

A monetização do “engajamento” digital impulsiona a radicalização do discurso público. Ao amparar-se na análise de Fisher sobre a dinâmica das redes, o magistrado aponta que o modelo econômico das grandes empresas de tecnologia prioriza a circulação de narrativas polarizadoras, teorias conspiratórias e conteúdos extremistas devido à sua capacidade superior de gerar interações. Essa lógica operacional compromete a distribuição de informações factuais e o debate qualificado, resultando no isolamento dos usuários em bolhas informacionais e no esvaziamento do espaço público.

No campo da arte, e em especial do teatro político virtual, essa lógica representa um desafio central. Conforme refletido no espetáculo “Quanto vale um like”⁴, encenado por estudantes da Universidade de Brasília no campus de Planaltina no início de 2025, as métricas algorítmicas e a monetização da atenção moldam o comportamento *online*, incentivando formatos e narrativas que privilegiam o espetáculo, o escândalo e a estética superficial.

Como observa Hobsbawm (1995), ao longo do século XX a expansão dos meios de comunicação e da indústria cultural contribuiu para a transformação da arte em fenômeno de alcance massivo, profundamente vinculado às estruturas econômicas e tecnológicas da sociedade moderna. No ambiente digital contemporâneo, essa lógica assume novas formas, nas quais algoritmos e plataformas passam a organizar a visibilidade e a circulação das obras.

A peça encena personagens obcecados pela performance digital e pela aprovação dos algoritmos, arriscando-se de toda forma para alcançar “engajamento”, revelando uma tensão entre autenticidade e visibilidade em um ambiente onde cada curta pode parecer um voto de existência. Os personagens são reflexos dos comportamentos de todos nós, como se viu na forte identificação da plateia presente na apresentação. Ninguém escuta ninguém, todos estão em disputa, emocionalmente expostos e afetados pela lógica de exclusão digital, onde a rejeição virtual gera efeitos reais de destruição subjetiva. Trata-se de uma hipervisibilidade precária, sempre dependente dos critérios ocultos dos algoritmos.

Além disso, como o relatório do CGEE aponta, o avanço da inteligência artificial no Brasil se dá em um contexto de investimentos crescentes, mas ainda com desafios relacionados à governança, à transparência e à ética. A Estratégia Brasileira de Inteligência Artificial (EBIA) e o Plano Brasileiro de IA (PBIA) visam promover o uso benéfico da tecnologia, mas ainda há lacunas regulatórias que permitem a reprodução de desigualdades, inclusive no campo cultural. Importante destacar que o relatório não menciona diretamente as artes ou a criação artística como campo de impacto ou de inovação em IA. A ausência de tal perspectiva revela uma orientação tecnocrática e

⁴ **QUANTO vale um like.** Direção: Rafael Litvin Villas Bôas. Texto coletivo dos estudantes da Universidade de Brasília – Campus Planaltina. Planaltina, DF: UnB, 2025. Espetáculo teatral assistido em janeiro de 2025.

voltada a interesses econômicos e neoliberais, invisibilizando as contribuições e os desafios específicos da cultura e das expressões artísticas no cenário digital.

As publicações de artistas e intelectuais, e as práticas cênicas em ambiente virtual confrontam os critérios de visibilidade algorítmica ao pautar os discursos periféricos. A dinâmica das redes deixa de responder apenas à lógica de exibição comercial e passa a abrigar dinâmicas de debate coletivo.

Ao incorporar ferramentas de IA generativa em sua produção, iniciativas artísticas podem revelar uma apropriação crítica da tecnologia, explorando seus limites e possibilidades. Como observa a tese de Santos (2024), a integração da GenAI pode tornar o processo criativo mais dinâmico e ancorado em valores humanísticos, desde que seja guiado por consciência ética e sensibilidade estética. Nesse cenário, a disputa por visibilidade deixa de ser apenas um problema técnico e se torna uma questão política de primeira ordem, que envolve regulação, curadoria, protagonismo e emancipação.

3.2. Produções brasileiras de teatro político virtual: estudo de casos

Durante o período pandêmico, companhias teatrais ao redor do mundo passaram a explorar formatos virtuais como forma de continuidade artística diante do isolamento social. No Brasil, diversas companhias e artistas desenvolveram experiências virtuais que assumiram contornos políticos marcantes durante o período pandêmico. Diversos coletivos e artistas utilizaram plataformas digitais para envolver o público em discussões urgentes sobre autoritarismo, racismo, direitos LGBTQIA+, entre outros temas fundamentais. A experiência teatral foi profundamente transformada pelo ambiente digital, que impôs desafios, e revelou potências ligadas à ampliação do acesso, da participação e da autoria.

A reflexão de Boal sobre a democratização da experiência estética ajuda a compreender a passagem do teatro para o ambiente virtual como um gesto político, e não apenas técnico:

Uma Estética democrática, ao tornar seus participantes capazes de produzir suas obras, vai ajudá-los a expelir os produtos pseudoculturais que são obrigados a tragar no dia-a-dia dos meios de comunicação, propriedade dos opressores. Democracia estética contra a monarquia da arte. (Boal, 2009, p. 167)

A transferência para o ambiente virtual modificou os modos de recepção e a participação do público. Nesta análise, interessa compreender como o recorte político aparece com força nas produções cênicas realizadas *online*, não apenas por suas temáticas, mas sobretudo pela qualidade das relações estabelecidas entre artistas, espectadores e coletividades. As propostas cênicas extrapolam o eixo temático dos textos, interferindo nas condições materiais da produção digital. O impacto se estende também aos arranjos simbólicos responsáveis pela recepção e circulação dessas obras na rede.

O conceito de liminaridade teatral, desenvolvido por Jorge Dubatti, contribui para compreender essa transição. Segundo o autor, o teatro é um observatório ontológico onde se observa a tensão entre o real e o representado. Essa tensão, transposta para o ambiente digital, redefine a experiência teatral ao desestabilizar papéis tradicionais e abrir espaço para o engajamento ativo do público. Dubatti propõe o conceito de tecnovívio para designar essa experiência mediada pela tecnologia, na qual a presença é virtual, mas o convívio permanece fundamental.

Nas performances *online*, o espectador é frequentemente convocado a deixar a passividade e assumir uma postura participativa. Essa transformação, pensada por Dubatti em sua noção de *transexpectatorialidade*, amplia os limites da relação palco-plateia, estimulando a cocriação. As plataformas digitais, como *Zoom*, *Telegram* e redes sociais, tornam-se territórios onde se constroem vínculos, comunidades temporárias e experiências compartilhadas, em que a política se manifesta no discurso e na própria forma da encenação.

As produções teatrais em ambiente virtual aqui analisadas funcionam como instâncias de oposição e mobilização coletiva. A participação dos espectadores confere densidade às apresentações, configurando eventos em que o desenvolvimento da narrativa e a crítica social ocorrem de forma integrada.

Mencarelli (2015), em seu estudo sobre coletivos teatrais e micropolíticas, destaca que diante da crescente virtualização da sociedade contemporânea, emergem deslocamentos e novas formas de articulação coletiva. Essa dinâmica reflete-se na atuação de companhias brasileiras que ocuparam as plataformas digitais durante a crise sanitária, estabelecendo formatos inéditos de interação com o público e de oposição política.

Ao longo do capítulo, trabalho com autores específicos que permitem enquadrar esse fenômeno por ângulos distintos. A perspectiva contracolonial de Antônio Bispo dos Santos (Nêgo Bispo), especialmente em suas reflexões sobre modos de vida e saberes ancestrais, desafia a centralidade tecnológica e reorienta o foco para as práticas comunitárias e territoriais. Iná Camargo Costa, ao tratar do teatro épico no Brasil, destaca o papel da arte na provocação da consciência crítica. Sara Rojo, por sua vez, propõe pensar o político no teatro a partir de uma ética da produção e da escuta, atenta ao lugar de enunciação e às imagens que se tornam visíveis na cena.

Essas referências, em diálogo com as noções de tecnovívio e convívio propostas por Dubatti, com a estética brechtiana e com as implicações da reprodutibilidade técnica discutidas por Walter Benjamin, compõem o arcabouço teórico desta investigação. O teatro pode ser pensado como linguagem estética ou prática cultural. Mas não só. Ele se organiza como uma rede viva, onde o que se diz e o que se sente ganha corpo no ambiente digital, forçando o espectador a decidir em qual versão do mundo ele quer acreditar enquanto navega. Prefiro pensar esse campo como um espaço de disputa simbólica, onde a experiência contemporânea não é apenas representada, mas negociada coletivamente. Essa forma de entender a cena nos leva a perceber que, no virtual, o teatro político encontra novos meios de atravessar a discussão pública; ele deixa de ser apenas representação para se tornar um gesto capaz de questionar o que está posto e despertar uma reação que é, antes de tudo, política.

Cabe observar que os espetáculos analisados neste capítulo foram concebidos para circulação em ambientes virtuais, principalmente entre 2020 e 2022, em resposta às condições impostas pela pandemia de Covid-19. Por se tratarem de experiências cênicas efêmeras, muitas delas deixaram de ser apresentadas após o período de isolamento social, permanecendo acessíveis apenas por registros documentais, materiais de divulgação e testemunhos de seus participantes. Por essa razão, sempre

que possível, são indicados os perfis oficiais dos grupos e artistas nas redes sociais, que permanecem como as principais referências para acompanhamento de eventuais remontagens, reapresentações ou novos projetos.

A seguir, analisam-se algumas experiências brasileiras de teatro político virtual desenvolvidas durante e após a pandemia, com foco na relação que estabelecem com o espectador, na forma como seus discursos se organizam e nos modos de engajamento que ativam no ambiente digital.

Antes de iniciar os estudos de caso, é importante esclarecer que estas análises não procuram verificar se cada espetáculo “pertence” ou não ao teatro político virtual como se essa categoria estivesse pronta. O objetivo é outro. Interessa observar de que maneira determinadas experiências mobilizam recursos digitais para produzir relações políticas específicas entre artistas, espectadores e plataformas.

Por essa razão, os espetáculos são analisados considerando alguns aspectos recorrentes, como a forma como utilizam as plataformas digitais, o tipo de participação atribuído ao público, a relação entre tecnologia e dramaturgia, os temas políticos mobilizados e os modos pelos quais enfrentam ou negociam as condições impostas pelos ambientes digitais.

A escolha desses aspectos decorre das discussões desenvolvidas nos capítulos anteriores. As plataformas não são compreendidas apenas como meios de transmissão, mas como estruturas que condicionam visibilidade, circulação, interação e permanência das obras. Da mesma forma, conceitos como governança algorítmica, tecnodeterminismo, racismo algorítmico e economia da atenção não aparecem aqui como referências externas ao teatro. Eles ajudam a compreender o contexto em que essas produções são concebidas e circulam.

Isso significa que dois espetáculos podem abordar o mesmo tema político e, ainda assim, produzir experiências muito diferentes. Também significa que uma obra transmitida pela internet não passa automaticamente a integrar aquilo que esta pesquisa denomina teatro político virtual. O interesse recai sobre experiências concebidas para o ambiente digital, nas quais a mediação tecnológica participa da dramaturgia e interfere nas formas de participação, recepção e construção de sentido.

3.2.1. “Clã_Destin@”: desafios da censura e resistência cibernética

Grupo: Clowns de Shakespeare

Instagram: @teatroclowns

Ano: 2020

Origem: Natal (RN)

Plataformas: A experiência era articulada principalmente por meio do *Zoom*, com etapas realizadas também no *Vimeo*, *WhatsApp*, *Instagram (lives)* e outros recursos digitais integrados à dramaturgia.

Sinopse: Concebido como uma viagem cênico-cibernética, “Clã_Destin@” convidava pequenos grupos de espectadores a integrar uma organização clandestina responsável por atravessar fronteiras e conduzir pessoas em deslocamento. A experiência começava antes do encontro síncrono, quando os participantes recebiam um vídeo introdutório no *Vimeo* com instruções para a missão. Em seguida, eram incluídos em um grupo de *WhatsApp*, onde recebiam um codinome, assumiam uma nova identidade e eram orientados a participar disfarçados, incorporando a ficção desde os primeiros contatos. Ao longo do percurso, transitavam entre diferentes plataformas digitais, incluindo uma transmissão ao vivo no *Instagram*, interagindo com personagens e cumprindo tarefas que ampliavam a narrativa. A dramaturgia era construída por sucessivos deslocamentos entre ambientes digitais, fazendo com que cada participante vivenciasse uma experiência singular.

Interação: O público assumia uma identidade ficcional antes do início da apresentação, recebendo um codinome e sendo convidado a ingressar na experiência como integrante da narrativa. Ao longo do espetáculo, os participantes transitavam por diferentes plataformas digitais, dialogavam com os artistas, participavam de momentos de celebração, apareciam em cena, dançavam e interagiam com os demais participantes. Embora essas ações ampliassem a sensação de pertencimento e imersão, não alteravam o desenvolvimento da dramaturgia nem os acontecimentos centrais do espetáculo, que permaneciam previamente estruturados.

Temas: Fronteiras, migração, clandestinidade, identidade, pertencimento, deslocamento, memória, colaboração, participação e resistência.

O espetáculo “Clã_Destin@: uma viagem cênico-cibernética” é uma produção do Grupo Clowns de Shakespeare, de Natal, Rio Grande do Norte. Fundado em 1992/1993, o grupo se destaca por sua trajetória de pesquisa e produção que, ao longo dos anos, evoluiu para relacionar conteúdo político e popular em suas obras, com forte atenção à relação entre a criação e o espaço público. Conhecidos por defender o teatro de rua como forma de envolver o público e evitar retrocessos políticos, os Clowns de Shakespeare representam um notável exemplo de coletividade e engajamento na cena brasileira, colaborando com diversos parceiros e diretores convidados, e explorando questões sociais e políticas urgentes na América Latina, com apresentações em espaços públicos e intercâmbios em locais emblemáticos.

A obra surgiu como uma resposta criativa às restrições impostas pela pandemia de COVID-19, transformando as casas dos atores em palcos e criando uma experiência teatral imersiva e interativa no ambiente digital. Uma das primeiras performances virtuais da renomada companhia, a peça foi concebida e ambientada em meio ao cenário de turbulência política no Brasil, em 2020, apresentando uma crítica contundente ao autoritarismo do então governo Jair Bolsonaro. Com uma estética minimalista e abraçando falhas tecnológicas como parte da narrativa, a produção refletiu a natureza caótica da resistência contra sistemas opressivos.

O diretor do grupo, Fernando Yamamoto (s.d.), define o teatro como um “sujeito coletivo”, que se constrói a partir da interação entre os atores, o público e o contexto. Pereira (2021) destaca como o grupo criou uma “Viagem Cênico Cibernética”, uma experiência que reflete sobre a vida durante a pandemia e a dependência de dispositivos tecnológicos. Para ela, essas propostas foram importantes para explorar novas possibilidades e manter o contato com o público durante o isolamento social.

O artifício tecnológico como meio de experiência também pode ser pensado quando as portas dos teatros reabrirem. Há a possibilidade de uma ampliação do uso de novas tecnologias inseridas nos espetáculos pós-pandêmicos. Como o público esteve recluso por determinado tempo, apenas assistindo propostas virtuais, espera-se que este retorno ao físico (pós-pandemia) resgate teatralidades midiáticas justamente para promover tensão entre as memórias da

realidade corpórea (pré-pandemia) e realidade tecnológica (durante pandemia) (Pereira, 2021, p. 51).

A autora sugere que os experimentos tecnológicos serão integrados à experiência teatral, permitindo novas perspectivas ao público.

Benjamin (1987) aponta que a literatura que apenas abastece o sistema sem tentar alterá-lo é problemática, mesmo quando aparenta ser revolucionária. Ele afirma que o “aparelho burguês de produção e publicação pode assimilar uma surpreendente quantidade de temas revolucionários, e até mesmo propagá-los, sem colocar seriamente em risco sua própria existência e a existência das classes que o controlam” (Benjamin, 1987, p. 128).

Evidencia-se que a cultura e a literatura podem ser absorvidas pelo sistema capitalista, tornando-se formas de entretenimento que não desafiam as estruturas de poder. Assim, mesmo o conteúdo aparentemente subversivo pode ser neutralizado dentro do próprio sistema. A peça foi concebida no contexto da internet, estabelecendo uma conexão direta entre os atores e os espectadores.

Sara Rojo aborda a relação do teatro com o público, reconhecendo o espectador como parte integrante do processo criativo e crítico. Essa interação direta é uma marca da encenação, reforçando o caráter de resistência e de construção coletiva.

Santos (2023) aponta outra perspectiva ao dizer:

Quando completei dez anos, comecei a adestrar bois. Foi assim que aprendi que adestrar e colonizar são a mesma coisa. Tanto o adestrador quanto o colonizador começam por desterritorializar o ente atacado quebrando-lhe a identidade, tirando-o de sua cosmologia, distanciando-o de seus sagrados, impondo-lhe novos modos de vida e colocando-lhe outro nome. O processo de denominação é uma tentativa de apagamento de uma memória para que outra possa ser composta. (Santos, 2023, p. 2).

Dessa forma, o autor propõe uma reconfiguração de palavras e conceitos, o que chama de “guerra das denominações” (Santos, 2023, p. 3), como forma de contracolonização e resgate das expressões culturais autênticas.

A narrativa da peça é construída em tempo real, com improvisações e interações moldando a cena. Fernando Yamamoto (2021), em seu artigo “Salvem os legumes! Ou Para onde ecoa a cena virtual?”, reflete sobre os desafios da adaptação do teatro às plataformas digitais, evidenciando um embate entre tradição e inovação. Ele observa:

Essas adaptações – que vão desde performances pré-gravadas até experimentos virtuais ao vivo – expuseram uma tensão entre tradição e inovação, destacando a importância de preservar a essência ‘ao vivo’ do teatro enquanto se exploram novos formatos (Yamamoto, 2021, p. 138).

Ele critica a experiência passiva do teatro *online* e ressalta a relevância de experiências como “Clã_Destin@”, que promovem engajamento e borram os limites entre atores e público (Yamamoto, 2021, p. 142).

Spinelli (2021), ao discutir a obra em “Interação, risco, jogo: princípios de equivalência no teatro expandido dos Clowns de Shakespeare”, destaca:

Ao atribuir ao público um papel fundamental no desenvolver do trabalho, e ao colocar os participantes em estado de risco e de jogo conjuntamente com o elenco, passamos a compartilhar a responsabilidade de efetivação da experiência entre essas duas esferas, cujos limites [...] começam a ficar borrados: quem são os atores, afinal? Quem está jogando? (Spinelli, 2021, p. 168).

Tal dinâmica está em sintonia com a liminaridade teatral de Jorge Dubatti, onde os papéis tradicionais se dissolvem e promovem experiências comunitárias.

Fernando Antonio Mencarelli (2015) também afirma que “as artes de performance têm um papel importante a desempenhar [...] por fundarem-se na relação entre o artista e seu público, na experiência do encontro” (Mencarelli, 2015, p. 83). Em performances como “Clã_Destin@”, o “encontro” é redefinido através da interatividade virtual. Durante a pandemia, a peça recriou a experiência de festas populares e resistência cultural, promovendo reflexões sobre vulnerabilidade e opressão. A transformação de espaços urbanos em virtuais, como visto em “Clã_Destin@”, reflete a ênfase de Mencarelli no aspecto relacional da performance. O palco digital torna-se uma metáfora urbana, onde artistas e públicos confrontam juntos questões sociopolíticas.

A obra teve início com mensagens enviadas pelos artistas aos espectadores via *WhatsApp*, assumindo seus papéis como personagens e conferindo identidades específicas. Os espectadores eram convidados a participar de uma transmissão ao vivo no *Instagram*, retornar ao *WhatsApp* para instruções sobre disfarces, e, finalmente, ingressar no espetáculo pelo *Zoom*. Durante a *performance*, a alternância de papéis entre espectador e artista promovia uma dinâmica de cocriação.



Figura 4 – Divulgação do espetáculo virtual “Clã_Destin@: Uma Viagem Cênico Cibernética”, Clowns de Shakespeare – fonte: <https://www.instagram.com/p/CCMhEd6IIIT/?igsh=MXBrMmtrZGFwcWRmcQ==>

O espetáculo estreou com três sessões diárias para seis espectadores por sessão, e posteriormente expandiu sua audiência. A precariedade tecnológica foi incorporada como parte do processo criativo, refletindo a realidade de muitos grupos teatrais durante a pandemia. Em vez de ocultar falhas técnicas, os criadores as

integraram à narrativa, ressaltando vulnerabilidade e imperfeição como elementos centrais da experiência humana e da resistência cultural.

3.2.2. “L.A.A.A.T.I.N.A.”: interatividade familiar, latino-americanidade e jogo performativo no Zoom

Grupo: Clowns de Shakespeare

Instagram: @teatroclowns

Ano: 2021

Origem: Natal (RN)

Plataforma: Zoom.

Sinopse: “L.A.A.A.T.I.N.A. (Legião de Aventureiras, Aventureiros e Aventureiros Intergalácticos da Nossa América)” é uma aventura teatral interativa que convida crianças, jovens e adultos a integrar uma expedição fictícia dedicada a percorrer a América Latina em busca de histórias, memórias, personagens e saberes do continente. Estruturado como um grande jogo colaborativo, o espetáculo transforma o ambiente do Zoom em um universo de fantasia, no qual artistas e espectadores enfrentam desafios, exploram diferentes territórios imaginários e constroem coletivamente o percurso da viagem. A obra combina humor, música, improvisação, narrativas populares e referências à história e à diversidade cultural latino-americana, propondo uma experiência lúdica que articula imaginação, convivência e reflexão política.

Interação: Os espectadores são incorporados à Legião como aventureiros e participam continuamente das atividades propostas pelos artistas, interagindo por meio dos recursos do Zoom, respondendo a desafios, tomando decisões durante os jogos e colaborando com o desenvolvimento da experiência. Embora a dramaturgia mantenha uma estrutura previamente definida, a participação do público influencia o ritmo, a dinâmica e os caminhos percorridos ao longo da apresentação, reforçando seu caráter lúdico e colaborativo.

Temas: América Latina, imaginação política, colaboração e jogo.

O espetáculo “L.A.A.A.T.I.N.A. – Legião de Aventureiras, Aventureiros e Aventureiros Tenazes e Incansáveis pelas Narrativas ao Averso”, do Grupo Clowns de Shakespeare, representa uma evolução do trabalho interativo iniciado com “Clã_Destin@”. Realizada integralmente pela plataforma *Zoom*, a obra foi concebida para envolver um público familiar, incluindo crianças e adultos, e explorar de maneira intensiva os recursos digitais.

Fernando Yamamoto (2021) descreve a obra como uma aventura interativa que atravessa narrativas latino-americanas, incentivando a participação do público como agentes de uma legião fictícia em busca de histórias e perspectivas alternativas. O uso do *Zoom*, como ele relata, permitiu uma exploração profunda das capacidades interativas e narrativas da plataforma, buscando manter o público engajado. Segundo Yamamoto: “em L.A.A.A.T.I.N.A. - Legião de Aventureiras, Aventureiros e Aventureiros Tenazes e Incansáveis pelas Narrativas ao Averso julho de 2021, a pesquisa se aprofunda para um jogo que explora ao limite os recursos do *Zoom*...” (Yamamoto, 2021, p. 142).

Diogo Spinelli (2021) posiciona “L.A.A.A.T.I.N.A.” como uma continuação do engajamento interativo do grupo com o teatro virtual, destacando a utilização exclusiva do *Zoom* para a realização da obra. A peça foi desenvolvida para atingir um público amplo, incluindo famílias, e projetada para maximizar a interatividade e as capacidades técnicas da plataforma. “L.A.A.A.T.I.N.A.” foi apresentada como uma aventura que convidava o público a assumir papéis ativos, explorando a cultura e as histórias da América Latina de maneira lúdica e educativa, com ênfase na itinerância, interação, na territorialidade e no jogo como componentes centrais da experiência.

Muitos desses elementos encontrados em CLÃ_DESTIN@ acabaram por estar presentes também em L.A.A.A.T.I.N.A. Nessa obra, realizada ao vivo pelo Zoom, nos propusemos o desafio de utilizar somente os recursos desse aplicativo para criar uma obra virtual que desse continuidade à nossa pesquisa iniciada com os ensaios interrompidos de O homem ao revés, mas tivesse como público-alvo toda a família, e pudesse abarcar um número maior de espectadores por sessão (Spinelli, 2021, p. 169).

Ambas as descrições sublinham o compromisso contínuo do Grupo Clowns de Shakespeare com a inovação no teatro virtual, para superar as barreiras físicas e

geográficas e criar formas de engajamento e expressão artística em tempos de distanciamento social. Ao converter a interface da rede em elemento constitutivo da cena, o grupo mobilizou componentes históricos de sua trajetória — como o jogo, a festividade e a ocupação do espaço — para forjar uma linguagem cênica original, que rejeita a mimesis do palco físico na tela. Essa investigação estética leva o debate sobre a perda da presencialidade corpórea para a invenção de instâncias de presencialidade política.

Ao olharmos em retrospecto para a produção cênica brasileira realizada neste último ano e meio, ou seja, desde o início da adoção de medidas de distanciamento social devido à pandemia de Covid-19, chega a ser curioso pensar o quanto demoramos a admitir que o que estávamos assistindo e produzindo continuava a ser, de fato, teatro (Spinelli, 2021, p. 160).

O artigo sugere que reconhecer as produções virtuais como teatro legítimo possui um significado político e cultural, vinculando-as às tradições teatrais e legitimando-as como uma continuação evolutiva do teatro tradicional. Spinelli reflete sobre como as inovações e aprendizados do período pandêmico poderão influenciar futuramente o teatro tradicional, potencialmente incorporando novos métodos e técnicas aprendidas no ambiente virtual. “(..) nomear as experiências cênicas virtuais simplesmente como ‘teatro’ faz com que as mesmas (*sic*) adquiram uma validação política e simbólica, estabelecendo maior vínculo entre estas e as produções e as pesquisas cênicas prévias de seus realizadores” (Spinelli, 2021, p. 161).

As investigações de Spinelli indicam que o ambiente virtual deixa de figurar como alternativa contingencial para se consolidar como espaço de formulação do teatro político. A articulação dos pressupostos do teatro de rua com as ferramentas digitais traduz-se em uma reelaboração técnica que altera os modos de recepção e participação do público. Ao recusar os limites formais do palco convencional, essa produção cênica utiliza as propriedades de rede para descentralizar o debate social e estender as instâncias de interlocução política no ciberespaço.

Embora a produção de “L.A.A.A.T.I.N.A.” apresentasse uma linguagem com elementos que remetem ao universo infantil, sua concepção e operacionalização demonstravam uma dependência implícita do público adulto para a manipulação do

computador e a facilitação da interação da criança com a plataforma. Minha experiência como espectadora com meu filho de sete anos revelou que, apesar da proposta lúdica e da temática acessível, o engajamento direto das crianças no ambiente *online* e ao vivo apresentava desafios. O público infantil, que hoje se destaca pela intensa e constante presença em plataformas como o *YouTube*, consome conteúdo digital de maneira particular, com expectativas de interatividade e dinamismo que, por vezes, não se alinham com formatos teatrais transmitidos ao vivo. Essa observação levanta a questão sobre a maturação necessária para que espetáculos virtuais com foco infantil consigam não apenas atrair, mas efetivamente envolver e manter a atenção desse público em um contexto performático ao vivo.

TEATRO CLOWNS

Publicações

CLOWNS DE SHAKESPEARE APRESENTA:

L.A.A.T.I.N.A.

LEGIÃO DE AVENTUREIRAS, AVENTUREIROS E AVENTUREIROS TENAZES E INCANSÁVEIS PELAS NARRATIVAS AO AVESSE

TEATRO ONLINE PARA TODA A FAMÍLIA NO ZOOM

INGRESSOS LIMITADOS E GRATUITOS!

SÁB (03.07) - 11h

DOM (04.07) - 16h

SEG (05.07) - 11h

TER (06.07) - 16h

propõe aos espectadores mirins e adultos uma jornada cheia de aventura e fantasia pelo imaginário do continente latino-americano: suas histórias, culturas, musicalidades e cores, que pintam um quadro que coloca em xeque a narrativa da colonização.

A obra terá sua temporada de estreia de 03 a 06 de julho de 2021:

03/07 - sábado - 11h

04/07 - domingo - 16h

05/07 - segunda - 11h

06/07 - terça - 16h

Retire agora mesmo seu ingresso gratuito no Sympla (link na bio) e se prepare para entrar na brincadeira!

Este projeto é realizado com recursos da Lei Aldir Blanc Rio Grande do Norte, Fundação José Augusto, Governo do Estado do Rio Grande do Norte, Secretaria Especial da Cultura, Ministério do Turismo e Governo Federal.

Ver todos os 11 comentários

luiscarlosshinoda foi incrível de demais! bons ventos LAAATINA 🥰🥰🥰

dudsgalvao @luiscarlosshinoda brigado querido!!!

26 de junho de 2021 · Ver tradução

Figura 5 – Divulgação do espetáculo virtual “L.A.A.A.T.I.N.A. - Legião de Aventureiras, Aventureiros e Aventureiros Tenazes e Incansáveis pelas Narrativas ao Avesso” do grupo Clowns de Shakespeare – fonte: <https://www.instagram.com/p/CQmD6zghFT/?igsh=MXd3a2tocn>

112

3.2.3. “12 Pessoas com Raiva”: o tribunal virtual, racismo estrutural e micropolíticas

Grupo: Pandêmica Coletivo Temporário de Criação

Instagram: @pandemicacoletivo

Ano: 2020

Origem: produção colaborativa entre artistas do Ceará, Rio de Janeiro, Rio Grande do Norte e São Paulo.

Plataforma: *Zoom* (circulação em festivais virtuais).

Sinopse: Inspirado em “*Twelve Angry Men*”, acompanha uma reunião virtual de jurados responsáveis por decidir o destino de um jovem acusado de homicídio. Ao longo da deliberação, preconceitos, memórias e argumentos passam a ser confrontados, levando os participantes a reverem suas posições.

Interação com o público: A dramaturgia não previa interferência direta nas decisões dos jurados nem alterava o desenvolvimento da narrativa. Entretanto, a experiência era complementada por intensos debates realizados ao final de cada sessão, além da interação contínua por meio do *chat* da plataforma, onde espectadores comentavam a encenação, compartilhavam interpretações e dialogavam com os artistas.

Temas: Justiça, democracia, preconceito, argumentação e julgamento coletivo.

Após a análise das dinâmicas interativas de “Clã_Destin@”, voltamos nosso olhar para “12 Pessoas com Raiva”, um espetáculo que adapta princípios de engajamento virtual a um cenário de sala de júri, abordando questões sistêmicas de racismo e classe no Brasil.

Esta produção é uma adaptação brasileira da célebre peça “*Twelve Angry Men*” (1954), escrita por Reginald Rose e adaptada para o cinema por Sidney Lumet em 1957. A versão *online*, dirigida por Juracy de Oliveira (2020/2021) pelo Pandêmica Coletivo de Criação Temporária, foi realizada inteiramente pela plataforma *Zoom*. A peça se concentrou em um júri deliberando sobre o destino de um jovem da periferia, acusado

de matar o próprio pai, trazendo à tona temas urgentes como racismo, preconceito e injustiça sistêmica. A personagem de uma mulher negra, que questionava a condenação unânime, destacou-se como um forte contraponto aos preconceitos da maioria, criando uma tensão que sustentou toda a narrativa. O formato de tribunal, aliás, é um gênero característico do teatro político, presente desde o teatro soviético, justamente por sua capacidade de expor as tensões sociais e as dinâmicas de poder de forma condensada e acessível.

O debate entre os jurados funciona como o dispositivo estruturante da encenação, expondo os marcadores sociais e ideológicos que condicionam o julgamento dos personagens. A encenação utiliza o microcosmo do tribunal para desatar os nós do racismo estrutural, da seletividade de classe e dos mecanismos punitivos que o direito formal tenta mascarar como imparcialidade. A fricção entre os evidencia as contradições estruturais e os preconceitos de classe e raça que orientam as decisões institucionais. Ao explicitar os mecanismos de opressão internalizados no discurso de cada indivíduo, a dinâmica cênica confronta a suposta neutralidade do sistema jurídico e desestabiliza as noções hegemônicas de justiça, estabelecendo um paralelo direto com a seletividade penal e com os conflitos que organizam a esfera pública brasileira.

“12 Pessoas com Raiva” é um exemplo marcante de teatro político e de resistência por sua capacidade de expor o racismo estrutural, provocar o pensamento crítico e representar um ato de resistência cultural na pandemia. A peça além de apresentar um caso isolado, revela como o racismo aparece nas entrelinhas das interações sociais e das instituições, influenciando julgamentos e decisões. A personagem da mulher negra desafia diretamente o preconceito da maioria, desnaturalizando o senso comum.

O espetáculo não oferece respostas prontas, ele força o público a questionar suas próprias atitudes e preconceitos, especialmente os inconscientes. O convite é para um exercício de autoconhecimento, que pode ser desconfortável, mas é fundamental para uma proposta de transformação social. A realização da peça inteiramente *online*, em um período de isolamento e crise, demonstrou a resiliência do teatro e sua capacidade de se reinventar e continuar atuando como plataforma de debate político e social.

A inserção do espetáculo em um contexto brasileiro contemporâneo, marcado por debates sociais, a micropolítica e o racismo estrutural, é central para sua análise. A

micropolítica, um conceito fundamental em Foucault, estuda as operações do poder em níveis microscópicos na sociedade, influenciando as interações diárias e produções de discursos. Na apresentação do espetáculo, os debates e opiniões evidenciam pensamentos que defendem falas usuais na sociedade, como uma voz em coro que parte de um ponto de vista hegemônico a partir de discursos que amparam uma camada social dominadora.

A personagem que vota pela inocência do réu e questiona os argumentos dos demais atua como um ponto de ruptura nessa engrenagem. Essa resistência reflete a compreensão de que a verdade não é algo a ser descoberto, mas algo a ser produzido por sistemas de exclusão. Segundo Foucault:

O importante, creio, é que a verdade não existe fora do poder ou sem poder (não é – não obstante um mito, de que seria necessário esclarecer a história e as funções – a recompensa dos espíritos livres, o filho das longas solidões, o privilégio daqueles que souberam se libertar). A verdade é deste mundo; ela é produzida nele graças a múltiplas coerções e nele produz efeitos regulamentados de poder. Cada sociedade tem seu regime de verdade, sua “política geral” de verdade: isto é, os tipos de discurso que ela acolhe e faz funcionar como verdadeiros (...) (Foucault, 2006, p. 12).

A peça nos mostra, então, um campo de batalha onde o poder produz efeitos de verdade, e a voz dissidente tenta desestabilizar a verdade utilizada como instrumento de dominação.



Figura 6 – Cena de “12 pessoas com raiva”

Somos conduzidos a questionar as noções de justiça e humanidade, acompanhando preconceitos e desigualdades sociais. A aplicação do conceito de “racismo institucional” de López (2012), que descreve como as instituições reproduzem desigualdades raciais em suas práticas, pode ser utilizada para compreender a situação do acusado e as influências que os preconceitos institucionalizados exercem nas decisões. Tais preconceitos não consideram as circunstâncias individuais do acusado, como sua origem socioeconômica e os desafios enfrentados. Quando o júri age com pressa para julgar e condenar sem aprofundar-se nas nuances do caso, pode estar reproduzindo um padrão de racismo institucional.

As instituições de justiça e a sociedade frequentemente são influenciadas por preconceitos institucionalizados. Esses preconceitos, muitas vezes internalizados desde a infância por meio de padrões de categorização social – onde se aprende a dinâmica de “escolhidos” e “deixados por último” – perpetuam-se na vida adulta, moldando interações e percepções individuais. A ruptura desses padrões é um processo que pode ser doloroso, vivenciado por aqueles que enfrentaram a rejeição e o sofrimento decorrentes dessas estruturas sociais. A peça, ao encenar um júri que age com pressa para julgar e condenar sem aprofundar-se nas nuances do caso ou nas circunstâncias individuais do acusado (como sua origem socioeconômica e desafios), pode estar reproduzindo esse padrão de racismo institucional. Essa dinâmica perpetua desigualdades por meio de estereótipos e preconceitos raciais e sociais que influenciam as decisões.

A visão crítica de Chauí (2013) sobre a classe média, que ela descreve como uma função ideológica de transmissão das ideias das classes dominantes, ressoa com a composição do júri na peça, cujas opiniões iniciais refletem essa função. Este cenário demonstra como a justiça pode ser influenciada por preconceitos institucionais e estruturais.

O racismo no Brasil é uma estrutura que molda relações sociais, políticas e econômicas, manifestando-se de forma insidiosa nas tecnologias de tomada de decisão. Nina da Hora (2021) desenvolve essa análise para o campo da governança de

algoritmos, argumentando que a transparência é o caminho para expor as camadas de opressão ocultas no código. Segundo a autora, “ao compreender como os algoritmos são treinados e quais dados são usados, é possível identificar e corrigir possíveis discriminações ou desigualdades que podem estar presentes nas decisões automatizadas” (Hora, 2021, p. 60).

A partir dessa premissa, a peça não denuncia o viés tecnológico e atua como um espaço de soberania narrativa. Ao levar a opressão estrutural para o centro da cena virtual, a obra *hackeia* a lógica de uma opacidade algorítmica, transformando a arquitetura invisível dos dados em matéria dramática e política.

Sara Rojo traz uma perspectiva valiosa sobre a dimensão política do teatro, argumentando que “a crítica não é alheia a essas redes nem aos dispositivos nos quais surgem, não é um discurso isolado” (Rojo, 2016, p. 149). Ela reforça que “criar consciência crítica é criar condições de transformação social” (Rojo, 2016, p. 149). A ênfase da peça na justiça e na empatia transformou-a em um espaço de reflexão social e engajamento crítico. O debate entre os jurados destitui o público da posição de observador neutro, compelindo-o a decodificar os vetores ideológicos que orientam os discursos em disputa. Esse procedimento cênico recusa resoluções conciliatórias e transfere para a recepção o encargo da crítica, transformando o desconforto da plateia em instância de fratura das certezas hegemônicas.

3.2.4. “Disque Q para Queer”: identidade LGBTQIA+, corpos dissidentes e interatividade



Figura 7– “Disque Q Para Queer” (21-03-21) (2º dia) – trecho da cena “radionovela, A Promíscua”

Grupo: Teatro da Margem

Instagram: @teatrodamargem

Ano: 2020

Origem: Rio Grande do Norte

Plataforma: *Zoom*

Sinopse: Ambientado em uma central fictícia de atendimento, “Disque Q para Queer” convida o público a estabelecer contato com diferentes atendentes, escolhendo quais chamadas deseja acompanhar. Cada ligação apresenta histórias, memórias e experiências relacionadas às vivências LGBTQIAPN+, abordando temas como identidade de gênero, sexualidade, racismo, religiosidade, violência, afetos e direitos humanos. A dramaturgia combina depoimentos, humor, música e celebração coletiva para transformar o espaço virtual em um ambiente de escuta, acolhimento e reflexão crítica.

Interação: Os espectadores participam escolhendo os percursos dramatúrgicos que desejam acompanhar e interagem diretamente com os artistas durante a apresentação. Embora não alterem a estrutura geral da obra, suas escolhas determinam quais histórias serão vivenciadas, tornando cada sessão parcialmente distinta.

Temas: Diversidade sexual e de gênero, direitos humanos, racismo, preconceito, violência, memória, afeto, escuta, celebração e resistência.

O espetáculo “Disque Q Para Queer” é uma criação do Teatro da Margem, grupo formado em 2020, durante o isolamento social, por cinco jovens artistas e pesquisadores de Parnamirim, no Rio Grande do Norte: Amanda Majuí, Ana Maria Martins, Eduardo Lima, Guilherme Marques e Quemuel Costa. A peça, lançada na plataforma *Zoom Meetings*, teve a direção de Diogo Spinelli, que é ator e diretor do Grupo Clowns de Shakespeare e mestre em Artes Cênicas pela UNESP. A experiência virtual era, para o grupo, uma resposta direta às contingências da pandemia, mas também um espaço fértil para a pesquisa de novas linguagens e a abordagem de temas urgentes.

“Disque Q Para Queer” 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. Tal procedimento promove uma reconfiguração na postura do espectador, inserido diretamente na articulação dos sentidos produzidos pelo espetáculo. Ao ser convocado a decidir os rumos da ação, o público não mais ocupa o lugar de recepção passiva (como já explicado anteriormente sobre os estudos de Brecht) e passa a confrontar suas próprias escolhas e valores. Isso nos leva ao que Brecht propõe ao afirmar que é necessário romper o transe de identificação do espectador.

A natureza interativa da peça convidava os espectadores a confrontarem suas próprias visões sobre família, sexualidade e expectativas sociais. O espetáculo materializa a rede de relações afetivas e sociais reguladas pelas normas institucionais, explicitando os conflitos que organizam o cotidiano, aproximando-se do que Brecht formula ao afirmar: “Mas nossa nova missão consiste em expor o que ocorre entre os homens, expô-lo em toda a sua amplitude, em toda a sua configuração contraditória, em seu estado solúvel e insolúvel” (Brecht, 1983b, p. 169, tradução própria).

O espetáculo apresentava ao público um menu de opções provocativas, que convidavam à escolha de rumos inusitados para a trama e a reflexão sobre temas tabus. Essas opções incluíam frases como “Tecle 1 para fazer o fluido correr”, “Tecle 2 para abrir o círculo no sertão”, “Tecle 3 para encontrar o cu”, “Tecle 4 para ouvir sua radionovela, A Promíscua”, “Tecle 5 para amar uma mulher”, “Tecle 6 para assistir um corpo negro em clímax”, “Tecle 7 para descobrir o sexo do seu bebê” e “Tecle 8 para aprender táticas de quebrar o armário”, “Tecle 9 para ouvir Memórias da Ducha”, entre outras.



Figura 8 – “Disque Q Para Queer” (21-03-21) (2º dia) – Trecho da cena “Para ver um corpo preto gozar”

“Disque Q Para Queer” consolidou-se como teatro político ao inscrever a dissidência sexual e de gênero no centro da disputa estética. A encenação utilizou a memória traumática e as violências estruturais voltadas à população LGBTQIA+ como matéria-prima para implodir as narrativas heteronormativas vigência. A peça as encenava de modo a subverter expectativas normativas e a convocar o público ao confronto com seus próprios preconceitos. O espetáculo desmontava aquilo que

costuma aparecer como “natural” no campo da família e da sexualidade. Ao fazer isso, a cena retomava a urgência de Brecht quando ele afirma:

Se consideramos o casamento, diremos: ‘É o natural’. E nos surpreenderemos ao ouvir que hoje, em outros lugares, e antigamente no próprio lugar em que vivemos, foram considerados naturais outros tipos de relação entre homem e mulher. (Brecht, 1983b, p. 173, tradução própria).

A interferência direta da audiência quebra a linearidade da fábula, transferindo parte do controle da ação cênica para o público. Essa intervenção instaura uma zona de instabilidade em que as decisões dos espectadores determinam o desfecho do acontecimento, convertendo a assistência em instância coautora da estrutura dramática. Esse ambiente expõe os conflitos afetivos e políticos inerentes às vivências LGBTQIA+ no núcleo familiar. O engajamento do público decorre da confrontação direta com essas dinâmicas de rejeição e acolhimento, transformando a experiência privada em matéria de debate coletivo.

Diogo Spinelli (2021), em seu artigo “Interação, risco, jogo: princípios de equivalência no teatro expandido dos clowns de Shakespeare”, discute como ele e o Grupo Clowns de Shakespeare reinterpretaram sua pesquisa sobre festas populares e teatro itinerante para o formato virtual, garantindo que suas obras permanecessem fundamentadas na interação e na narrativa comunitária. Embora a produção teórica de Spinelli tome como objeto os trabalhos dos Clowns de Shakespeare, sua própria prática como encenador em “Disque Q Para Queer” materializa esses pressupostos. A direção da peça aplica as reflexões do autor sobre o ambiente digital, convertendo o jogo e a participação do público em eixos estruturantes da cena virtual. Ele ressalta:

Como, desde as primeiras interações, convocar os espectadores a adentrar uma camada de ficção usando essas plataformas virtuais tão desgastadas pelo nosso dia a dia pandêmico? Apesar de estar presente em distintas camadas do espetáculo, talvez a primeira e principal forma de fazer esse convite ao público resida no aspecto visual da montagem. (Spinelli, 2021, p. 170).

Ao integrar elementos como máscaras, figurinos e tarefas interativas, a direção de Spinelli transformou a natureza mundana das plataformas virtuais em um espaço

dinâmico para ficção e jogo em “Disque Q Para Queer”. Essa estratégia utilizou a interatividade como dispositivo narrativo e como forma de envolver o público em reflexões sobre identidade e comunidade. A peça questiona justiça e empatia, desafiando o público a repensar suas próprias atitudes e preconceitos. A realização do espetáculo em meio à pandemia representa uma forma de resistência cultural, demonstrando a capacidade do teatro de se adaptar e continuar a existir mesmo em tempos de crise.

3.2.5. “#Rabolivreja: a lenda do cachorro louco”: humor, desadestramento e a luta por liberdade

Artista: Fábio Luís Venturini

Instagram: @semtecnicanenhum

Perfil artístico: @pafunciosambiquira

Ano: 2021

Plataforma: *Zoom*

Sinopse: Solo performativo de palhaçaria em que Fábio Luís Venturini, por meio da figura de Pafúncio Sambiquira, constrói uma fábula cênica sobre liberdade, dissidência e “desadestramento”. A obra parte da imagem do cachorro louco como corpo indomado, marginal e resistente, articulando humor, autobiografia, filosofia cínica e crítica social. Inspirado pela ideia de “basta-se a si próprio”, associada ao cinismo de Diógenes, o espetáculo questiona normas de comportamento, padrões de masculinidade, homofobia e mecanismos de domesticação dos corpos dissidentes.

Interação: A participação ocorre por convocação direta, diálogo e provocação cênica. O público é chamado a responder, reagir e entrar no jogo proposto pelo palhaço, mas sem determinar o desenvolvimento central da dramaturgia.

Temas: Palhaçaria, desadestramento, filosofia cínica, dissidência sexual, crítica à masculinidade normativa, liberdade, humor, autobiografia e resistência.

O espetáculo “#Rabolivreja: A lenda do cachorro louco” apresenta uma outra abordagem dentro do cenário de produções teatrais *online* que emergiram durante a pandemia. Diferente das criações colaborativas ou adaptativas de grupos como a Pandêmica Coletivo de Teatro ou Clowns de Shakespeare, este espetáculo, protagonizado por Fábio Venturini e dirigido virtualmente por Alisson Lemos, assume um caráter solo, com uma estética performática cômica e experimental, centrada em um único personagem: Pafúncio, o “palhaço cachorro”.

Fábio Luís Venturini, artista de rua de São Bernardo do Campo, utiliza o teatro como ferramenta para explorar questões de gênero e identidade. Seu personagem, Pafúncio, o “palhaço cachorro”, é simultaneamente um animal e uma metáfora para a opressão e as repressões sociais, sobretudo no que se refere à causa LGBTQIA+. Pafúncio é, essencialmente, um cachorro gay, uma construção alegórica e cômica que articula, por meio do humor, a crítica social à homofobia e às normatividades impostas pela sociedade. Em entrevista, Venturini compartilha a pessoalidade de sua criação: “O Cachorro Louco, ele nasceu da minha necessidade de me confirmar quem eu sou” (Venturini, 2023). Ele narra a própria trajetória de enfrentamento a resistências no meio artístico à arte *queer* e a solos de palhaçaria de humor, e sua busca por uma produção autônoma configurou uma reação às críticas sobre a ausência de aporte técnico em determinadas manifestações artísticas.



Figura 9 – Divulgação do espetáculo no instagram, disponível em <https://www.instagram.com/p/CO7rycgn0AL/?igsh=dTh0ZmJncnpuczBh>

O título do espetáculo, “#Rabolivreja”, já aponta para o cerne de sua proposta: “#Rabolivreja” evoca a ideia de libertação das repressões, no sentido literal de aceitação da sexualidade e como metáfora das amarras e restrições que limitam a expressão individual. O espetáculo utiliza a comicidade para expor as contradições sociais e as estruturas de opressão, convertendo o riso em instrumento de contestação política. Venturini relaciona essa busca por liberdade à sua própria vivência: “Eu preciso fazer uma cena, um número, em que eu me assuma enquanto eu palhaço gay. Eu precisava disso, dessa, de sair do armário de novo assim” (Venturini, 2023). A inspiração para a obra também veio de sua descoberta do cinismo e de figuras como Manoel de Barros, e artistas LGBTQIA+ como Linn da Quebrada, Glória Groove, Pablio Vittar e Urias, além das performances de Vera Verão e Rogéria, que representam para ele referências desde a infância, por serem autênticas em sua realidade e vivência.

A interação com o público, um aspecto central do espetáculo, assume um formato de jogo, onde os espectadores são convidados a participar ativamente, com suas câmeras ligadas, oferecendo suas opiniões e tomando decisões que influenciam o desenrolar da performance. O uso de jogos populares, semelhantes aos característicos de programas de auditório (com referência direta aos quadros televisivos de Silvio Santos), contribui para criar uma atmosfera de informalidade e proximidade com o público, reforçando o caráter lúdico da obra.

No entanto, é no contraste entre a leveza cômica e o peso dos temas abordados que o espetáculo ganha profundidade. Venturini articula experimentos cênicos simples — como o uso de sabonete dentro d'água — para gerar momentos de humor, mas sempre conduzindo o espectador a reflexões sobre repressão e liberdade. Esses momentos aparentemente triviais tornam-se metáforas potentes para discutir as múltiplas formas de opressão enfrentadas por indivíduos *queer*, assim como por qualquer pessoa que lida com a pressão de se conformar a normas sociais rígidas. A ideia de “desadestramento” permeia a obra: “Eu trabalho esse ser da rua, esse ser que não precisa de nada para que aconteça. Tudo que eu preciso é da rua, a rua é o meu cenário” (Venturini, 2023). O artista expande a ideia: “é um ‘desadestramento’ de tudo isso, assim como se der ela, e ela parte muito do meu medo de ficar sozinho, do meu medo de não poder segurar na mão de alguém na rua, de não poder beijar” (Venturini, 2023).

O cenário, montado na casa do próprio artista, traz elementos lúdicos que reforçam a estética do palhaço e do absurdo. Bonecas, objetos do cotidiano e adereços cênicos dialogam com o personagem de Pafúncio, participando da narrativa e ampliando o caráter performático da obra. A casa transforma-se em um espaço cênico híbrido, onde as fronteiras entre o privado e o performático se diluem, revelando a própria vida do artista como matéria para a criação teatral.

Além do foco na questão LGBTQIA+, “#Rabolivreja” incorpora críticas ao sistema político brasileiro, em especial ao governo autoritário e suas políticas de repressão contra minorias. O personagem de Pafúncio, enquanto cachorro louco, torna-se uma representação da marginalização social e da luta por voz e visibilidade, ecoando as demandas políticas e sociais das comunidades *queer* e outras minorias oprimidas. A obra integra a tradição do teatro político ao expor as divisões sociais no palco. A encenação utiliza uma linguagem direta que facilita o diálogo com a plateia popular,

trazendo o debate das contradições do cotidiano para o espectador comum sem recorrer a fórmulas teóricas complexas. A obra contou com a aprovação da Lei Aldir Blanc.

Ao mesmo tempo em que aborda temas sérios, “#Rabolivreja” mantém uma atmosfera acolhedora e inclusiva, capaz de dialogar com espectadores de diferentes idades e formações. A clareza da montagem permite que o espetáculo seja compartilhado com o público infantil. Essa recepção ficou evidente quando assisti à sessão acompanhada do meu filho, então com oito anos; a dinâmica da peça garantiu a compreensão de temas complexos, como a diversidade sexual e as pressões sociais, sem a necessidade de recorrer a explicações didáticas ou lições de moral.

O espetáculo recupera a efemeridade do acontecimento teatral dentro do ambiente virtual ao condicionar a cena à interferência direta do público. A integração entre o teatro e a tecnologia de rede deixa de ser uma mera transmissão gravada e assume o risco do imprevisto em tempo real, onde as decisões instantâneas da audiência determinam a singularidade e o caráter irrepetível de cada sessão. Mesmo com as limitações impostas pela pandemia, o espetáculo conseguiu criar uma conexão genuína e interativa entre o artista e o público, subvertendo as barreiras da tela e mantendo viva a tradição do teatro de rua, com sua proximidade e espontaneidade.

Em entrevista, Fábio Luís Venturini também compartilha a história pessoal que o inspirou a criar a “*Cinderela*” e o “#Rabolivreja”: “Eu lembro que tinha um desenho que eu adorava, a vestia quando dois, né, um era a princesa dos cabelos mágicos, que ela tinha uns cabelos mágicos, né, e, como o próprio nome já diz, e o outro era a gatinha, as hologramas, que ela tinha um brinco de estrela, e ela tocava no brinco, e ela se transformava numa pop star, adorava esses desenhos, adorava brincar. Mas eu apanhava sempre. Então, é isso. A maioria dos meus trabalhos, partindo dos meus traumas, são muito pessoais; eles me atravessam muito. Então, é também uma maneira de trabalhar os meus traumas, de enfrentar os meus medos, de lidar com os meus anseios” (Venturini, 2023). Ele também relata o episódio de um amigo que, na infância, vestiu a camisola da mãe e inseriu cebolas para simular seios, apenas para ser forçado a comê-las como punição. Essas narrativas de infância, marcadas pela repressão da expressão de gênero, tornam-se o combustível para a criação artística de Venturini, subvertendo a dor em potência criativa e política.

As experiências desenvolvidas por Venturini permitem ampliar a discussão para além das questões relacionadas ao gênero e à sexualidade. O espetáculo cria situações em que gestos cotidianos, formas de comunicação e modos de ocupação do espaço digital deixam de obedecer às expectativas normalmente associadas às plataformas. A lógica da eficiência, da produtividade e da exposição permanente cede lugar ao jogo, ao improviso, ao humor e à escuta. O ambiente virtual deixa de funcionar apenas como suporte técnico da apresentação e passa a integrar a própria construção da experiência cênica, abrindo espaço para formas de participação que escapam, ainda que provisoriamente, aos comportamentos mais previsíveis estimulados pelas arquiteturas digitais.

Talvez seja justamente por isso que a ideia de “desadestramento”, proposta por Nêgo Bispo, ajude a ler esse espetáculo. Bispo não estava pensando em plataformas digitais quando desenvolveu esse conceito. Ainda assim, sua reflexão permite compreender experiências que desmontam comportamentos aprendidos e recusam formas aparentemente naturais de agir. Em “#Rabolivrejá”, essa ruptura aparece tanto na liberdade com que o artista ocupa a cena quanto na maneira como transforma um aplicativo cotidiano em espaço de encontro, improvisação e escuta.

O artigo “Quilombos, transfluência e saberes orgânicos – entrevista com Nêgo Bispo” (Santarém, 2021) apresenta a discussão de Nêgo Bispo sobre o conceito de “desadestramento”, que ressoa com a proposta de Venturini. Para Bispo,

As vias determinam os meios (...) um dos movimentos mais importantes para contra-colonializar é sair da teoria e priorizar a trajetória. Eu digo que a minha trajetória precisa sustentar o meu discurso, senão o meu discurso não tem sentido. (...) Quando nós falamos tagarelando e escrevemos mal ortografado, quando nós cantamos desafinando e dançamos descompassado, quando nós pintamos borrando, e desenhamos enviesado, não é porque estamos errando, é porque não fomos colonizados (Nêgo Bispo, 2021).

A aproximação entre Bispo e Venturini não significa que ambos discutam os mesmos problemas. O que os aproxima é outra coisa: a recusa em aceitar que exista apenas uma maneira correta de falar, de agir, de ocupar os espaços ou de construir relações. No espetáculo, essa recusa aparece na palhaçaria, no humor, na exposição

das próprias fragilidades e na conversa direta com o público. Aos poucos, aquilo que parecia apenas divertido revela também uma forma de resistência.

Essa visão de quebrar as normas e expectativas impostas pela sociedade em relação ao comportamento e à identidade de uma pessoa, e de que a autenticidade reside na recusa da colonização, se alinha diretamente à filosofia de Venturini em “#Rabolivreja”.

Em resumo, “#Rabolivreja: A lenda do cachorro louco” apresenta uma abordagem lúdica e provocativa para discutir temas de repressão, liberdade e aceitação, utilizando o humor como ferramenta crítica e transformadora. Através da figura de Pafúncio, o espetáculo oferece uma reflexão leve, mas contundente, sobre a opressão de minorias, a identidade *queer* e a luta por liberdade, proporcionando uma experiência teatral inclusiva e acessível, que convida cada espectador a refletir sobre suas próprias “repressões” e a participar ativamente dessa jornada de libertação.

Esse tipo de trabalho que expõe a experiência de lutas pessoais, mas que apresentam dramas que são de inúmeras pessoas é importante para sensibilizar o público ao debate e mobilizar mais pessoas para levantar posicionamentos, levantar bandeiras, se envolver em debates sociais.

3.2.6. “Acatacara: uma peça ao avesso” – cocriação e contracolonialidade

Grupo: Clowns de Shakespeare

Instagram: @teatroclowns

Ano: 2021

Origem: Natal (RN)

Plataformas: A experiência foi estruturada principalmente no *Telegram*, articulando diferentes ambientes digitais, entre eles *Spotify*, *Zoom*, *WhatsApp*, *Instagram* e *Google Drive*, utilizados como dispositivos dramatúrgicos complementares.

Sinopse: Concebido especificamente para o ambiente digital, “Acatacara: uma peça ao avesso” desenvolve-se ao longo de seis dias e seis noites, propondo uma experiência continuada em torno de um país latino-americano fictício. Os participantes tornam-se cidadãos desse território imaginário e passam a receber convites, mensagens, documentos, músicas, vídeos, encontros virtuais e diferentes estímulos distribuídos entre diversas plataformas digitais. A dramaturgia é construída a partir da convivência entre artistas e participantes, explorando memórias, afetos, acontecimentos cotidianos e situações ficcionais que se entrelaçam até culminar em encontros síncronos. A obra rompe com a lógica tradicional do espetáculo concentrado em um único horário, expandindo a experiência teatral para o cotidiano dos participantes e diluindo as fronteiras entre preparação, apresentação e convivência.

Interação: Os participantes assumem o papel de cidadãos de Acatacara, interagindo continuamente com os artistas e com os demais integrantes da comunidade fictícia por meio de diferentes plataformas digitais. Suas ações, memórias, relatos, decisões e contribuições são incorporados ao desenvolvimento da experiência, influenciando a construção dramática sem eliminar a estrutura geral concebida pelos artistas.

Temas: América Latina, memória, pertencimento, cidadania, convivência, participação, autoria compartilhada, jogo, colaboração, mediação tecnológica e experimentação tecnovivial.

Entre as experiências analisadas nesta tese, esta é a que mais concentra os elementos que fundamentam a hipótese do teatro político virtual. Não se trata de afirmar que seja um modelo a ser seguido ou que reúna todas as possibilidades dessa categoria em construção. Entretanto, sua capacidade de articular múltiplas plataformas, autoria compartilhada, participação contínua do público, acontecimentos políticos do presente, criação coletiva, memória digital e experimentação estética faz dela o principal paradigma empírico desta pesquisa. Diversos aspectos discutidos ao longo dos capítulos anteriores encontram aqui sua expressão mais evidente, razão pela qual a análise desta obra recebe maior aprofundamento.

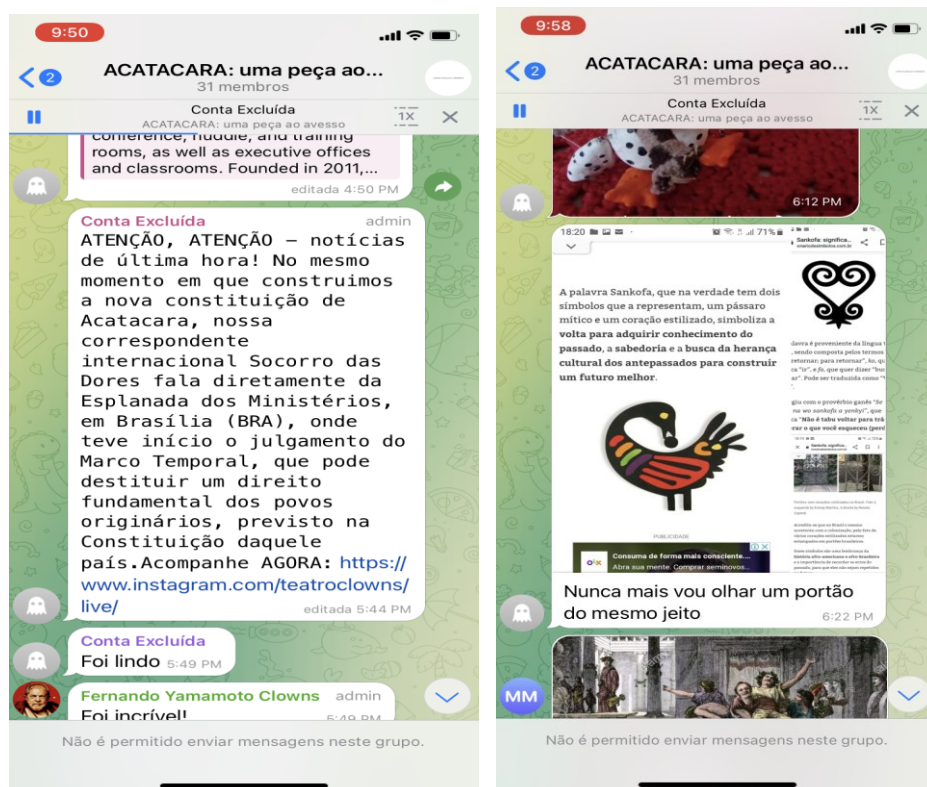


Figura 10 – Registros do grupo oficial de “Acatacara: uma peça ao avesso” no *Telegram*, ilustrando a memória digital do espetáculo por meio de comunicados, notícias, documentos, imagens, vídeos e referências históricas compartilhados durante o processo de criação coletiva e desenvolvimento da narrativa. Fonte: Grupo oficial de “Acatacara: uma peça ao avesso” no *Telegram* (2021).

“Acatacara” foi uma *performance* de uma semana conduzida inteiramente pelo *Telegram*, realizada pelo Grupo Clowns de Shakespeare. Nesta experiência virtual, o público — conhecido como “Comunidade Acatacarenhia” — esteve ativamente envolvido na cocriação da narrativa junto aos *performers*. Esta produção se alinha ao conceito de liminaridade teatral de Dubatti, onde, como ele descreve, “a liminaridade no teatro é o ponto de fronteira onde vida e arte dialogam, ultrapassando os limites da representação tradicional” (Dubatti, 2007, p. 14, tradução própria).

A performance criou um país imaginário situado na América Latina, moldado através das memórias e interações dos participantes, que assumiram os papéis de seus cidadãos. A narrativa em “Acatacara” foi alimentada por temas de golpes militares, resistência e julgamentos históricos, inspirando-se no passado político latino-americano.

Fernando Yamamoto explica a abordagem de “Acatacara” como uma inversão da ordem convencional de montagem teatral, começando com o encontro com o público como processo de criação: “Acatacara consistiu em uma espécie de inversão da ordem natural de montagem de um trabalho, como o próprio título indica (...)” (Yamamoto, 2021, p. 147).

Esta abordagem orientada pelo processo desfaz as fronteiras entre *performer* e espectador, transformando o engajamento do público em um ato criativo. Ao longo de seis dias, os participantes cocriaram o país imaginário de “Acatacara”, estabelecendo sua história, cultura e identidade através da narrativa colaborativa.

A escolha do *Telegram* como plataforma de performance intensificou esse senso de liminaridade teatral. A capacidade do *Telegram* de simular ambientes controlados e repressivos permitiu aos moderadores replicar características de cenários autoritários, como limitar a comunicação e exercer controle sobre as interações dos participantes. A ideia de liminaridade de Dubatti também enfatiza o obscurecimento das fronteiras entre representação e realidade, o que foi demonstrado quando eventos do mundo real, como os protestos indígenas em Brasília, foram incorporados à narrativa. Essa fusão da realidade com o mundo ficcional de “Acatacara” adicionou profundidade e imediatismo à *performance*, refletindo tanto as imaginações dos participantes quanto o clima sociopolítico brasileiro.

A precariedade digital tornou-se metáfora da repressão política. Mencarelli (2015, p. 87) destaca “uma precariedade e uma vulnerabilidade própria desse teatro”, o que se evidenciou quando a ditadura ficcional silenciou participantes, encenando a supressão da dissidência. Essa escolha narrativa posiciona “Acatacara” como exemplo de como plataformas digitais podem questionar normas políticas e inspirar resistência ativa.

O espetáculo começou com memórias que transitavam entre sonho e realidade. Os espectadores votaram nos rumos da ação inicial e criaram coletivamente elementos como constituição, hino, mapa, golpe, contragolpe e projetos para o futuro de “Acatacara”. A figura da Vovó Lupe, inspirada em relatos reais dos participantes sobre suas avós, foi personificada por Diogo Spinelli.

“Acatacara” se tornou uma nação com muitas influências de diversos países. O espetáculo começou com memórias e lembranças que transitaram entre o sonho e a

realidade de acontecimentos. O público era convidado a votar sobre como se desdobraria a ação inicial e, entre algumas opções, decidiu-se por investigar mais documentações para compreender o que estava acontecendo.

Ao longo dos dias, os “*acatacareños*” puderam vivenciar o processo de criação de uma constituição que, de maneira democrática, considerou as ideias de todos os participantes. Eles criaram um hino, desenharam um mapa, passaram por um processo de golpe ditatorial, rebelaram-se, organizaram um contragolpe que derrubou os líderes ditadores e até pensaram no futuro de “Acatacara”.

O primeiro momento de “Acatacara” abarca a história e a ancestralidade, personificadas na personagem da Vovó Lupe, interpretada por Diogo Spinelli. Essa construção foi elaborada a partir das histórias narradas pelos espectadores sobre suas avós, bem como de descrições e ideias coletadas e analisadas pelo grupo Clowns de Shakespeare. Com base nessas contribuições, os atores criaram imagens de possíveis avós, e o público votou na escolha de Vovó Lupe como a avó de “Acatacara”.

Leda Maria Martins (2003), em seu artigo “Performance da oralitura”, explica a ancestralidade sob a perspectiva da cosmovisão africana, que entrelaça a percepção cósmica e filosófica de “tempo, ancestralidade e morte”:

A primazia do movimento ancestral, fonte de inspiração, matiza as curvas de uma temporalidade espiralada, na qual os eventos, desvestidos de uma cronologia linear, estão em processo de uma perene transformação. Nascimento, maturação e morte tornam-se, pois, contingências naturais, necessários na dinâmica mutacional e regenerativa de todos os ciclos vitais e existenciais. Nas espirais do tempo, tudo vai e tudo volta (Martins, 2003, p. 75).

Assim como a reflexão sobre o tempo nas considerações de Martins, “Acatacara” apresentou esse desenho no tempo. Entretanto, essa dramaturgia foi traçada no presente, em agosto de 2021, considerando as variadas personalidades e materialidades presentes em cada espectador, somadas às criações e interpretações dos artistas do grupo.

Como espectadora e participante ativa, contribuí com um tópico sobre educação na constituição de “Acatacara”. Tornei-me uma repórter correspondente chamada Socorro das Dores Milagros e fui à Esplanada dos Ministérios entrevistar, ao vivo, uma

tribo indígena no acampamento em defesa do voto contra o Marco Temporal. Além disso, elaborei um áudio sobre a religião futura de “Acatacara”, sendo chamada de Embaixadora das Nações Unidas, e ainda tive o prazer de ver meus filhos atuando como repórteres mirins de “Acatacara”, discutindo a extinção dos animais. Não consigo afirmar se me senti parte do grupo ou do elenco. Acredito que não, mas me senti integrada naquele momento, valorizada como ser humano e criadora. Não foi tanto pela questão artística ou estética, mas pela capacidade de pensar e contribuir.

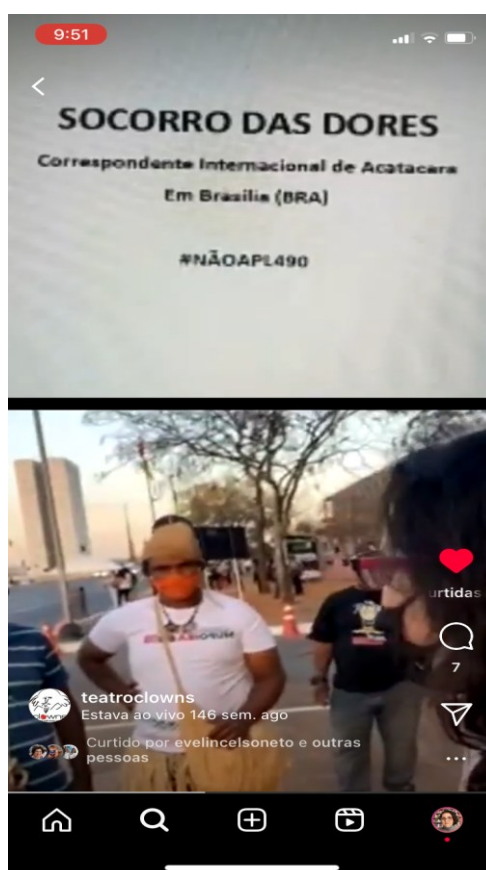


Figura 11 – Cena de “Acatacara”. Eu como espectadora – atriz interpretando Socorro das Dores Milagros, entrevistando indígenas na Esplanada dos Ministérios – fonte: https://www.instagram.com/tv/CTAoXzlvf-/?utm_medium=share_sheet

Embora o acontecimento teatral seja efêmero, parte da experiência de “Acatacara” permaneceu registrada no grupo criado no *Telegram* para o espetáculo. Fotografias, jornais fictícios, documentos, vídeos, mensagens, áudios e materiais

produzidos pelos próprios participantes continuaram disponíveis após as apresentações, funcionando como uma memória coletiva da experiência cênica. As imagens a seguir oferecem uma visão desse ambiente digital, evidenciando como a narrativa ultrapassava o momento da encenação e permanecia acessível aos espectadores por meio da própria plataforma.



Figura 12 – Registros do ambiente digital de “Acatacara: uma peça ao avesso” no *Telegram*, reunindo jornais fictícios, fotografias, vídeos, documentos e interações produzidos durante o desenvolvimento do espetáculo, preservando parte da memória da experiência cênica. Fonte: Grupo oficial de “Acatacara: uma peça ao avesso” no *Telegram* (2021).

Uma das experiências que mais me marcou durante esse processo foi a possibilidade de contribuir diretamente para a construção daquele universo ficcional. Em determinado momento, os participantes foram convidados a imaginar como seria o mundo no ano de 2091 e a produzir materiais que pudessem integrar a dramaturgia. A partir dessa proposta, desenvolvi, junto com meus filhos, Bento e Ivo, a ideia de um telejornal em que repórteres mirins anunciavam a extinção da galinha, eleita como símbolo nacional daquele país imaginário. As crianças participaram da criação do texto e da gravação do vídeo, posteriormente incorporado ao espetáculo e exibido durante uma transmissão ao vivo, na qual uma jornalista desse futuro ficcional apresentava notícias e lia mensagens enviadas pelos habitantes. Para mim, essa experiência tornou

evidente como o teatro político virtual pode articular criação coletiva, mediação tecnológica, imaginação política, memória e afetos em um mesmo acontecimento cênico.

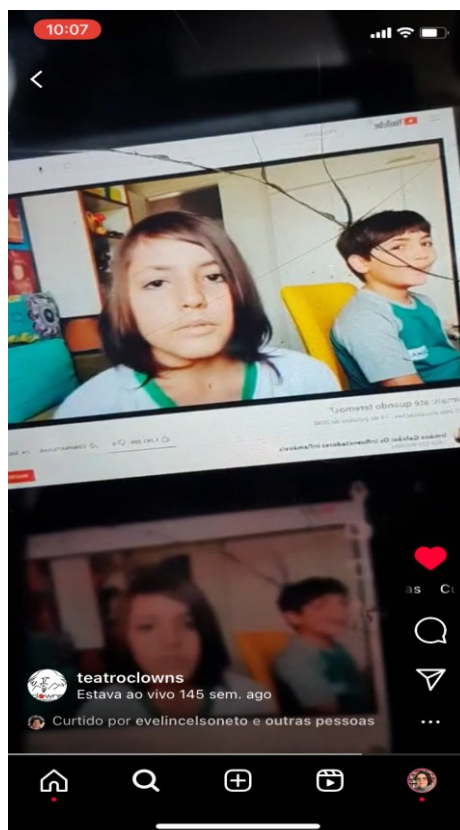


Figura 13 – Bento e Ivo participando como repórteres mirins no espetáculo virtual “Acatacara: uma peça ao avesso”, apresentando um telejornal fictício sobre a extinção da galinha, símbolo nacional de “Acatacara”, no ano de 2091. O vídeo, criado em colaboração com a autora, foi incorporado à dramaturgia e exibido durante uma das transmissões do espetáculo. Fonte: Perfil oficial do Teatro Clowns no Instagram (2021).

No terceiro dia de “Acatacara” (25 de agosto de 2021), data do meu aniversário, foi anunciada a elaboração da constituição do país fictício. A decisão unânime pela democracia levou à construção colaborativa via *Zoom*. Essa ação evidenciou como a virtualidade pode ser espaço de resistência e reinvenção política.

Entre os materiais enviados aos participantes estava a Constituição Acatacarenha, documento ficcional que estabelecia os princípios políticos, sociais e culturais da nação criada pelo espetáculo. Esses materiais extrapolavam a função de

adereços cênicos e ampliavam a experiência dramatúrgica para além dos encontros síncronos, convidando o público a habitar simbolicamente aquele universo.

A elaboração desse documento não ocorreu apenas como recurso dramatúrgico. Em uma reunião aberta realizada pela plataforma *Zoom*, artistas e espectadores foram convidados a participar da Assembleia Constituinte de Acatacara. Qualquer participante podia propor artigos, capítulos e princípios para a nova Constituição, discutindo coletivamente quais valores deveriam orientar a reorganização daquele país fictício. A atividade simulava um processo constituinte, transformando o ambiente virtual em um espaço de negociação, escuta e construção compartilhada.

Para mim, esse foi um dos momentos de maior aprendizado de toda a experiência. A elaboração coletiva de uma constituição exigia refletir sobre temas que ultrapassavam a própria narrativa do espetáculo, como democracia, liberdade de expressão, organização dos poderes, direitos sociais e formas de convivência. Depois de acompanhar a queda de um governo autoritário dentro da ficção, os participantes eram convidados a imaginar quais regras deveriam orientar uma nova sociedade. O exercício aproximava criação artística e formação cidadã, mostrando que o teatro político virtual pode transformar o espectador em alguém que experimenta, ainda que simbolicamente, a responsabilidade de participar da construção de um projeto coletivo.

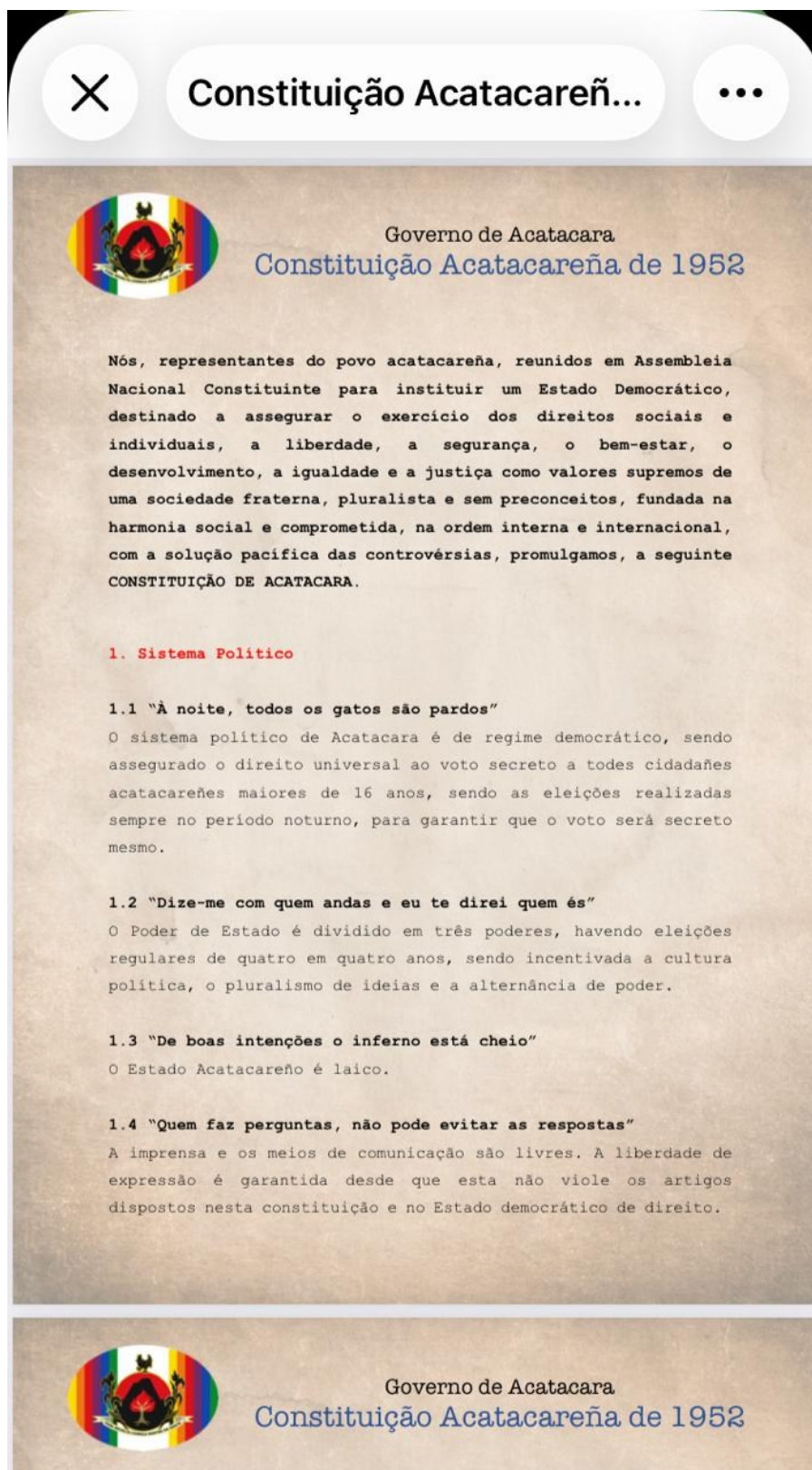


Figura 14 – Trecho da Constituição Acatacareña, documento ficcional produzido pelo espetáculo “Acatacara: uma peça ao avesso” como parte da construção dramatúrgica da nação imaginária compartilhada com os espectadores. Fonte: Grupo oficial de “Acatacara: uma peça ao avesso” no Telegram (2021).

A experiência, embora não estruturada como Teatro Fórum, dialoga com os objetivos mais amplos do Teatro do Oprimido de Augusto Boal — especialmente no que diz respeito à pedagogia da ação coletiva e à ativação política do público. Essa estrutura tecnovivial potencializa o aprendizado político, como demonstrado também nas experiências do Teatro do Oprimido *online* no XI JITOU (2024).

A questão indígena teve papel central no enredo e me impulsionou a me engajar politicamente. A vivência no acampamento indígena, os dados sobre os povos presentes e o contato direto com lideranças fortaleceram o elo entre ficção e realidade. Esse envolvimento pessoal levou à descoberta do Relatório Figueiredo e a reflexões sobre ancestralidade e identidade.

A decisão do STF em 2023 contra a tese do Marco Temporal e a posterior aprovação do PL 490 pelo Congresso ilustram as disputas em curso sobre os direitos indígenas, conectando a experiência cênica ao contexto político.



Cerca de 6.000 indígenas participam do acampamento Luta Pela Vida, em Brasília, com manifestações em frente ao Congresso Nacional Pedro Ladeira/Folhapress

Figura 15 – indígenas no acampamento Luta pela Vida – Brasília – DF – 2021 – fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/poder/2021/08/mega-acampamento-indigena-em-brasilia-tem-plenaria-politica-famosos-e-roda-de-musica.shtml>

A analogia com o que Judith Butler (2018) afirma sobre o movimento “Vidas Negras Importam” é que a precariedade atravessa diversos desses movimentos.

Seja a precariedade dos mortos na guerra, dos que carecem de infraestrutura básica, dos expostos à violência desproporcional nas ruas ou dos que buscam obter uma educação à custa de uma dívida impagável. Às vezes, uma reunião é feita em nome do corpo vivo, um corpo com direito a viver e a persistir, e até mesmo a florescer. Ao mesmo tempo, não importa o motivo do protesto, ele também é, implicitamente, uma reivindicação por poder se unir, se reunir em assembleia, e de fazê-lo livremente, sem medo da violência policial ou da censura política. Então, embora o corpo em sua luta contra a precariedade e pela persistência esteja no coração de tantas manifestações, ele também é o corpo que se expõe, mostrando o seu valor e a sua liberdade na própria manifestação, representando, pela forma corpórea da reunião, um apelo ao político (Butler, 2018, p. 22).

Esse forte apelo político que trouxe ao país uma ampla reflexão sobre o que está acontecendo com os nossos povos indígenas levou a pesquisadora a conhecer o Relatório Figueiredo e a refletir com mais profundidade sobre a história do Brasil. O Relatório Figueiredo é um documento que relata como povos indígenas foram dizimados ao longo do século XX no país, com relatos de genocídio que impactaram diversas histórias, incluindo a da pesquisadora, que possui uma bisavó materna indígena do Amazonas, sem documentos sobre seu passado ou identidade. Esse fato impulsionou a pesquisadora a ir até a Esplanada dos Ministérios e entrevistar indígenas para pedir conselhos sobre o que não pode faltar em uma Constituição de uma nação, no caso, “Acatacara”.

Desde 2021, a questão indígena no cenário político e jurídico brasileiro passou por mudanças. Em 2023, o Supremo Tribunal Federal (STF) rejeitou a tese do Marco Temporal, que previa a demarcação apenas de terras ocupadas pelos indígenas até 5 de outubro de 1988. Essa decisão, considerada uma vitória histórica para os indígenas, foi acompanhada por um grande acampamento em Brasília. No entanto, o Congresso Nacional, em um movimento contrário ao do STF, aprovou o Projeto de Lei (PL) 490, que buscava transformar a tese do marco temporal em lei e flexibilizava o contato com povos isolados. O PL 490 foi parcialmente vetado pelo presidente Luiz Inácio Lula da Silva, e os vetos serão analisados pelo Congresso. Este texto é escrito em junho de 2024, um momento crucial em que a posição do Congresso em relação aos vetos do presidente determinará os próximos passos na luta pelos direitos dos povos indígenas no Brasil.

Após o espetáculo, um fórum de reflexão intitulado “O avesso do avesso” foi realizado no Zoom e transmitido no YouTube. Participantes compartilharam aprendizados e impressões, destacando a dimensão coletiva da obra. Yamamoto e testemunhos como o de Ester reforçam a propriedade compartilhada da criação.

Diogo Spinelli e Fernando Yamamoto descrevem “Acatacara” como uma das experiências mais radicais do grupo, desafiando a ordem convencional do teatro. A peça explorou intensamente a interatividade, apagando as fronteiras entre público e artistas.



Figura 16 – Divulgação do espetáculo virtual “Acatacara: uma peça ao avesso” do grupo Clowns de Shakespeare – fonte: <https://www.instagram.com/p/CSzpjJ2lDtt/?igsh=MTVrb3E4ZWY3Yjd3ag==>

“Acatacara - uma peça ao avesso” foi a terceira criação pandêmica dos Clowns. Denominada por nós de obra-processo, “Acatacara” consistiu em uma espécie de inversão da ordem natural de montagem de um trabalho, como o próprio título indica, uma vez que o encontro com o público – que normalmente é o ‘fim’ – foi

uma espécie de processo de criação – corriqueiramente o ‘começo’ (Yamamoto: 2021, p. 146).

Inspirada em “O Homem ao Revés”, a experiência de “Acatacara” mesclou festa, militância e memória latino-americana. Os participantes realizaram tarefas, jogaram e debateram. A dramaturgia emergiu desses encontros, consolidando a peça como obra-processo.

Durante esses seis dias, dando continuidade ao projeto de pesquisa de “O Homem ao Revés”, que busca mesclar a festa, a militância e a luta no contexto dos festejos populares da Latinoamérica, propusemos às e aos participantes da experiência a construção de um país imaginário, chamado “Acatacara”. (Spinelli: 2021, p. 147)

Como destaca Iná Camargo Costa (2001), todo ato teatral é político. Em “Acatacara”, o teatro político foi vivido em um ambiente tecnovivial, em que se construiu uma nação ficcional baseada em analogias com o Brasil real.

O Grupo Clowns de Shakespeare, com sua irreverência e compromisso social, propôs uma peça construída com o público, sem roteiro pronto, guiada por princípios contracoloniais e pelo reconhecimento da ancestralidade. A experiência virtual tornou-se espaço de engajamento crítico e reflexão coletiva.

Como Benjamin (1987, p. 85) observa sobre o teatro épico, a fragmentação de cartazes e frases busca estimular uma postura crítica, não a imersão emocional. “Acatacara” segue esse princípio, convidando o público a refletir e agir, transformando a fragilidade da tela em ação política.

3.2.7. Carne do Mundo (Laboratório da Cena *Online* dos Clowns de Shakespeare - 2021): virtualidade, testemunho e corpos-limite

Grupo: Clowns de Shakespeare (resultado do VI Lab da Cena)

Instagram: @teatroclowns

Ano: 2021

Origem: Natal (RN)

Plataformas: *Zoom*, com utilização de recursos audiovisuais e digitais desenvolvidos ao longo do processo criativo do laboratório.

Sinopse: *Carne do Mundo* foi o espetáculo de conclusão da 7ª edição do Lab da Cena (*Lab Online*) Clowns de Shakespeare, laboratório de criação e formação promovido anualmente pelo grupo. Desenvolvida de forma colaborativa por artistas participantes do laboratório e pelos integrantes dos Clowns de Shakespeare, a obra investigou as relações entre corpo, memória, território e pertencimento em um contexto marcado pelo isolamento social imposto pela pandemia de Covid-19. A dramaturgia foi construída a partir de relatos, experiências pessoais, improvisações e experimentações cênicas realizadas durante o processo formativo, articulando diferentes linguagens e recursos digitais para refletir sobre as marcas deixadas pela pandemia nos corpos, nas relações humanas e na experiência coletiva.

Forma de participação do público: Os espectadores participavam da experiência por meio de diferentes dispositivos de interação, incluindo diálogos diretos com os artistas em salas simultâneas do *Zoom*, intervenções pelo chat, compartilhamento de relatos e participação em ações propostas durante a encenação. Essas interações eram incorporadas a momentos específicos da dramaturgia, reforçando o caráter colaborativo da obra, ainda que a estrutura geral do espetáculo permanecesse previamente organizada.

Temas centrais: Memória, território, corpo, pandemia, isolamento, pertencimento, criação coletiva, experimentação artística e teatro político.

O Laboratório da Cena 2021, promovido pelos Clowns de Shakespeare, não foi apenas um curso, mas um processo de investigação prática sobre como o teatro poderia sobreviver fora do palco físico. A estrutura foi organizada em núcleos de atuação, dramaturgia, produção e direção, o que permitiu que cada participante focasse em uma frente, mas sempre sob a supervisão geral do Fernando Yamamoto. Tivemos uma preparação técnica muito específica para entender que a tela não era um limite, mas um novo campo de jogo. Paula Queiroz e Dudu Galvão conduziram os aquecimentos corporais e os treinos de olhar para a câmera, enquanto o Juracy de Oliveira nos deu um

suporte técnico fundamental. Foi com o Juracy que estudamos como adaptar a iluminação teatral para o espaço precário de casa e como usar ferramentas como o *Irium*, transformando o celular em *webcam* de alta qualidade. Exploramos aplicativos que permitiam diferentes tipos de transmissões e enquadramentos, criando profundidade onde antes só havia a parede do quarto. Ronaldo Costa também acompanhou esse processo, ajudando a entender a luz não como algo estático, mas como um elemento que criava a atmosfera cênica no digital.

Minha entrada nesse fluxo aconteceu em um momento de ruptura total na minha vida pessoal. Eu estava em Brasília, participando por incentivo da minha irmã, Rebecca Celso, mas meu ânimo estava baixo. Tudo mudou quando recebi a notícia da minha demissão do Colégio Sigma, onde lecionei teatro por quase dez anos. A demissão se concretizou em fevereiro de 2021, exatamente durante o Lab. A dor de perder o emprego e a insegurança sobre o futuro da nossa profissão viraram a matéria-prima do que eu estava fazendo. O teatro deixou de ser um estudo acadêmico e passou a ser o meu suporte emocional e o lugar onde eu podia processar aquele luto.

O espetáculo “Carne do Mundo” foi o resultado desse encontro de dores e técnicas, composto por diversas cenas criadas pelos núcleos do laboratório⁵. Dentro dessa estrutura, criamos a cena “Xac e Fona”, que conectou cinco estados: a direção de Guell Cairo (CE), a produção de Jobson Viana (AL), a dramaturgia de Rebecca Celso (SP) e a atuação minha (DF) e de Gabriel Castro Cavalcante (MG). A dinâmica da cena explorava as salas particulares (*breakout rooms*) do Zoom de forma metalinguística: inicialmente, o público era dividido e via os atores em seus “camarins” virtuais, em um momento de preparação e desabafo pessoal. Depois, as janelas se fundiam na sala principal para a apresentação da dupla de palhaços. Ali utilizávamos o deboche e a sátira política para ridicularizar a gestão governamental da crise sanitária. Contudo, a cena terminava em um contraste seco: os palhaços saíam de cena e restava um casal que não conseguia mais se comunicar, mergulhado em uma tristeza de separação.

Paralelamente às práticas cênicas síncronas, o Laboratório da Cena 2021

⁵ O espetáculo “Carne do Mundo” era composto por uma série de experimentos cênicos independentes, criados simultaneamente pelos diferentes núcleos do Laboratório. Por uma questão de recorte metodológico, esta pesquisa foca na análise da cena “Xac e Fona”, dada a implicação direta da autora em sua criação e os desdobramentos artísticos posteriores.

constituiu um espaço contínuo de elaboração reflexiva por meio de seu *blog* coletivo, que funcionou como um arquivo vivo do processo. Nele, participantes registraram relatos, cartas abertas, avaliações e reflexões em primeira pessoa, produzindo um conjunto de testemunhos que ultrapassa a lógica documental tradicional. Esses textos vão além de simples registros de memória ou de um diário de bordo, tornando-se extensões do fazer cênico e da criatividade, revelando afetos, impasses, descobertas técnicas e rearranjos subjetivos provocados pela experiência do teatro no ambiente digital.

Os relatos publicados evidenciaram como o laboratório se constituiu também como espaço de sustentação emocional e política em meio ao isolamento da pandemia, articulando criação artística, precariedade material e atravessamentos biográficos. Mais do que um registro, o *blog* do Lab da Cena 2021 integrou a própria dramaturgia do processo. Nele, o tecnovívio se prolongou, fazendo com que a escrita e a partilha coletiva estendessem a vida da obra para além do palco. É por meio desse rastro que compreendemos o Laboratório não como um experimento isolado, mas como uma prática viva de resistência.

Essa pesquisa gerou frutos reais. Gabriel registrou em sua “carta aberta” que o letreiro “XAC” na parede do seu quarto o reconectava ao “pequeno milagre ocorrido” em cena. Esse “milagre” hoje circula em Belo Horizonte com o espetáculo “Xou do Xac”⁶, focado na temática LGBTQIA+. Isso prova que o grupo de *WhatsApp* e o *blog* do Lab foram arquivos vivos de uma dramaturgia expandida. Ali, o tecnovívio e a confluência discutidos com Jorge Dubatti e Nêgo Bispo deixaram de ser conceitos de livro e viraram prática de sobrevivência, transformando o isolamento em uma rede de insurgência estética.

3.3. O Teatro do Oprimido *online*: novas fronteiras para a pedagogia e a prática política

⁶ “Xou do Xac”. Disponível em: <<https://www.instagram.com/xoudoxac/>>. Acesso em: 6 abr. 2026.

A transposição do Teatro do Oprimido para o ambiente *online* abre uma nova fronteira tanto para sua prática pedagógica quanto para sua atuação política, especialmente em períodos de restrição de encontros presenciais. As proposições de Augusto Boal reformulam a dinâmica teatral tradicional ao dissolver a fronteira entre palco e plateia por meio do conceito de espect-ator. No Teatro Fórum, essa inversão metodológica substitui a contemplação passiva pela intervenção direta do público na ação dramática, transformando a cena em um espaço de experimentação tática e de problematização das opressões cotidianas. No espaço digital, essas práticas ganham novas possibilidades e enfrentam desafios importantes para preservar seu caráter transformador e seu poder político.

A experiência do teatro tecnovivial, como explorado por Jorge Dubatti, pode se aproximar do Teatro Fórum de Boal. Mesmo mediada por tecnologia, a funcionalidade da estrutura tecnovivial e do teatro virtual permite que o espectador seja convidado a intervir na cena, atuando para resolver problemas ou destacar questões, como no Teatro Fórum, onde o público é impulsionado à ação.

Em 2024, durante a XI Jornada Internacional de Teatro do Oprimido (JITOU), que aconteceu de modo híbrido, foram encenadas apresentações de Teatro Fórum *online*, evidenciando a pertinência dessa prática no ambiente digital. Essas experiências resultaram em um aprendizado significativo para os participantes, que desenvolveram a capacidade de ensinar e reproduzir a metodologia. O mesmo ocorre com cada espectador e integrante de “Acatacara”, que, embora não seja formalmente uma peça do TO, compartilha a proposta de cocriação e engajamento ativo que gera aprendizado e reflexão.

A transposição das dinâmicas do Teatro do Oprimido para plataformas *online* levanta questões sobre a adaptação de metodologias que nasceram no calor do convívio presencial para o tecnovívio. O desafio é manter a profundidade da intervenção, a corporeidade do debate e a força da assembleia, mesmo com a mediação das telas. Contudo, as experiências como as do XI JITOU demonstram que, embora o formato mude, o objetivo de conscientização e transformação social pode ser alcançado.

O Teatro do Oprimido *online*, portanto, não é apenas uma adaptação tecnológica, mas uma exploração de novas formas de pedagogia e prática política, ampliando o alcance das propostas de Boal para um público global e diversificado.

Um estudo meu recente analisou a presença do Teatro do Oprimido nas redes sociais, com foco nas plataformas *TikTok* e *Instagram*, utilizando *hashtags* como #teatrolegislativo, #teatrofórum e #teatrodoprovocado. A pesquisa buscou compreender como essas técnicas são representadas e recebidas no ambiente digital, mapeando a relevância do Teatro Legislativo e suas variantes e analisando a dinâmica de “engajamento” das postagens (curtidas, compartilhamentos e comentários), além de explorar a relação entre o conteúdo e os princípios do Teatro do Oprimido. A metodologia envolveu a coleta de dados diretamente das plataformas, com uso de filtros de *hashtags* e datas, e aplicação de teorias de pensamento computacional (decomposição para categorização, reconhecimento de padrões para identificar tendências, e abstração para generalizar a conexão do TO com o público digital).

A análise dos dados coletados destacou a baixa representação geral do Teatro Legislativo nas redes sociais, apesar de seu impacto na esfera política e cultural. Postagens que utilizam conteúdo educativo de forma visual e acessível, como as do Centro de Teatro do Oprimido (CTO), apresentam maior sucesso em “engajamento”, evidenciando a eficácia desse formato para disseminar conceitos complexos. A difusão internacional das técnicas de Augusto Boal, com postagens em espanhol, reforça o alcance global do Teatro do Oprimido, especialmente em países da América Latina. No *Instagram*, o “engajamento” relacionado ao Teatro Legislativo é baixo, mas vídeos explicativos mostram melhor desempenho, indicando a eficácia de conteúdos educativos. O uso estratégico de *hashtags* relacionadas, como #teatrofeminista e #artepolítica, parece atrair maior público. No *TikTok*, a plataforma demonstra maior “engajamento” devido à sua natureza visual e dinâmica, favorecendo a disseminação de conteúdos. Postagens educativas e institucionais do CTO têm maior impacto, enquanto conteúdos mais abstratos alcançam menos público. A presença de postagens em espanhol no *TikTok* também evidencia uma internacionalização das práticas do Teatro do Oprimido.

As tendências identificadas incluem a maior capacidade de viralização do *TikTok*, que demanda conteúdo visualmente atraente; a importância da música e edição criativa

para “engajar” o público; e a relevância de temas como Educação Cívica e Legislativa (Câmara Municipal de João Pessoa), Temáticas Feministas (Teatro Legislativo Feminista) e a Internacionalização das práticas do TO.

Em conclusão, a análise evidencia que o Teatro Legislativo, apesar de sua relevância política e cultural, tem uma presença limitada nas redes sociais. Contudo, quando apresentado de forma educativa e visualmente atraente, demonstra capacidade de “engajamento”, especialmente em plataformas dinâmicas como o *TikTok*. A produção de materiais audiovisuais com enfoque pedagógico pode ser uma estratégia para promover o Teatro do Oprimido e suas variantes, alcançando um público diversificado. O *TikTok* se destaca como plataforma para disseminar conteúdos educativos e sociais. Contudo, há espaço para melhorar o uso de *hashtags* e explorar narrativas mais criativas. Recomenda-se incentivar a produção de conteúdo multimodal (vídeos curtos, explicativos e interativos), ampliar o uso de *hashtags* relacionadas (*#teatrosocial*, *#artepolítica*) e estabelecer parcerias com escolas, coletivos e ONGs para fortalecer a presença digital do Teatro do Oprimido como ferramenta de transformação social.

As redes sociais como *TikTok* e *Instagram* também se configuram como um espaço de expressão digital para artistas e comunidades, especialmente as marginalizadas. Essas plataformas permitem a monetização do conteúdo e o compartilhamento autêntico de narrativas e desafios. Apesar das dificuldades e da invisibilidade em mídias tradicionais, essas vozes conseguem romper barreiras contribuindo para desafiar estereótipos, ampliando a empatia e a visibilidade, e mudando o foco da atenção, antes centrado em grupos historicamente privilegiados. Essas plataformas se tornam espaços para narrativas próprias de pessoas que compartilham suas realidades e desafios de maneira autêntica, comunicando suas lutas e suas experiências.

Adicionalmente, canais do *YouTube* como o Instituto Augusto Boal, o Grupo de Estudos em Teatro do Oprimido (GESTO) e o próprio canal do Centro de Teatro do Oprimido são recursos valiosos que preservam e promovem o legado de Augusto Boal, oferecendo entrevistas, leituras dramáticas, debates e conteúdos sobre a metodologia do TO, contribuindo para a formação crítica e ativa e ampliando o acesso a esse conhecimento.

Esses arquivos e canais ampliam o acesso e mantêm vivo um repertório de práticas e debates. É preciso entender o que acontece quando esse trabalho de formação e comunicação passa a se manter como ação continuada no ambiente digital. É nessa passagem, do acervo para a organização, que a experiência da ETPVP-DF e de sua rede de atuação, o Coletivo Terra em Cena, entra como estudo de caso que tenciona a própria definição de teatro político na contemporaneidade. Seus métodos, ancorados na pedagogia da alternância e na formação de formadores, foram desestabilizados pela impossibilidade de manutenção dos encontros presenciais durante a pandemia e pelo agravamento dos ataques à cultura e aos movimentos sociais.

Conforme apontado pelo próprio coletivo em seus estudos de sistematização, o Vídeo Popular sempre representou um desafio metodológico e estético, como atesta o trabalho de Villas Bôas, Rosa e Deeter (2025). Sua proposta, enquanto ferramenta de memória e reflexão coletiva no território — e não apenas de marketing ou divulgação em massa —, esbarra frequentemente na fragilidade das relações horizontais. Lyvian Sena (2022), integrante do coletivo, articulou essa distinção crucial durante o lançamento da publicação digital da escola, defendendo que o fazer artístico vinculado aos movimentos sociais não se reduz ao caráter publicitário. Para a autora, a importância reside em estar “vinculado ao momento, estar vinculado aos processos sociais e criar a partir de uma construção coletiva por um movimento” (Terra em Cena, 2022, 00:13:12).

A distinção entre o audiovisual hegemônico e o vídeo popular é central para a metodologia da escola. Conforme Adriana Gomes (2020) aponta na apresentação do II Ciclo da Rede *Nuestra America*, o método parte de uma desconstrução da imagem hegemônica para a construção coletiva de novos olhares baseados na realidade local. Para a militante, o vídeo popular na ETPVP-DF não se limita ao registro técnico e se orienta pelo binômio “informar e organizar”, sendo um instrumento pedagógico onde a montagem e a exibição (cineclubes) são tão importantes quanto a filmagem (Rede *Nuestra America*, 2020, 00:41:30).

O vídeo popular e o teatro político da rede ETPVP-DF consolidam-se como instrumentos pedagógicos para a manutenção da memória e para a reflexão crítica dentro dos territórios de resistência. Contudo, o ciclo de produção audiovisual, crucial no nome da Escola, frequentemente recai na centralização da edição e montagem. É nesse estágio que a narrativa é, de fato, construída e onde a organicidade coletiva muitas vezes

quebra. Essa contradição técnica precisa ser discutida, a dificuldade de manter a base freiriana e boaliana em processos que exigem especialização tecnológica (como a iluminação adaptada ou o uso do *Irium*) é o grande gargalo da horizontalidade pretendida.

No entanto, a verdadeira face do teatro político virtual da Rede *Nuestra America* não reside apenas na produção de vídeos finais, mas, ironicamente, na própria atividade de manutenção e reflexão da Escola durante a crise. A persistência em promover aulas, seminários e ciclos de debate pela internet, documentada em seus canais de comunicação (como a Rede *Nuestra America* no *YouTube*), revela uma nova forma de *Agitprop* em rede. O artigo que sistematiza a experiência registra a necessidade e a adaptação do grupo: “Com a emergência da pandemia de Covid-19, que levou à necessidade de medidas sanitárias de afastamento social, a ETPVP e a Rede *Nuestra America* mantiveram suas ações por meio virtual” (Villas Bôas et al., 2025, p. 16).

Em um contexto em que o inimigo é o isolamento, a desinformação e o desmonte neoliberal das estruturas de base, o ato de manter o diálogo e a formação política viva na internet é a ação política cênica fundamental. O critério de eficácia da prática teatral passa a residir na manutenção de uma rede de interlocução ativa, capaz de sustentar a formação crítica e a mobilização do público militante no ambiente digital.

Passados cinco anos da inflexão pandêmica, a possibilidade de analisar, entender e aprender com essa rede no ambiente virtual, tal como fazemos agora enquanto espectadoras e pesquisadoras, é, em si, um ato de teatro político virtual. É a práxis do pensar junto, da aula-reflexão mediada pela tecnologia, que reafirma o compromisso dos movimentos sociais com a formação de seus quadros, ocupando os espaços digitais como o mais vital e acessível dos territórios de resistência.

3.4. Análise dos diálogos com artistas e pensadores contemporâneos

A compreensão das dinâmicas do teatro político virtual no cenário brasileiro contemporâneo exige a análise de espetáculos, marcos legais e reflexões de artistas e

pensadores que atuam diretamente no espaço público e nas redes sociais. Suas reflexões, muitas vezes extraídas de vivências pessoais e desafios cotidianos, oferecem *insights* sobre a complexidade da relação entre arte, política e tecnologia, transcendendo análises puramente teóricas ou midiáticas.

A entrevista de Manuela D'Ávila ao programa “Dando a Real com Leandro Demori” (2025), na TV Brasil, aborda aspectos da experiência política feminina no ambiente digital e suas implicações para a cultura. D'Ávila destaca que a violência e a misoginia são amplificadas pelas redes sociais, que “organizam grupos masculinistas, grupos de ódio, ou seja, conecta pessoas que odeiam mulheres e que não se conectariam porque não fariam sobre isso publicamente” (D'Ávila, 2025). Essa amplificação, potencializada por algoritmos, cria um ambiente hostil que afeta a atuação política e artística. Ela reflete sobre a pressão para que mulheres em posições de visibilidade se endureçam, pois sua “humanidade na política, olha que louco isso, ela é vista como fraqueza” (D'Ávila, 2025). Para D'Ávila, a solução é a construção coletiva de “outra saída” para a política, onde a vulnerabilidade possa ser uma potência. A ex-parlamentar também analisa o impacto das redes na política, mencionando o movimento “Ele Não” de 2018, e a forma como a desinformação e as “câmaras de eco” afetam o debate.

As reflexões de Caio Blat, em entrevista ao mesmo programa “Dando a Real com Leandro Demori” (2025), complementam essa discussão ao trazerem a perspectiva do ator. Blat observa a crescente precarização da profissão artística, especialmente com a ascensão das plataformas digitais, onde muitos atores “não têm direitos garantidos”, como os direitos conexos sobre sua imagem e voz em conteúdos distribuídos por *streaming*. Ele ressalta a “uberização” da profissão, com a substituição de contratos fixos por diárias, e o desafio de atuar em um ambiente onde a “qualidade” é medida por números de seguidores.

Ele [Alexandre Amaral] fala muito dessa pressão, ele chama essa pressão de redes sociais de a era da *performance*. Ele fala pô, a gente tem que estar sempre performando, a gente tem que estar sempre eh fazendo alguma coisa, se mostrando bem feliz, viajando, trabalhando. (Blat, 2025, 00:22:45)

Blat demonstra como essa “era da *performance*” nas redes cria uma pressão constante sobre os artistas, que se veem obrigados a produzir conteúdo e manter alta

visibilidade, por vezes perdendo trabalhos para influenciadores com mais seguidores, mesmo sem a mesma formação ou talento. Para ele, essa lógica é “muito cruel para quem tá começando”. O ator também destaca o impacto das novas tecnologias, como a inteligência artificial, que pode usar a imagem e a voz dos artistas sem consentimento ou remuneração, um problema que exige “modernizar nossa lei”.

Ainda sobre as tensões entre arte e digital, Fernando Yamamoto (2021) e Diogo Spinelli (2021) do grupo Clowns de Shakespeare, cujas obras foram analisadas neste estudo, refletem sobre a adaptação do teatro ao ambiente virtual. Eles ressaltam a importância de preservar a “essência ao vivo” do teatro e a interação em tempo real, mesmo diante das mediações tecnológicas. A busca por manter o “risco” e o “jogo” nas produções *online* demonstra uma tentativa de resistir à passividade do consumo digital e de continuar a provocar o engajamento do público.

Essas vozes, somadas a pensadores como Marilena Chaui (2013), que alertam para a dualidade da internet como ferramenta de democratização e controle, e Nêgo Bispo (2015), com sua proposta de “desadestramento” como forma de resistência contracolonial, revelam a complexidade do cenário. A transição para o ambiente digital ultrapassa o aspecto tecnológico ao determinar novos parâmetros para a autonomia criativa e a liberdade de expressão. Essa mudança de suporte redefine os mecanismos de recepção e a própria função da cena virtual como espaço de contestação e desenvolvimento do pensamento politizado. O teatro político virtual se insere ativamente nesse diálogo, buscando caminhos para manter sua força em meio aos desafios e oportunidades da era digital.

3.5. Cenários e perspectivas regionais: o teatro virtual como alternativa cultural

Por meio da análise de espetáculos que abordam criticidades como violência de gênero, racismo, homofobia, corrupção e movimentos antidemocráticos, busca-se compreender os mecanismos cênicos utilizados para desconstruir estereótipos. O foco

reside em identificar como essa linguagem artística atua na formulação do pensamento crítico da plateia e na contestação direta das violações de direitos.

Contudo, ao considerar o teatro político virtual como prática cultural situada no ciberespaço, é necessário também refletir sobre os próprios modos de existência mediados pelas tecnologias. Dessa forma, a crítica de Nêgo Bispo, sobre a *cosmofobia* — ou seja, o medo ou rejeição da pluralidade do mundo natural e de seus modos de vida — ajuda a iluminar os riscos da homogeneização promovida pelas dinâmicas digitais.

Segundo Bispo, a *cosmofobia* está enraizada em um modelo de pensamento monoteísta e urbano, que afasta as pessoas de experiências comunitárias e práticas sustentáveis. Ele argumenta que, na cidade, tudo se torna mercadoria, inclusive o conhecimento e a moradia, rompendo laços de coletividade que outrora se manifestavam em mutirões e partilhas.

Essa crítica pode ser transposta ao universo digital, onde algoritmos e plataformas frequentemente promovem uma cultura dominante padronizada, marginalizando saberes locais, vozes dissidentes e modos diversos de estar no mundo. As redes sociais, apesar de seu alcance, tendem a favorecer relações rápidas, performáticas e muitas vezes superficiais, gerando o que se pode chamar de colonização digital.

Essa leitura se aproxima da contracolônização proposta por Nêgo Bispo. Uma chave para pensar o digital sem aceitar, como norma, os filtros de visibilidade e os modelos prontos de circulação. Sabemos que vamos usar a internet, isso é invariável, mas precisamos decidir o que se faz com ela.

Assim, pensar os cenários digitais e sociais implica compreender o teatro como linguagem estética moldada por disputas de visibilidade e pelas transformações produzidas pelas tecnologias contemporâneas.

É relevante destacar que a realidade do teatro no Brasil varia significativamente de acordo com a região e a cidade. Embora em cidades como Belo Horizonte, São Paulo, Rio de Janeiro e Natal se observe uma intensa atividade teatral, com diversas peças em cartaz nos finais de semana, em Brasília a situação apresenta um perfil distinto. Na capital federal, espetáculos de companhias de teatro, mesmo com temáticas urgentes,

frequentemente têm temporadas limitadas, por vezes não excedendo dois finais de semana.

A produção teatral universitária e de escolas de teatro é presente, com linguagens e estilos específicos dessas instituições, e geralmente destinada a um público mais familiar. Além disso, há companhias de comédia e alguns grupos de resistência que atuam nas regiões administrativas. Contudo, em certas regiões administrativas, como o Cruzeiro Novo, onde resido há mais de 12 anos, não se identifica uma infraestrutura teatral consolidada ou grupos de teatro locais ativos, para além de apresentações escolares pontuais. Minha observação, aliada a pesquisas *online* sobre grupos como o Teatro Noigandres, do Cruzeiro Velho (cujo diretor Diego Wannucci Souza Alexandrino defendeu tese de mestrado orientada pelo Professor Rafael Litvin Villas Bôas em 2023), não revelou postagens recentes expressivas em redes sociais ou canais de vídeo sobre suas atividades teatrais, o que dificulta o acompanhamento e sugere uma baixa visibilidade digital de suas produções⁷.

Minha relação com o teatro em Brasília, iniciada em 1995, foi marcada por uma cena cultural relativamente ativa, com o Teatro Nacional em funcionamento e ampla divulgação de eventos. Ao circular por Belo Horizonte (2003-2008) e Rio de Janeiro (2008-2010), vivenciei cenários culturalmente mais dinâmicos, com maior diversidade e quantidade de produções. Ao retornar para Brasília em 2010, o cenário que encontrei já apresentava sinais de um empobrecimento da oferta cultural. Essa percepção encontrou eco nos dados de pesquisa, que mapearam a oferta de espetáculos teatrais para um mesmo período (21 a 23 de junho de 2024) em quatro capitais:

Tabela 3 – oferta de espetáculos teatrais para um mesmo período (21 a 23 de junho de 2024) em quatro capitais

Cidade	Número de Espetáculos	Gêneros Predominantes
São Paulo	200+	Comédia, <i>stand-up comedy</i>
Rio de Janeiro	24	Música, comédia, teatro infantil
Belo Horizonte	20	Artes cênicas, teatro infantil

⁷ A tese “*Teatro na escola: uma trajetória de protagonismo e construção de uma práxis docente no Grupo Teatral Noigandres*” (Alexandrino, 2023), orientada pelo Professor Rafael Litvin Villas Bôas, oferece um detalhado panorama da história do grupo e sua atuação no Cruzeiro Velho.

A disparidade é observável. Enquanto São Paulo apresenta mais de duzentas opções teatrais (com concentração em gêneros comerciais), Brasília oferece apenas dois espetáculos. Esta escassez não é um caso isolado, mas reflete um padrão de menor oferta cultural na capital federal, especialmente nas regiões administrativas mais afastadas do centro.

Diante dessa realidade, o teatro *online* emerge como uma alternativa para o acesso às artes cênicas, especialmente em contextos em que a oferta presencial é limitada. Reconhece-se que espaços como escolas, feiras, praças, centros comunitários, centros culturais, terreiros e espaços de convivência em igrejas oferecem atividades culturais. Contudo, a regularidade, a diversidade de gêneros e a curadoria dessas atividades podem ser desafios em muitas realidades, tornando o ambiente *online* uma alternativa essencial para o acesso a produções específicas de teatro político, e não a única. A Lei de Fomento à Cultura (FAC) no Distrito Federal, por exemplo, viabiliza diversas ações cênicas em variados espaços, demonstrando a vivacidade da cena local, mas a disponibilidade e a continuidade desses eventos não garantem um acesso amplo e contínuo para todos os cidadãos.

Apesar dos desafios na cena teatral do Cruzeiro, a região é marcada por uma vitalidade cultural em outras manifestações. O cenário desportivo, com muitas crianças e adultos praticando esportes, complementa a cultura local, especialmente em relação ao samba. O Grupo Pellinsky, por exemplo, é uma associação sem fins lucrativos que, desde 1986, atua na transformação de jovens através da dança e da valorização da cultura brasileira, com aulas gratuitas de estilos como Boi-bumbá (em seu formato brasiliense, o Boi Refletido), forró, tango e samba (Grupo Pellinsky, 2011). O grupo realiza inúmeras apresentações e é reconhecido por sua alta frequência de atividades e lotação de alunos, evidenciando uma comunidade ativa que se refina constantemente em suas redes sociais e em seu *blog*⁸. Sua longevidade e popularidade contrastam com a baixa visibilidade *online* de outros grupos de teatro locais.

⁸ Grupo Pellinsky. [Site oficial]. [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://grupopellinsky.wordpress.com/>. Acesso em: 07 abr. 2026.

O debate sobre os rumos da política cultural no Distrito Federal é um exemplo de como a própria classe artística se mobiliza diante dos desafios. O Fórum de Teatro do DF, um grupo de *WhatsApp* com 277 membros, composto por artistas e produtores desde o início dos anos 2000, serve como um espaço de discussão e organização. Nesse fórum, são evidentes as preocupações com a falta de concursos públicos na Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Distrito Federal (SECEC/DF), o que compromete a gestão cultural e a implementação de leis como a Lei Paulo Gustavo e a Lei Aldir Blanc. Manifestos como “Sem servidores públicos, não há gestão eficiente. Sem cultura, não há cidadania” (informação verbal, Luazi Luango, 6 jan. 2025) circulam nesse ambiente, indicando uma luta por uma gestão cultural mais digna e transparente. Há, inclusive, debates internos no fórum sobre a prioridade das lutas, como a discussão entre buscar um concurso público ou uma auditoria sobre a aplicação da MROSC (Modelo de Organizações da Sociedade Civil) no DF (informação verbal, Rita Andrade, 7 jan. 2025; informação verbal, Neide Nobre, 7 jan. 2025).

Apesar da carência de concursos públicos, são notáveis as iniciativas da sociedade civil e de coletivos artísticos. O Teatro Nacional Cláudio Santoro, após um período de inatividade, tem buscado reabrir suas salas, sinalizando a importância de revigorar os espaços físicos para a arte no DF (informação verbal, Dani Neri, 29 jan. 2025). Além disso, são divulgadas constantemente oficinas e cursos de formação e qualificação artística, como workshops de “Atuação e Alta Performance para Cinema e Séries” (informação verbal, Luciana Martuchelli, 10 jan. 2025) e cursos de “Trilha Sonora para as Artes ao Vivo” (informação verbal, M. Ryse, 30 jan. 2025), muitos deles gratuitos e *online*, demonstrando a busca por aprimoramento profissional da classe artística, mesmo diante da precarização e da falta de apoio estatal. A percepção de que “o risco de procrastinar e não levar o ofício às últimas consequências é, na verdade, o mau uso do nosso potencial como artistas” (informação verbal, Luciana Martuchelli, 10 jan. 2025) reflete a postura proativa de muitos no setor cultural do DF.

É preciso examinar a atuação de plataformas como “Espetáculos *Online*”⁹ na descentralização e salvaguarda da produção teatral, a exemplo da disponibilização de obras como “A Resistência”, “A Santa Joana dos Matadouros” e “Manifesto Ciborgue”.

⁹ Plataforma digital de difusão de espetáculos teatrais. Disponível em: <https://espetaculosonline.com/>. Acesso em: 1 abr. 2026.

Esse suporte digital expande o alcance das montagens para além do circuito geográfico tradicional, viabilizando o contato de novos públicos com um repertório cênico focado na crítica social.

No cenário internacional, observa-se a consolidação de plataformas robustas dedicadas ao teatro digital, *Digital Theatre*, *National Theatre at Home*, *Dramox*, entre outras, refletindo uma tendência global de valorização desse formato.

Com o objetivo de ampliar o levantamento realizado nesta pesquisa e compreender os desdobramentos do teatro digital após a pandemia, realizei uma busca por experiências internacionais que permanecessem sendo concebidas especificamente para ambientes virtuais e realizadas em tempo real. O critério de seleção não foi a temática política, mas a existência de experiências cênicas criadas para o ambiente digital, nas quais a participação do público integrasse a própria dramaturgia. Durante essa busca encontrei o trabalho da companhia norte-americana CirqueSaw, reconhecida por desenvolver espetáculos concebidos exclusivamente para ambientes digitais.

Fundada por Nicole Orabona e Nathan Leigh, a CirqueSaw reúne teatro, programação e design de interação na criação de experiências remotas. Em vez de adaptar espetáculos presenciais para a internet, a companhia desenvolveu uma plataforma própria, acessada pelo navegador por meio de um link enviado aos espectadores no horário da apresentação. Nesse ambiente digital, os participantes exploram diferentes interfaces, resolvem desafios e colaboram na construção da experiência cênica.

A pesquisadora participou como espectadora de produções como “*Antigone*” (Creation Theatre), “*labRats*”, “*POV*” e “*VOID MAN*” (CirqueSaw), experiências concebidas especificamente para ambientes digitais, nas quais a dramaturgia combina teatro, interfaces tecnológicas e estruturas inspiradas em jogos, atribuindo ao público um papel ativo na resolução de desafios, na exploração dos espaços virtuais e na construção da experiência cênica, evidenciando a inovação formal e política do teatro virtual.

Ao longo desta pesquisa, grande parte das experiências de teatro virtual foi vivenciada em conjunto com minha irmã, Rebecca Celso, dramaturga, roteirista e produtora cultural. Mesmo em cidades diferentes, eu em Brasília e ela em São Paulo, acompanhamos simultaneamente diversos espetáculos analisados nesta tese, “12

Pessoas com Raiva”, “Clã_Destin@”, “Acatacara: uma peça ao avesso”, “Disque Q para Queer”, “#Rabolivrejá” e “POV”. Além disso, Rebecca integrou a equipe de dramaturgia de “Carne do Mundo”. Ao longo desse percurso, nossas conversas após cada apresentação, sobre escolhas dramatúrgicas, estratégias de participação do público e possibilidades do teatro mediado por tecnologias digitais, contribuíram para amadurecer muitas das reflexões desenvolvidas nesta pesquisa.

A imagem a seguir registra um momento da experiência de “*POV: You Are an AI Achieving Consciousness*”, da companhia norte-americana CirqueSaw. No espetáculo, os participantes assumem a perspectiva de uma inteligência artificial em processo de tomada de consciência e são convidados a colaborar coletivamente na construção da experiência cênica por meio de uma interface digital.



Figura 17 – Participação da autora no espetáculo “*POV: You Are an AI Achieving Consciousness*”, da companhia CirqueSaw, evidenciando a interface digital utilizada para integrar teatro, tecnologia e participação coletiva em tempo real. Registro realizado durante a apresentação de 24 de janeiro de 2025. Fonte: Acervo da autora (2025).

A experiência com “*Antigone*”, apesar da barreira linguística, revelou-se potente em sua abordagem contemporânea da censura. Ao transformar o exílio de Antígona em um “banimento digital” – removendo-a literalmente da videoconferência –, a produção criou uma metáfora para o silenciamento de vozes dissidentes nas plataformas digitais. Esta releitura atualiza o clássico e articula uma crítica às formas de controle social mediadas pela tecnologia.



Figura 18 – imagem de divulgação do espetáculo “*Antigone*” – da Creation Theatre (*Antigone - Meet the Actors!* - Creation Theatre)

Em “*labRats*”, o público assume o papel de ratos submetidos a experimentos científicos. Cada participante recebe um implante neural fictício que permite a comunicação com os demais “ratos” por meio da plataforma desenvolvida pela companhia. Ao longo da experiência, pequenos desafios colaborativos revelam, gradualmente, mecanismos de vigilância, condicionamento e controle. Embora a obra

dialogue com jogos digitais e preserve um tom lúdico, ela também convida os participantes a refletirem sobre estruturas de poder, treinamento e obediência.



Figura 19 – Imagem de divulgação do espetáculo “*labRats*”, da companhia CirqueSaw. A experiência utiliza plataforma digital própria e convida os espectadores a assumirem o papel de ratos de laboratório submetidos a um sistema de controle e experimentação. Fonte: CirqueSaw (2025).

Em “*Void Main*”, a CirqueSaw desloca a experiência para uma missão espacial. Os participantes integram a tripulação de uma nave e precisam colaborar para enfrentar situações inesperadas ao longo da narrativa. A interface digital desenvolvida pela companhia transforma o navegador em um ambiente de exploração coletiva, aproximando teatro, ficção científica, jogos e performance interativa. Segundo seus criadores, a proposta parte da pergunta que orienta todas as suas produções: “por que este espetáculo precisa acontecer *online*?”.



This week on the show, Parker Sela takes up the host duties to interview **Nicole Orabona** and **Nathan Leigh** of **CirqueSaw** about their remote repertory season consisting of *Void Main*, a revival of *POV: You Are an AI Achieving Consciousness* and workshop dates for *labRats* and just why an online theatre company is going to all the trouble of coding its own platform.

Figura 20 – Imagem de divulgação do espetáculo “*Void Main*”, da companhia CirqueSaw, cuja dramaturgia combina ficção científica, teatro remoto e exploração colaborativa em plataforma digital própria. Fonte: CirqueSaw (2025).

Em contrapartida, a experiência com “*Life Line*” (*Codex Arcanum*) demonstra os riscos de abordagens superficiais de temas sensíveis como o suicídio. A falta de abertura para interação genuína com o público, somada à abordagem excessivamente estruturada, resultou em uma experiência que, na avaliação da pesquisadora, falhou em promover o diálogo transformador que o teatro político virtual deveria almejar.

Essas experiências reforçam a percepção de que o teatro virtual, mais que uma solução temporária ou um substituto imperfeito do presencial, configura-se como um território próprio de experimentação estética e política, com seus códigos, potencialidades e desafios específicos. Para regiões culturalmente desassistidas como

o Cruzeiro Novo – DF, ou para pessoas com limitações de mobilidade ou tempo, ele representa uma via essencial de acesso à experiência teatral.

À medida que *sítes* e perfis em redes sociais de artistas dissidentes e de minorias ganham visibilidade, novas formas de teatralidade virtual emergem, desafiando as fronteiras tradicionais entre produção e recepção artística. Estas presenças, como sugere Butler (2018), não são meras representações individuais, mas constituem formas de resistência e condições fundamentais para a luta por existência e dignidade no espaço digital.

O teatro virtual não deve ser compreendido apenas como resposta a uma condição de escassez, mas como um campo de possibilidades que amplia o alcance e reinventa as formas de engajamento político do teatro contemporâneo. Esse formato atua diretamente contra a distribuição desigual da oferta cultural ao estabelecer nexos entre arte, política e tecnologia. A reconfiguração desses campos altera os parâmetros de recepção e modifica a própria compreensão da experiência teatral contemporânea.

Então nesse território fértil e em transformação o teatro político virtual pode se consolidar como linguagem estética. Em vez de depender de estruturas físicas, ele se expande por meio de plataformas digitais, abrindo outras possibilidades de relação entre artistas e espectadores. Aproximando-se das noções de tecnovivência e transteatralidade, como propõe Jorge Dubatti, essas práticas desestabilizam limites entre vida e cena, corpo e código, propondo modos de fruição mais fluidos, partilhados e imprevisíveis.

Embora muitas dessas experiências tenham surgido em contexto emergencial, elas também revelam como o teatro pode desestruturar normas, hierarquias e discursos dominantes, inclusive no plano corporal. Como destacam Luciana da Costa Dias et al., a arte pode ser espaço para a anarquia dos corpos e para o rompimento com as formas instituídas de poder:

Que a arte nos desnude, que o teatro nos desnude de toda máscara. Que nosso corpo se desierarquize, se desestruture, que corpos divergentes se imponham, todos como dignos de luto. Que o paradigma do corpo sem órgãos rompa com as metáforas do biopoder que nos atravessam e devoram a todos. Ao corpo organizado, ao corpo militarizado, ao corpo domado e controlado pelos

biopoderes de uma política de morte, se opõe o corpo anárquico potencializado pela criação artística. O corpo que pode ser pura presença, sem finalidade, não objetificável. O corpo-arte, o corpo em performance... (Dias, *et al.*: 2020, p. 15)

Compreendemos, portanto, que o teatro político virtual tanto serve como um reflexo das transformações tecnológicas, quanto como linguagem estética viva, linguagem que mobiliza afetos, que permite pensamentos em torno de outras formas de estar no mundo. Essas práticas desafiam as formas de controle e promovem a presença de corpos e das narrativas dissidentes, assim tais práticas reafirma o teatro como espaço coletivo e vivo.

CAPÍTULO 4. O LABORATÓRIO DO TEATRO POLÍTICO VIRTUAL: RELATO E ANÁLISE DA EXPERIÊNCIA NA DISCIPLINA TEAC 1 (2024)

A disciplina Técnicas Experimentais em Artes Cênicas (TEAC 1), que ministrei na Universidade de Brasília (UnB) no segundo semestre de 2024, sob a supervisão da professora titular Luciana da Costa Dias, constituiu o espaço de experimentação empírica desta pesquisa. Nela foi possível ir além do percurso teórico desenvolvido nos capítulos anteriores e experimentar, em contexto pedagógico, a hipótese de que o teatro político virtual pode constituir uma ferramenta pedagógica e de desobediência civil. A disciplina reuniu estudantes de diferentes cursos de graduação, o que levou a linguagem teatral a dialogar com distintas formações e experiências, deslocando-a de um campo estritamente artístico para questões relacionadas à tecnologia, à política e à vida cotidiana.

A disciplina foi estruturada a partir de um movimento contínuo entre fundamentação teórica, análise de espetáculos, exercícios práticos e criação artística. Cada encontro articulava a leitura e discussão de autores e experiências do teatro político com atividades corporais, improvisações, experimentações coletivas e reflexões sobre as relações entre arte, tecnologia e política. O percurso incluiu estudos sobre Walter Benjamin, Bertolt Brecht, Iná Camargo Costa, Jorge Dubatti, Sara Rojo, Fernando Mencarelli, capitalismo algorítmico, teorias midiáticas e teatro político brasileiro, sempre acompanhados por propostas práticas que permitiam aos estudantes experimentar corporalmente os conceitos discutidos.

Paralelamente, as aulas envolveram a análise de espetáculos tecnoviviais nacionais, debates coletivos, desenvolvimento de dramaturgias próprias, experimentações em plataformas digitais, exercícios de interação com o público e processos colaborativos de criação. À medida que novos referenciais teóricos eram apresentados, os estudantes eram convidados a incorporá-los em exercícios e na construção de seus próprios experimentos cênicos, culminando nos espetáculos analisados neste capítulo.

Ao longo de toda a disciplina, os estudantes registraram o processo de criação em um *blog* coletivo (<https://teac22024.blogspot.com/>), criado especificamente para documentar as etapas de desenvolvimento dos experimentos cênicos. O *blog* reúne relatos, reflexões e materiais produzidos pelos estudantes durante a disciplina,

constituindo um arquivo digital do processo criativo. Esse conjunto documental foi utilizado como uma das fontes empíricas desta pesquisa, permitindo acompanhar o percurso de elaboração dos espetáculos para além de suas apresentações finais.

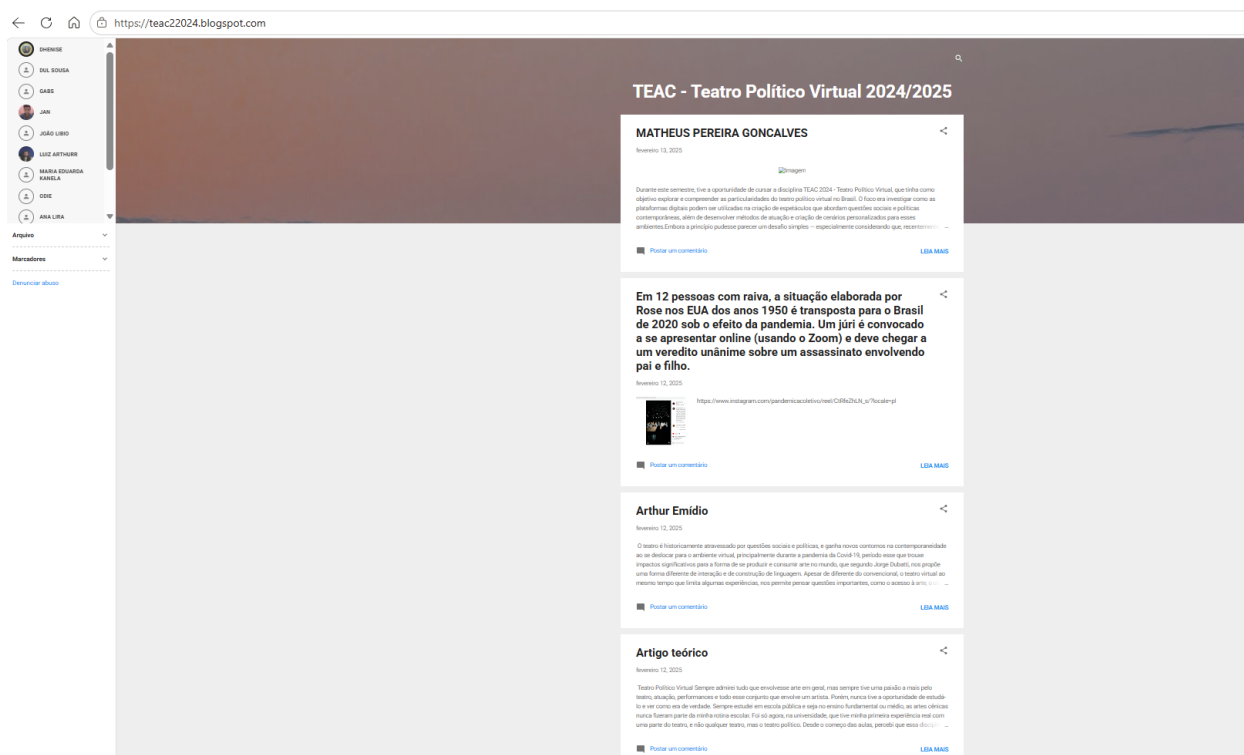


Figura 21 – Página inicial do blog da disciplina Técnicas Experimentais em Artes Cênicas (TEAC 1) – Teatro Político Virtual (2024/2025), utilizado como espaço de documentação do processo criativo, publicação de reflexões dos estudantes e registro dos experimentos cênicos desenvolvidos ao longo da disciplina. Fonte: Blog TEAC – Teatro Político Virtual. Disponível em: <https://teac2024.blogspot.com/>. Acesso em: 27 jun. 2026.

A elaboração dessa disciplina começou muito antes do primeiro encontro com os estudantes. Antes mesmo da abertura das matrículas, foi necessário construir um plano de ensino que organizasse um tema ainda pouco explorado no ensino superior. O desafio consistia em transformar a pesquisa desenvolvida ao longo do doutorado em um percurso pedagógico coerente, capaz de articular teoria, prática, criação artística e reflexão crítica ao longo de um semestre letivo de sessenta horas. O plano de ensino foi concebido para que cada núcleo teórico encontrasse correspondência em experiências práticas, aproximando a leitura dos autores, a análise de espetáculos e os processos de criação desenvolvidos pelos próprios estudantes. O plano foi submetido previamente à

professora Luciana da Costa Dias, supervisora do estágio docente, que acompanhou sua elaboração e aprovou a proposta antes do início das aulas.

Desde o início ficou claro que não seria suficiente organizar uma sequência de leituras ou análises de espetáculos. Os estudantes que ingressaram na disciplina pertenciam a diferentes cursos de graduação e apresentavam níveis bastante distintos de experiência teatral. Ao mesmo tempo, quase todos tinham algo em comum: eram jovens profundamente familiarizados com a internet, com as redes sociais, as plataformas digitais e as formas contemporâneas de comunicação. A disciplina precisava dialogar com essa realidade sem abandonar a especificidade do trabalho teatral. O desafio era construir uma disciplina que dialogasse com essa familiaridade tecnológica sem perder de vista o teatro como linguagem artística.

Curiosamente, essa familiaridade com as tecnologias não significava que os estudantes dominassem os procedimentos da criação teatral. Muitos demonstravam interesse em experimentar jogos, improvisações, interpretação e processos de montagem, conteúdos que vários deles nunca haviam vivenciado de maneira sistemática. Isso exigiu um equilíbrio constante entre exercícios teatrais, discussões teóricas e experimentações em ambientes digitais. Aos poucos, a turma foi percebendo que o uso da tecnologia, por si só, não produzia uma experiência cênica. Era o trabalho dramatúrgico e a relação construída com o público que davam sentido às escolhas técnicas.

Minha experiência como professora de teatro, construída ao longo de mais de quinze anos de atuação com diferentes faixas etárias, mostrou-se decisiva nesse processo. Ao longo das primeiras semanas, tornou-se evidente que o plano de aula não poderia permanecer rígido. Os interesses da turma, as dúvidas que surgiam durante as discussões e as próprias dificuldades encontradas na criação das cenas passaram a orientar pequenas adaptações no percurso inicialmente previsto. Em vez de compreender o planejamento como um roteiro fechado, procurei tratá-lo como um instrumento vivo, capaz de acompanhar as necessidades que emergiam ao longo da disciplina.

Essa flexibilidade não significava abandonar os objetivos do curso. Pelo contrário. A cada novo conteúdo teórico discutido, os estudantes eram convidados a experimentar corporalmente as questões apresentadas pelos autores. As leituras de Benjamin, Brecht,

Dubatti, Sara Rojo, Fernando Mencarelli e Iná Camargo Costa eram constantemente atravessadas por jogos teatrais, improvisações, exercícios de interpretação, análises de espetáculos e experimentações em diferentes plataformas digitais. A intenção era que os conceitos deixassem de existir apenas no plano abstrato para se transformarem em problemas concretos de criação.

Também procurei estimular um ambiente em que os estudantes se sentissem autorizados a discordar, propor caminhos alternativos e compartilhar suas próprias experiências com as tecnologias digitais. Aos poucos, as aulas deixaram de funcionar como um espaço de transmissão unilateral de conteúdos e passaram a constituir um laboratório coletivo de investigação. Muitas das discussões surgiam das próprias inquietações da turma, sendo incorporadas ao desenvolvimento da disciplina e, posteriormente, às reflexões desta tese. Ao final do semestre, ficou ainda mais evidente para mim que um plano de aula nunca termina quando as aulas começam. Ele continua sendo escrito a cada encontro, a partir das respostas da turma, das dificuldades que aparecem e dos caminhos que se revelam durante o próprio processo de criação.

Esse processo também exigiu que eu revisitasse minha própria prática como professora. Durante muitos anos lecionei interpretação, improvisação, jogos teatrais e montagem de espetáculos presenciais. Na TEAC 1 precisei reorganizar essa experiência para um contexto em que a internet deixava de ser apenas um recurso de apoio e passava a integrar o próprio espaço da cena. Em vários momentos as atividades planejadas precisaram ser reformuladas durante o semestre, acompanhando as respostas da turma e as descobertas produzidas coletivamente. Essa flexibilidade acabou se tornando parte da própria metodologia da disciplina.

Ao definir que a avaliação final seria composta por uma cena virtual e por uma produção escrita articulando teoria e prática, procurei evitar que os estudantes encarassem o espetáculo apenas como exercício técnico. O objetivo era que cada grupo fosse capaz de justificar suas escolhas dramatúrgicas à luz dos conceitos discutidos durante o semestre. Esse procedimento acabou produzindo um conjunto de materiais extremamente rico para esta pesquisa. Além das apresentações, passaram a existir registros escritos das intenções criativas, dos impasses encontrados durante o processo e das relações estabelecidas entre as leituras realizadas e as soluções cênicas construídas coletivamente.

Esses materiais acabaram registrando não apenas os resultados obtidos, mas também as dúvidas, negociações e transformações que acompanharam todo o processo de aprendizagem, tornando-se uma das principais bases empíricas para as análises desenvolvidas neste capítulo.

4.1. Do “12 Pessoas com Raiva” à criação autoral

A gênese das produções de TEAC 1 reside na análise fria de um dispositivo pré-existente. Não partimos do nada; partimos de uma estrutura de poder mediada por telas.

A turma foi impactada pelo espetáculo “12 Pessoas com Raiva”, dirigido por Juracy de Oliveira. Como mediadora, observei que o que capturou os alunos não foi uma tecnologia mirabolante, mas a transposição de um júri para o ambiente do *Zoom*. Este espetáculo serviu de eixo para entendermos que o teatro político virtual se faz no confronto do julgamento. Foi a partir desta experiência que a turma compreendeu o conceito de “teatro como tribunal”.

Discutimos como o enquadramento da câmera e o silenciamento de microfones no *Zoom* replicam a hierarquia de um fórum. Esse entendimento foi o “disparador” que permitiu à turma transmutar a passividade da galeria de vídeos em manifestos digitais autorais, registrados posteriormente no blog da disciplina.

Ao longo da disciplina também percebi um limite importante da própria pesquisa. Os estudantes conheceram praticamente todos os espetáculos analisados nesta tese, mas nem sempre puderam vivenciá-los da mesma forma como eu os vivenciei. Algumas obras, como “12 Pessoas com Raiva”, aproximavam-se mais facilmente da experiência original porque existiam registros audiovisuais relativamente completos. Outras, como “Acatacara”, colocavam um desafio muito maior. Embora a turma tivesse acesso a vídeos, imagens, documentos, conversas do *Telegram* e relatos sobre o processo, aquilo não correspondia ao acontecimento vivido pelos participantes. Restavam fragmentos de uma experiência que precisava ser imaginada.

Essa diferença tornou-se muito evidente durante as aulas. Em vários momentos procurei explicar como determinadas decisões do público modificavam o percurso da

obra ou como a dramaturgia se construía ao longo de vários dias, mas percebia que essa dinâmica era difícil de compreender apenas pelos registros. Aos poucos, ficou claro que assistir ao vídeo de um espetáculo interativo não equivale a participar dele. A gravação preserva parte da memória da obra, mas não consegue reproduzir o grau de imprevisibilidade, de risco e de envolvimento característicos do acontecimento teatral. Essa constatação reforçou, na prática, muitas das discussões desenvolvidas anteriormente sobre tecnovívio.

Paradoxalmente, as obras menos dependentes da participação direta do público foram também aquelas que os estudantes compreenderam com maior facilidade por meio dos registros em vídeo. Isso evidencia que o documento audiovisual preserva melhor espetáculos cuja dramaturgia permanece relativamente estável. Quanto maior a participação efetiva dos espectadores na construção da cena, maiores parecem ser as perdas produzidas pela passagem do acontecimento para o registro. Essa percepção acompanhou toda a disciplina e influenciou, inclusive, a maneira como os grupos passaram a pensar seus próprios experimentos.

Essa percepção também influenciou os experimentos desenvolvidos pelos estudantes. Em vez de apenas reproduzirem procedimentos observados nas obras analisadas, os grupos passaram a criar dispositivos que devolviam ao público a condição de participante do acontecimento. Mais do que apresentar uma narrativa, buscavam construir situações em que a presença do espectador interferisse efetivamente no percurso da cena. Ainda que desenvolvidos como exercícios acadêmicos, esses trabalhos revelavam a preocupação em fazer do teatro virtual um espaço de experiência compartilhada, e não apenas de contemplação.

Palavra, imagem e som, que hoje são canais de opressão, devem ser usados pelos oprimidos como formas de rebeldia e ação, não passiva contemplação absorta. Não basta consumir cultura: é necessário produzi-la. Não basta gozar arte: necessário é ser artista! Não basta produzir ideias: necessário é transformá-las em atos sociais, concretos e continuados (Boal, 2009, p. 19).

A reflexão de Boal ajuda a compreender um dos principais objetivos da disciplina. Os estudantes não permaneceram na posição de espectadores dos espetáculos analisados nem se limitaram à discussão dos referenciais teóricos estudados ao longo

do semestre. Foram convidados a assumir também o lugar da criação, assumindo os riscos, as dificuldades e as escolhas envolvidas na construção de uma obra. Ao elaborar dramaturgias próprias, testar plataformas digitais, negociar decisões coletivamente e lidar com a imprevisibilidade da participação do público, experimentaram na prática aquilo que Boal compreende como a passagem da contemplação para a ação.

O semestre mostrou que alguns aspectos do teatro político virtual são difíceis de compreender apenas pela leitura dos textos ou pela análise de espetáculos. Eles aparecem quando surgem os problemas da criação. Como fazer o público participar sem transformar essa participação em um recurso decorativo? Como utilizar uma plataforma digital sem que ela seja apenas um palco improvisado? Como provocar reflexão sem reproduzir a lógica do "engajamento" das redes? Essas perguntas acompanharam os grupos durante todo o processo e, muitas vezes, não tinham uma única resposta. Era justamente essa busca que interessava à disciplina.

Percebi isso com mais clareza à medida que os grupos começaram a criar suas próprias cenas.

Sem esse choque inicial com o realismo jurídico da peça de Juracy, as produções seguintes seriam apenas exercícios estéticos, e não atos políticos. É importante que o artista e o estudante de arte aprendam a recusar o consumo passivo. O espectador que vota, julga, escolhe e depois descobre que foi manipulado é empurrado da fruição para a consciência crítica, aproximando-se daquilo que Boal defendia ao propor que o espectador deixasse de ocupar uma posição passiva diante da obra.

A desobediência civil, aqui, não aparece como um conceito jurídico fechado. Ela surge, antes, como um gesto cotidiano de recusa daquilo que não faz sentido, o que se impõe como regra, mas não se sustenta. No ambiente digital, essa recusa se manifesta em ações simples, quase banais, mas nada neutras. Trata-se de uma desobediência rizomática, mais "desadestrada", que dispensa as regras clássicas do ato público, consciente, motivado por convicção moral profunda da injustiça, voltado à mudança de leis ou políticas e acompanhado da aceitação voluntária da punição. Embora esses elementos possam estar presentes em alguma medida, O exercício proposto na disciplina caminhava em outra direção. A preocupação não era produzir conteúdo apenas para circular nas redes ou acumular "engajamento", mas criar situações capazes de provocar perguntas, conflitos e participação do público.

Isso se distancia bastante do que costuma ser chamado de ativismo *online*. Na maioria das vezes esse ativismo está convencionado e estruturado na reatividade efêmera das redes, em dinâmicas de disputa previsíveis, em polarizações cristalizadas antes mesmo do debate e na submissão passiva às métricas de engajamento das plataformas. É necessário que ele exista, sem dúvida, mas o que me interessa aqui é que a plateia tome posição e interfira na própria forma como participa desse espaço.

Os trabalhos dos alunos não deixam de ser exercícios em nenhum momento. Eles são exercício o tempo todo. Mas isso não impede que sejam também atos políticos. As duas coisas acontecem juntas. O que muda é a intensidade. Quando o trabalho começa a existir para além da sala, quando pode circular, ser retomado, apresentado de novo, sem depender mais da disciplina, ele ganha autonomia e passa a existir no mundo.

O risco nesse contexto é o debate na internet virar apenas fingimento, uma encenação de briga que mimetiza discussões reais. Muitas vezes, o que se vê nas telas é uma repetição de confrontos superficiais, ataques pessoais que tentam se passar por debate ideológico, mas que não geram reflexão profunda. No entanto, existem momentos em que a performance quebra essa dinâmica previsível e causa um incômodo real no público. Quando a encenação consegue escapar da lógica do entretenimento e provocar um estranhamento autêntico, ela supera a condição de mera simulação e se consolida como uma ação política concreta.

A ideia de “teatro como tribunal” ajuda a entender o que estava em jogo nesses experimentos. O espaço digital vira um lugar de julgamento, mas não um julgamento estável. Ele se reorganiza o tempo todo. No *Zoom*, isso não é necessariamente mais manipulável do que no teatro presencial, mas funciona de outro jeito. O controle não desaparece, ele muda de forma. Em experiências como “Acatacara”, o que fica evidente é que o limite da manipulação está diretamente ligado ao quanto se desiste de controlar o final. A desistência real desse controle resulta em imprevisibilidade.

O silêncio de um microfone na cena teatral virtual não é vazio. Isso também vale para o bloqueio de um usuário ou para a impossibilidade de falar. Esse silêncio está carregado de significados. Pode indicar recuo, recusa deliberada, reflexão ou simples dificuldade de habitar aquele espaço. É um silêncio pleno em que o espectador muitas vezes se confronta com a própria posição.

A câmera ilude e cria a impressão de que todos ocupam o mesmo nível, cada um em seu quadrado idêntico na tela, mas tal horizontalidade é instável, ou seja, quem fala, quem controla o tempo, quem organiza a dinâmica e quem decide quem pode se manifestar reconstroem hierarquias sutis o tempo todo. O tribunal continua existindo, apenas mudou de formato.

4.2. Três atos de insurgência digital

A produção final da disciplina consolidou-se em três frentes de combate estético que atacaram as feridas abertas do nosso tempo. O que vi como mediadora foi a tecnologia deixando de ser um entrave para se tornar a própria linguagem do conflito.

A dinâmica das plataformas estabelece um campo de disputa contínuo entre a capacidade de ação do usuário e os dispositivos de captura maquínica que moldam o comportamento na rede. O funcionamento oculto desses sistemas impede distinguir a escolha autônoma da indução sutil provocada pela arquitetura digital, o que torna o anseio por visibilidade e reconhecimento um desejo produzido e codificado pelo modelo de negócios das redes.

Como aponta Max Fisher (2023), as redes sociais não funcionam apenas como meio de circulação de conteúdos, funcionam como sistemas que moldam comportamentos e percepções. Seus mecanismos são projetados para intensificar reações e manter o usuário em constante atividade, explorando tendências da própria psicologia humana.

A tecnologia das redes sociais exerce uma força de atração tão poderosa na nossa psicologia e na nossa identidade, e é tão predominante na nossa vida, que transforma o jeito como pensamos, como nos comportamos e como nos relacionamos uns com os outros. O efeito, multiplicado por bilhões de usuários, tem sido a transformação da própria sociedade. (Fisher, 2023, p. 24)

Essa transformação social apontada pelo autor evidencia que a expressão dos sujeitos ocorre no interior de um arranjo técnico que codifica, que direciona a cognição, que direciona tanto fala quanto a ação humana. O ambiente digital se configura como

um campo de forças integrado, onde a subjetividade se produz na própria engrenagem dos sistemas de controle.

Estamos novamente diante de um campo instável onde novos experimentos cênicos se inserem. Ao mesmo tempo em que utilizamos essas ferramentas, também as desestabilizamos. Ao mesmo tempo em que respondemos à lógica das plataformas, tentamos criar e produzir desvios. A insurgência digital acontece dentro do próprio sistema, mantendo os vínculos com a estrutura estabelecida. É um movimento de tentativa, de desvio, de resistência possível, ainda que parcial.

Abaixo segue a relação dos espetáculos que foram criados pelos alunos:

1. **“Escolha Fatal (Seleção XTV)”**: Este trabalho, elaborado pelo grupo de João Victor Lívio da Silva, Ana Lira de Abreu Santana, Cecília Rocha Ribeiro Souto e José Arthur Alexandre Emídio, usou o *Zoom* para encenar um tribunal de sobrevivência, no qual quatro personagens disputaram a única dose disponível de uma vacina.

A médica se apresentou como agente do bem coletivo, defendendo que sua sobrevivência permitiria ampliar a distribuição da cura. O artesão representou o trabalhador comum, cuja justificativa passou pela dignidade do trabalho e pela vida cotidiana. O deputado distrital mobilizou um discurso populista, apelativo e arrogante, reivindicando prioridade com base em sua atuação política, mas revelou, ao final, práticas violentas e antiéticas. A aposentada, por sua vez, encarnou a dimensão afetiva e vulnerável, marcada pela perda da família e pelo cuidado com o neto hospitalizado.

A dinâmica do espetáculo se organizou no ambiente do *Zoom*, através de apresentações individuais vinculadas ao debate com o público e à votação imediata. Em alguns momentos, a votação ocorreu por meio de enquetes em plataformas externas, como o *Discord*, mas a experiência cênica se estruturou centralmente na lógica do encontro síncrono da plataforma. A escolha da plataforma determinou a sustentação de um tribunal ao vivo. O formato gerou um ambiente de exposição direta aos candidatos sob o julgamento coletivo, em uma dinâmica de presença simultânea que exigia reações imediatas. A mediação tecnológica impôs condicionamentos à participação, interferindo diretamente na dinâmica das decisões tomadas.

Inspirado na estrutura de julgamento de “12 Pessoas com Raiva”, o trabalho colocou à prova os critérios de escolha em situações limite. A repetição do dispositivo baseado em apresentação, pergunta e votação evidenciou que as decisões coletivas extrapolaram a racionalidade, revelando o peso da emoção, da identificação e de valores morais instáveis no resultado.

No epílogo, o espetáculo rompeu com a aparência de justiça ao revelar que o deputado articulou, nos bastidores, o assassinato de um dos escolhidos. Esse desfecho expôs a fragilidade do processo democrático encenado, demonstrando a capacidade das relações de poder de subjugar e anular decisões que, à primeira vista, pareciam coletivas.

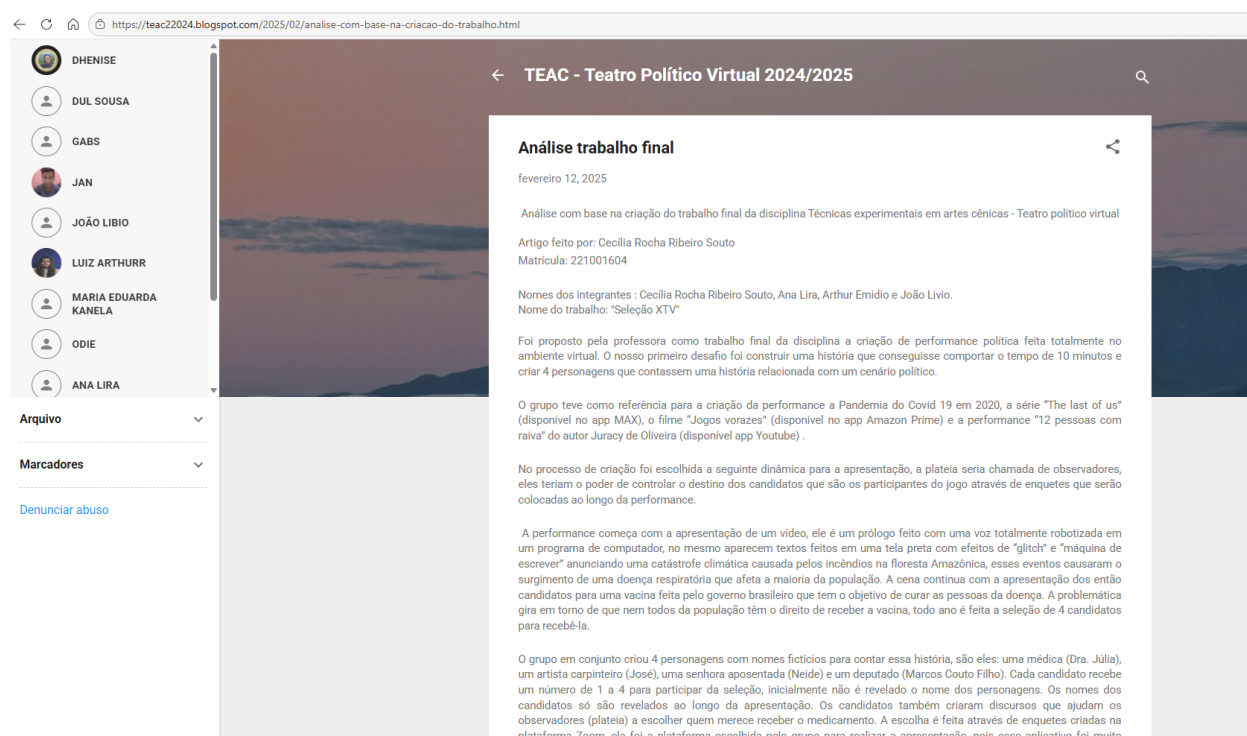


Figura 22 – Registro do blog da disciplina TEAC 1 contendo a análise produzida pelos estudantes sobre o processo de criação do espetáculo “Seleção XTV”, elaborada após a conclusão do trabalho final da disciplina. Fonte: Blog TEAC, Teatro Político Virtual (2025). Disponível em: <https://teac22024.blogspot.com/>. Acesso em: 27 jun. 2026.

2. **“Web Jornal Nacional Panteras”**: elaborado por Kathleen Cristina Albuquerque Santos, Matheus Pereira Gonçalves, Dulcilene Ferreira de Sousa, Luiz Arthur da Cunha Lemes e Rebeca Silva do Rego, foi concebido como um telejornal híbrido, realizado simultaneamente em ambiente presencial e virtual. A encenação articulava diferentes

dispositivos tecnológicos, entre eles *Zoom*, câmeras, celulares, televisão, transmissões ao vivo, vídeos previamente gravados, grupo de *WhatsApp* e enquetes digitais, integrando todos esses recursos à dramaturgia. A estrutura partiu de um formato amplamente reconhecido pelo público, com bancada de apresentação, repórteres, entradas ao vivo, intervalos comerciais e previsão do tempo, mas converteu essa linguagem familiar em um instrumento de crítica política.

Os alunos assumiram personagens inspirados em âncoras conhecidos, utilizando nomes satíricos, e exploraram essa performance para expor os mecanismos de construção da autoridade no telejornal. As primeiras notícias apostavam no humor absurdo e em acontecimentos inverossímeis, criando uma camada de riso aparentemente leve que expunha o artificialismo da linguagem jornalística.

A dinâmica se organizou como um jogo híbrido, alternando momentos presenciais e remotos. O público acompanhava a transmissão ao vivo, interagiu por meio do grupo de *WhatsApp* criado para o espetáculo e participava de enquetes que definiam qual reportagem seria exibida no bloco final, assumindo temporariamente uma posição semelhante à de editor do próprio telejornal. Em determinado momento, o público era convidado a votar, por meio de enquetes, qual reportagem deveria ir ao ar, assumindo uma posição próxima à de produtor do próprio jornal. Essa inversão de papéis expôs a escolha do que vira notícia, que normalmente permanece invisível.

A virada do trabalho aconteceu quando, entre as opções, surgiram reportagens baseadas em violências reais, como o assassinato de João Pedro durante operação policial e a agressão a uma pessoa trans em ambiente hospitalar. O contraste entre o humor inicial e essas narrativas produziu um desconforto evidente. Já não era possível assistir da mesma forma.

A tela, que começou como espaço de entretenimento, se transformou em um espaço de confronto. O grupo, além de criticar a espetacularização da violência, mostrou como ela se constrói, como se seleciona, como se edita e como o próprio público participa desse processo. O telejornal se tornou a exposição de uma estrutura que organiza e disputa sentidos, não mais um objeto de sátira.

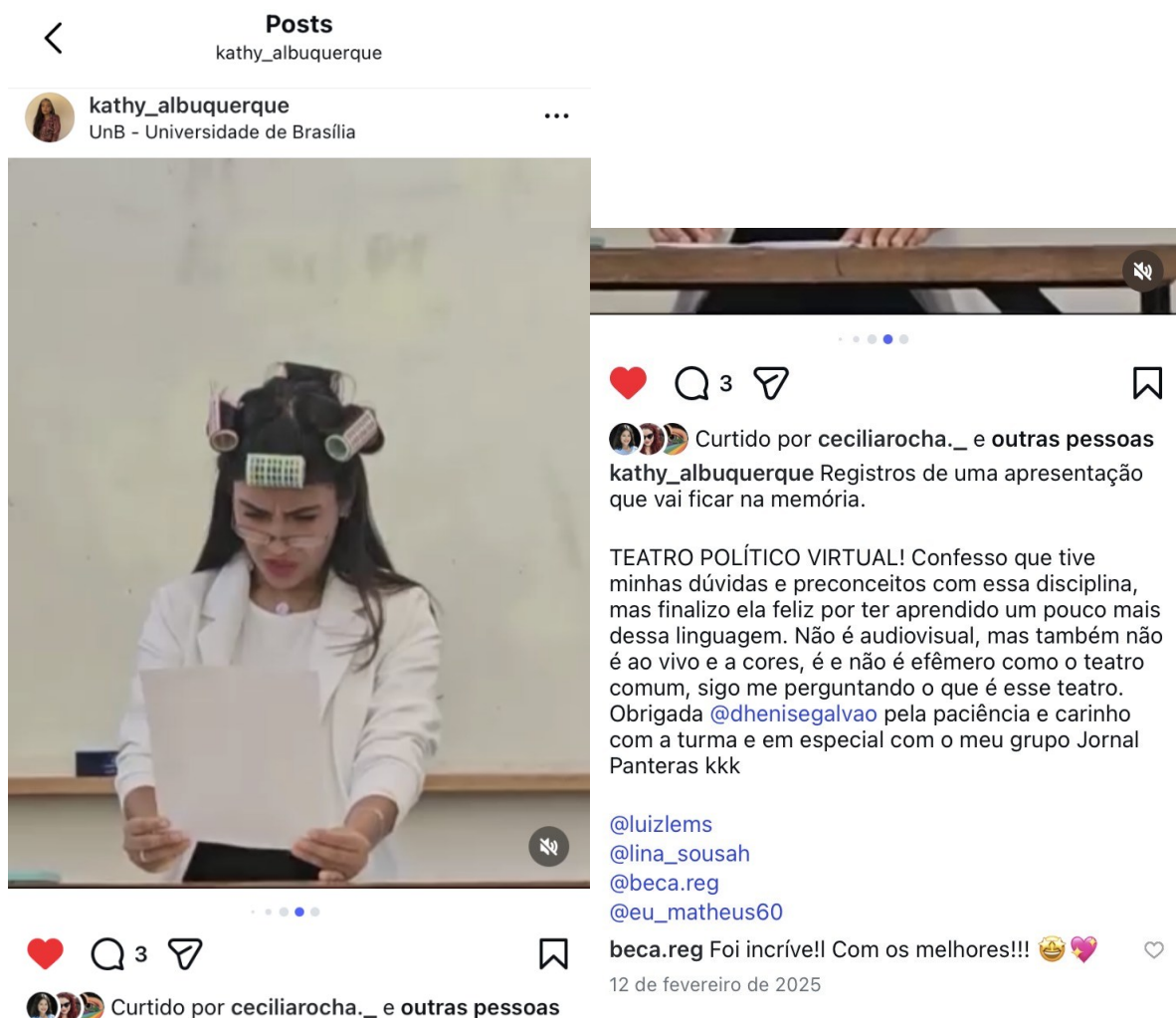


Figura 23 – Registros do espetáculo “Web Jornal Nacional Panteras”, desenvolvido na disciplina Técnicas Experimentais em Artes Cênicas (TEAC 1). À esquerda, cena da apresentação em que a estudante Kathleen Cristina Albuquerque Santos interpreta a âncora fictícia “Fátima Bonner”. À direita, publicação da estudante em rede social após a apresentação, refletindo sobre a experiência do teatro político virtual e os questionamentos provocados pela disciplina. Fonte: Perfil de Kathleen Cristina Albuquerque Santos no *Instagram* (2025).

A repercussão da atividade ultrapassou o momento da apresentação. Em suas publicações nas redes sociais, diversos estudantes registraram impressões sobre o processo de criação e sobre o contato com uma linguagem teatral distinta daquela com a qual estavam habituados. Esses registros constituem evidências do impacto formativo da disciplina e permitem observar como os próprios participantes passaram a refletir sobre as especificidades do teatro político virtual.

3. **“Caminhos Cruzados - Decisões Invisíveis”**: O experimento desenvolvido por Janailson Alves de Alcântara, Gabriela Sebastiana Pereira dos Santos, Amanda Devesa Marques dos Santos, Maria Eduarda Fonseca Costa Kanela e Odie Trevizolo Pires partiu da ideia de que a decisão do público podia ser conduzida sem que ele percebesse. Toda a cena aconteceu no *Discord*, uma escolha que de partida já impunha condicionamentos técnicos e regras de conduta próprias daquela interface. A escolha da plataforma, menos familiar para a turma, exigiu aprendizado prévio e colocou o público em uma posição ativa desde o início. Não bastava assistir. Era preciso saber operar o ambiente para conseguir participar.

O trabalho se organizou como um debate sobre a derrubada de uma árvore histórica dentro da universidade, envolvendo interesses ambientais, sociais e econômicos. Os personagens não foram construídos como oposições simples. A ativista apareceu já cansada, desacreditada das lutas que não se vencem. A estudante trouxe a dimensão social da privatização do hospital. O empresário defendeu a derrubada como necessidade de sobrevivência econômica, mesmo reconhecendo os impactos ambientais. A motorista de aplicativo oscilou, dividida entre a necessidade imediata de sustento e as consequências mais amplas da decisão.

A participação do público estruturou a cena. Duas enquetes organizaram o processo, uma de identificação e outra de decisão. A proposta era direta, o público decidiria o destino da árvore. Mas essa promessa não se sustentou. O resultado foi manipulado por uma inteligência artificial, revelada apenas no desfecho. O que parecia escolha se mostrou condução.

O uso do *ChatGPT* na construção do roteiro foi assumido como parte do processo. A ferramenta foi utilizada para organizar a narrativa e dar forma às ideias do grupo, funcionando como apoio na estruturação da cena. Não se tratou de substituir a criação, mas de incorporar a própria lógica das inteligências artificiais como elemento do trabalho.

No *blog* da disciplina, em texto publicado durante o processo de construção do trabalho, Gabriela Sebastiana demonstra essa intenção ao afirmar:

Queríamos que o trabalho fosse mais do que apenas uma cena de teatro, queríamos que ele provocasse reflexões reais, que deixasse as pessoas

pensando mesmo depois que acabasse. A ideia de envolver o público nas decisões e, no final, revelar que tudo havia sido manipulado por uma inteligência artificial surgiu justamente para questionar até que ponto temos controle sobre nossas próprias escolhas.¹⁰

Esse depoimento direciona a discussão do enredo para a experiência do espectador. O interesse central reside na percepção de que a decisão coletiva pode ser construída e conduzida de forma imperceptível, para além do conflito apresentado na cena.

A cena não se encerrou na escolha da árvore; terminou na quebra da confiança. O trabalho materializou esse problema ao submeter o público diretamente à experiência da manipulação.

Podemos observar que os trabalhos apresentados pelos alunos buscaram se apropriar de canais dominantes de imagem, da palavra e do som para produzir a desobediência estética.

As ideias dominantes em uma sociedade são as ideias das classes dominantes, certo, mas, por onde penetram essas ideias? Pelos soberanos canais estéticos da Palavra, da Imagem e do Som, latifúndios dos opressores! é também nestes domínios que devemos travar as lutas sociais e políticas em busca de sociedades sem opressores e sem oprimidos. Um novo mundo é possível: há que inventá-lo! (Boal, 2009, p. 15).

O espetáculo que mais questionou os limites da foi aquele construído em parceria direta com o *ChatGPT* para a estruturação do roteiro. Aqui, a inteligência artificial operou como o próprio elemento simbólico da trama, longe de figurar como mero acessório técnico para geração rápida de texto. Como mediadora, vi a turma mergulhar em um processo em que a máquina ditava ritmos que nós, humanos, tentávamos subverter ou compreender.

A peça colocava o público em uma encruzilhada de decisões que pareciam livres. Os espectadores votavam, escolhiam caminhos e acreditavam estar no controle da

¹⁰ SANTOS, Gabriela Sebastiana Pereira dos. Texto publicado no blog da disciplina TEAC – Teatro Político Virtual, sob organização de Dhenise de Almeida Galvão. Brasília, 12 fev. 2025. Disponível em: <https://teac22024.blogspot.com/2025/02/artigo-teorico.html> . Acesso em: 26 mar. 26

narrativa. No entanto, o final reservava um golpe seco: a revelação de que todas aquelas escolhas haviam sido previstas e induzidas por uma lógica algorítmica.

Este momento da peça pode ser chamado de o despertar do espectador virtual. Ao descobrir a manipulação, o público é confrontado com a própria passividade diante das plataformas de controle. O espetáculo constitui um ensaio sobre o capitalismo de vigilância estruturado por meio de um agenciamento técnico teatral. Os alunos conseguiram traduzir em cena a angústia de viver sob a “máquina do caos” descrita por Fisher, mas fizeram isso utilizando a própria máquina como palco. O relatório da peça aponta que o impacto nos espectadores foi o de um desconforto pedagógico necessário. Entraram para assistir a uma peça e saíram questionando o quanto de suas vidas digitais é, de fato, uma escolha.



Figura 24 – Registro da apresentação do experimento cênico “Caminhos Cruzados, Decisões Invisíveis”, cuja dramaturgia utilizou o ChatGPT como parte do processo criativo e da construção da experiência apresentada ao público em ambiente virtual. Fonte: Acervo da autora (2025).

A construção cênica dialoga com a proposta de Boal de disputar os meios estéticos dominantes, convertendo a tecnologia de consumo em ferramenta de apropriação crítica:

Devemos pensar dois pensamentos e fazer com que nossas imagens, palavras e sons circulem por todos os meios possíveis, abrindo caminhos não controlados

pelas monarquias econômicas. Inventar e produzir fora e longe dos latifúndios da arte, e mesmo invadi-los quando possível (Boal, 2009, p. 136).

Os princípios formulados por Boal fundamentam essa prática e estendem sua concepção estética ao teatro político virtual. Dessa forma, a emancipação do espectador digital funciona como categoria de análise para as operações cênicas que interferem nas estruturas de controle algorítmico.

4.3. A técnica como fluência e o desafio da presença efêmera no ensino de jovens

Diferente do que se pode supor sobre o ensino mediado por telas, a experiência não foi marcada por uma resistência técnica ou pela “saude do toque físico” imposta por um isolamento obrigatório. Em 2024, agíamos sob a lógica da escolha. O território virtual não era uma imposição sanitária, mas uma trincheira deliberada. Inclusive, a hibridização foi permitida, com grupos misturando interações presenciais e virtuais, provando que a fronteira entre os espaços é porosa.

O perfil da turma ajuda a entender essa fluidez. Jovens entre 20 e 30 anos, em sua maioria, já chegam à universidade com uma relação consolidada com o digital. Não aprenderam a usar tecnologia, cresceram dentro dela. Redes sociais, plataformas de vídeo, ambientes de comunicação síncrona e assíncrona fazem parte do cotidiano de forma orgânica. Para muitos, trabalhar em grupo *online* é mais simples do que organizar um encontro presencial.

O dado expõe uma demarcação geracional. O grupo formado em contextos analógicos e de comunicação lenta ainda utiliza o digital como ferramenta, ao passo que a geração atual o habita como ambiente. A ausência de estranhamento ou de mediação consciente estabelece uma relação de uso direto com a interface.

Essa distância se amplia ainda mais quando observamos as gerações mais novas, especialmente estudantes do ensino fundamental e médio que estão sendo formados já sob a presença das inteligências artificiais no cotidiano. São jovens que pesquisam conteúdo no *TikTok*, que se informam por vídeos curtos, que acompanham transmissões ao vivo em plataformas como *Twitch* e que utilizam o *Discord* como espaço

de convivência e organização coletiva. Para eles, a lógica da simultaneidade, da fragmentação e da interação constante não é novidade, é condição de existência.

A mediação por plataformas digitais constitui o caminho mais imediato para o trabalho em grupo, dispensando o aprendizado operacional. Dada essa fluência técnica cotidiana, o desafio pedagógico migra do manuseio da ferramenta para a construção de sentido.

Foi exatamente esse o ponto crítico observado ao longo da disciplina. Os alunos sabiam operar, sabiam acessar, sabiam se comunicar. Mas não necessariamente sabiam o que fazer com isso em termos de linguagem artística e posicionamento político. A familiaridade com o digital não vinha acompanhada de uma reflexão sobre suas estruturas, seus limites ou suas implicações.

A lógica algorítmica, por exemplo, já atravessa a forma como esses jovens produzem e consomem conteúdo. A preocupação com visibilidade e reconhecimento aparece de maneira naturalizada. Falar para “engajar” não é visto como problema, mas como estratégia. No entanto, essa mesma lógica pode esvaziar o gesto artístico quando não abre nem aprofunda em nenhuma questão fundamental a ser discutida, não propõe nenhum debate.

A questão, então, não era ensinar a usar o *Zoom*, o *Discord* ou qualquer outra plataforma. Era provocar uma ruptura na percepção. Fazer com que aquilo que já era familiar deixasse de ser automático e passasse a ser percebido como construção. O trabalho pedagógico se aproximou menos de uma formação técnica e mais de um exercício de consciência. Era preciso desmontar o uso naturalizado das ferramentas para reconfigurá-las como linguagem.

A dificuldade residia na intenção, e não na execução. O obstáculo concentrava-se na elaboração, ultrapassando a mera questão do acesso.

Essa diferença é central. Porque ela revela que a presença do digital não garante, por si só, uma prática crítica. Pelo contrário, pode reforçar padrões, repetir formatos e reproduzir lógicas dominantes se não houver intervenção consciente.

Foi nesse ponto que a ideia de teatro político se tornou fundamental como lente de leitura. A proposta era além de produzir cenas *online*, compreender o que significa agir politicamente dentro desse ambiente.

Ao trazer referências como os trabalhos dos Clowns de Shakespeare, o objetivo era justamente desestabilizar essa zona de conforto. Mostrar que o digital pode ser mais do que espaço de circulação. Pode ser espaço de conflito, de risco e de presença.

Porque, no fim, a grande questão não era técnica. Era efemeridade.

Como produzir algo que não se esgote no registro, que não se reduza a um arquivo disponível para acesso posterior? Como construir uma experiência que só faça sentido naquele momento, com aquelas pessoas, naquele encontro? O desafio consistia em garantir uma presença viva, cuja integridade dependesse justamente da impossibilidade de reprodução ou consumo posterior.

A resposta não veio pronta, ela foi sendo construída na prática, nos erros, nas tentativas e nas concessões que cada grupo precisou fazer. Transformar a tela em acontecimento foi o desafio.

E talvez seja esse o ponto mais delicado do trabalho com jovens nesse contexto, não de ensinar a usar o digital, mas ajudá-los a perceber que ele não é neutro, não é dado e, principalmente, não é suficiente. A quebra entre o domínio técnico do digital e a ausência de pensamento crítico ou criação política ocorre porque o manuseio de ferramentas não substitui a formação da consciência. Dominar a tecnologia digital sem entender a política é comparável a dominar a técnica teatral sem compreender a função social do teatro.

Historicamente, as experiências de agitação e propaganda (*agitprop*) demonstraram que o uso de técnicas modernas (como cinema e rádio na Revolução Russa) só era eficaz quando aliado à pesquisa de linguagem e a formas organizativas que desafiavam o *status quo*. Sem essa base teórica, o trabalho torna-se “superficial” ou “estereotipado”. Walter Benjamin (1987), em seu célebre ensaio “A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica”, destacou que o cinema podia ser apropriado tanto por projetos emancipatórios quanto pelo fascismo, evidenciando que o campo estava em disputa.

Essa questão não desaparece no ambiente digital. Ela ganha outra forma. O domínio técnico que hoje observamos entre os jovens ocorre dentro de um bloco histórico marcado pela indústria cultural, caracterizada pela “progressiva espetacularização de todas as dimensões da vida” (COSTA *et al.*, 2015, p. 16). A separação entre estética e

política, portanto, dispensa aprendizado; ela se apresenta assimilada e naturalizada pelo próprio modo de produção e circulação de conteúdo.

É nesse ponto que a ruptura deixa de ser técnica e passa a ser de ordem do pensamento. O aluno pode dominar completamente a ferramenta, saber usar plataforma, editar vídeo, organizar reunião *online*, falar em *live*, tudo isso. E ainda assim não entender o que está fazendo ali, não compreender o sentido e dimensão crítica de sua atuação.

É parecido com o próprio teatro. Não adianta saber atuar, decorar texto, ocupar o espaço, se não há compreensão do que está sendo dito, do que está sendo provocado. A técnica funciona, mas não necessariamente significa elaboração.

Isso não vem pronto. Precisa ser construído, estudado, discutido e analisado. Precisa passar por referências, por história, por experimentação. E, principalmente, por estímulo ao questionamento.

No universo digital isso fica ainda mais evidente. A mediação digital, assimilada desde a infância, constitui a própria base de sua inscrição cultural e social. Eles já sabem fazer. O problema não é ensinar o “como”. É entender o “por quê” e o “para quê”. Não adianta dominar a ferramenta. É preciso politizar a técnica e o próprio uso das tecnologias, bem como a formação crítica do aluno.

E isso não se constrói sozinho, nem de cima pra baixo. Não estamos mais naquele momento em que o professor chega e despeja conteúdo esperando que o aluno absorva. Estamos lidando com jovens curiosos, cheios de referências, que já chegam com repertório. Eles vêm atravessados pelo *TikTok*, pelos *influencers*, pelas redes, pelas próprias experiências. Se isso é ignorado, perde-se o processo. Não é uma disputa de quem sabe mais. É uma troca.

É preciso escutar. Escutar o que os alunos trazem, o que eles repetem, o que eles questionam, o que eles nem perceberam que estão reproduzindo. A partir daí, inicia-se um movimento de mudança. E é nesse ponto que a técnica muda de lugar. Deixa de ser só domínio e vira linguagem. E, quando vira linguagem, abre-se espaço para reflexão, para criação e, principalmente, para posicionamento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho nasce da necessidade de pensar criticamente práticas cênicas que emergem em um contexto de rápidas mudanças tecnológicas, marcado por conflitos de ordem política e econômica, com efeitos também no campo simbólico. Ao longo da pesquisa, ficou evidente que as plataformas digitais vão além da difusão e do uso emergencial em momentos de crise sanitária. Aos poucos, passam a funcionar também como espaços de criação cênica, com características próprias, com formas específicas de visibilidade e modos de controle, abrindo ao mesmo tempo possibilidades de resistência.

Ao longo da análise das práticas, discursos e experiências observadas, ficou evidente que a ideia de teatro político virtual não precisou ser forçada ou artificialmente criada. Ela foi se formando a partir do próprio campo, das produções existentes, das falas dos artistas, dos modos de recepção e das tentativas, bem-sucedidas ou não, de ativar o espectador em contextos mediados pela tecnologia. O trabalho teórico acompanhou esse movimento, voltado à descrição e à problematização de processos em curso, sem a preocupação de fechar um conceito.

A criação artística, como se sabe, não acontece em linha reta. Ela se constrói por meio de fragmentos, intervalos, acúmulos, erros e retomadas. A vida que sustentou esta pesquisa também foi atravessada por múltiplas exigências, trabalho, estudos, criação, ensino, cuidado e sobrevivência material. As transformações aceleradas provocadas pela inteligência artificial, o cansaço dos artistas diante da produção contínua para as redes e o desejo persistente pelo encontro presencial compõem um cenário instável, marcado por ambiguidades. A pandemia alterou radicalmente as formas de criação e recepção e, embora o período de emergência tenha passado, seus efeitos seguem reverberando de maneira desigual e, por vezes, difusa.

Ainda que esta tese tenha se aproximado de experiências como “Carne do Mundo” e da prática pedagógica desenvolvida na disciplina de Teatro Político Virtual, essas abordagens foram tratadas sem a intenção de esgotar a análise das obras ou dos processos específicos. Funcionaram como pontos de observação para compreender dinâmicas mais amplas das experiências reunidas nesta pesquisa sob a categoria de

teatro político virtual, suas estratégias de engajamento e suas relações com os dispositivos tecnológicos.

Essas experiências mostram um campo amplo, ainda em andamento, difícil de fechar em uma leitura única. O futuro das redes sociais e das tecnologias, assim como seus efeitos sobre a criação artística, permanece indefinido. Projetos surgem, se transformam, às vezes ficam pelo caminho. Ao longo desses anos de pesquisa surgiram convites para dirigir cenas *online*, dramaturgias virtuais ainda não realizadas e experimentos interrompidos por restrições de tempo, recursos ou contexto fazem parte de um processo que é simultaneamente criativo e precário.

A questão passa por entender como essas experiências podem se integrar de forma crítica ao panorama teatral mais amplo. É importante preservar a dimensão inclusiva, as formas de interação e o sentido de coletividade presentes em muitas das produções virtuais analisadas. A pesquisa aponta para um teatro cada vez mais híbrido, que articula presença física e mediação tecnológica, ampliando as possibilidades da criação. Brecht já observava que a transformação profunda do teatro não pode nascer de mero capricho artístico. Ela deve corresponder à transformação real do tempo em que vivemos. A categoria proposta de teatro político virtual procura compreender justamente esse ponto de encontro entre as mudanças da sociedade e as novas formas de cena.

Como desdobramento deste trabalho surgem novas questões de pesquisa. De que modo os algoritmos interferem na formação do espectador crítico? Quais são os limites efetivos da participação no teatro político mediado por plataformas digitais? Como se formam as pedagogias do espectador em ambientes híbridos? E, sobretudo, como artistas e coletivos podem continuar produzindo resistência simbólica em contextos marcados pelo controle, pela vigilância e pela captura da atenção? Essas questões mantêm a pesquisa em aberto, assim como o próprio teatro que ela busca compreender.

A pandemia acelerou processos de experimentação já em curso, levando o teatro a contextos tecnoviviais, conforme definido por Dubatti, e alterando a relação do espectador com a cena. Enquanto o convívio se ancora na presença física e no espaço compartilhado, o tecnovívio se realiza por meio de mediação técnica e de formas de experiência virtual. Essa mediação implica dependência de dispositivos e das infraestruturas que os sustentam, além de tornar as experiências mais suscetíveis ao

registro e a formas de controle. Ainda assim, as práticas e teorias analisadas ao longo desta tese confirmam que o tecnovívio constitui um campo específico do teatro, ampliando as possibilidades do trabalho artístico e de suas dimensões pedagógicas e políticas.

“Acatacara” exemplificou como o tecnovívio pode ser estruturado a partir de processos coletivos e participativos. Partindo de um esqueleto inicial, o espetáculo se construiu ao longo de vários dias a partir das contribuições dos próprios espectadores, que enviaram diferentes tipos de conteúdo. A formação progressiva dessa “nação-espetáculo” mostrou que a mediação digital permite a constituição de comunidades simbólicas provisórias. Nesse processo, mudam as formas de pertencimento e de autoria, e a maneira como a memória se constrói no acontecimento cênico.

As dinâmicas contemporâneas das plataformas digitais estão ligadas a lógicas algorítmicas e à concentração de interesses econômicos, o que produz uma experiência de liberdade frequentemente ilusória. A atuação das *big techs* e a subordinação da circulação simbólica a regimes de visibilidade e “engajamento” limitam de maneira significativa tanto o alcance quanto a natureza das trocas que se estabelecem nesses ambientes.

Os espetáculos analisados, como “#Rabolivrejá”, revelaram a capacidade das experiências reunidas nesta pesquisa sob a categoria de teatro político virtual de tratar temas sensíveis, ligados ao corpo e às relações sociais, por meio de estratégias lúdicas e participativas que reduzem mecanismos prévios de julgamento moral. Ao criar zonas provisórias de escuta e partilha, essas obras conduzem o espectador a uma participação mais ativa, com espaço para elaboração crítica, ainda que inserida em um contexto marcado por conflitos permanentes.

Diante do modo como visibilidade, participação e mediação tecnológica se articulam, torna-se necessário retomar a noção de engajamento como problema. A distinção entre engajamento político e “engajamento” como métrica ultrapassa uma simples cautela terminológica. Ela muda o modo como lemos as práticas culturais no ambiente digital. Quando a palavra passa a significar clique, tempo de tela e alcance, ela deixa de nomear um vínculo de participação e vira um modo de medir valor. Isso altera a forma como artistas e coletivos se apresentam, e como o público entende sua própria

participação. Ao mesmo tempo, essa mudança cria um ruído. Uma obra pode parecer “engajada” porque circula muito, mesmo quando não produz reflexão. E pode ficar invisível justamente quando exige tempo, escuta e conflito.

Isso também recoloca a figura do espect-ator. No espaço virtual, a ativação do público continua possível, embora assuma outras formas em relação ao convívio presencial. A participação pode ser interrompida, fragmentada, desigual. Muitas vezes ela é reduzida a reação. Isso indica que é preciso pensar outras mediações e outros tempos para que a intervenção do público volte a ter peso no conflito apresentado.

As análises desenvolvidas ao longo desta pesquisa mostram que as experiências estudadas compartilham alguns traços recorrentes: foram concebidas especificamente para o ambiente digital, incorporam as plataformas à própria dramaturgia e mobilizam o político tanto pelos temas abordados quanto pelas relações que constroem com os espectadores. Em conjunto, essas características ajudam a compreender por que tais obras não se confundem com simples transmissões de espetáculos presenciais nem com produções audiovisuais disponibilizadas na internet.

Ao longo da tese, a internet aparece como palco e como disputa. Ela pode engolir uma obra na velocidade do fluxo e transformar tudo em ruído. Mas pode também sustentar encontros reais, mesmo com mediação técnica. Quando esses encontros reais acontecem, é porque artistas buscam criar tempo e presença junto dos espectadores, é porque existe a necessidade de escutar quem está na rede, para que essas experiências não se reduzam ao isolamento.

Para concluir, ressalto mais uma vez que esta pesquisa não procurou definir o teatro político virtual como uma categoria acabada ou definitiva. A proposta apresentada constitui uma chave analítica em permanente construção, aberta às transformações das práticas das artes cênicas, das tecnologias digitais e das diferentes formas de participação política que continuam a emergir. Se novas experiências ampliarem, modificarem ou mesmo tensionarem essa categoria, isso não representa uma fragilidade da pesquisa, mas justamente a confirmação de que ela procura acompanhar um campo vivo, em constante movimento e reinvenção.

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, Janailson Alves de; SANTOS, Gabriela Sebastiana Pereira dos; SANTOS, Amanda Devesa Marques dos; KANELA, Maria Eduarda Fonseca Costa; PIRES, Odie Trevizolo. **Caminhos Cruzados (A árvore e a IA)**: exercício cênico virtual. Brasília: Universidade de Brasília, 2025. Exercício cênico apresentado na disciplina Técnicas Experimentais de Artes Cênicas 1 (CEN0053), segundo semestre de 2024. Supervisão de Dhenise de Almeida Galvão.

ALEXANDRINO, Diego Wannucci Souza. **Teatro na escola: uma trajetória de protagonismo e construção de uma práxis docente no grupo teatral noigandres**. 2023. 216 f., il. Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) — Universidade de Brasília, Brasília, 2023.

AMARAL, Ângela Costa; TAVARES, Anne Caroline Ramos; ISLA, Cintia Lorena da Silva. O Levante Popular da Juventude. In: PINTO, Viviane et al. (org.). **Cultura e política: narrativas da Escola de Teatro Político e Vídeo Popular do Distrito Federal**. Brasília, DF: Simpoiese Projetos Culturais, 2022. p. 175-198.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. Obras Escolhidas, v. 1. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BLAT, Caio. Entrevista concedida a Leandro Demori. In: **DANDO A REAL COM LEANDRO DEMORI**. TV Brasil, Brasília, 11 mar. 2025. 1 vídeo (55 min). Disponível em: <https://youtu.be/wykGA6Vvgmo>. Acesso em: 18 jun. 2025.

BOAL, Augusto. **A estética do oprimido: reflexões errantes sobre o pensamento do ponto de vista estético e não científico**. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.

BOAL, Augusto. **Teatro do oprimido e outras poéticas políticas**. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.

BRASIL. Supremo Tribunal Federal. **A Constituição e o Supremo**. Disponível em: <https://portal.stf.jus.br/constituicao-supremo/constituicao.asp>. Acesso: em 8 mai. 2024.

BRECHT, Bertolt. **A Compra do Latão (1939-1955)**. Tradução de Urs Zuber e Peggy Berndt. Lisboa: Vega, 1999. (Coleção Comunicações. Série Biblioteca de Teatro, v. 1).

_____. **A santa Joana dos matadouros**. Direção: Marina Vianna; Diogo Liberano. [S.l.]: Moinho Produções, 2015. Disponível em: <https://espetaculosonline.com/>. Acesso em: 1 abr. 2024.

_____. **Escritos sobre teatro**. Seleção, prólogo e notas de Oscar García. Tradução de Andrés Acosta. Madrid: Alba, 2004.

_____. **Escritos sobre teatro**. vol. 1. Selección de Jorge Hacker, traducción de Nélida Mendilaharsu de Machain. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión, 1983a.

_____. **Escritos sobre teatro**. vol. 2. Selección de Jorge Hacker, traducción de Nélida Mendilaharsu de Machain. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión: 1983b.

_____. **Escritos sobre teatro**. vol. 3. Selección de Jorge Hacker, traducción de Nélida Mendilaharsu de Machain. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión: 1982.

BRIONES, Héctor; DUBATTI, Jorge; MUNIZ, Mariana Lima; SMALL, Daniele Avila; RIBEIRO, Walmeri; ROMAGNOLLI, Luciana; OLIVEIRA, Maria Carolina Vasconcelos; MOURA, Jan; ASSIS, Felipe de; SILVA, Larissa Couto da; LOPES, Daniel de Carvalho; SILVA, Erminia. **Artes das Cenas - as cênicas no digital**. 30. ed. **Revista Observatório Itaú Cultural**. Digitaliza Conteúdo, 07 jul. 2022. 129 p. ISBN 9786588878422. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/revista-observatorio-artes-cenas-cenicas-digital>. Acesso em: 29 nov. 2023.

BUTLER, Judith. **Corpos em aliança e a política das ruas: notas para uma teoria performativa de assembleia**. – 1. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

CAMBRAIA, César Nardelli. **Introdução à crítica textual**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CASTRO, Raquel; GUIMARÃES, Julia (Ed.). Admirável (e controverso) Teatro Digital. **Letras Periódico Cultural**, Belo Horizonte, ano XV, n. 61, nov. 2020. Disponível em: <https://letras.cidadescriativas.org.br/wp-content/uploads/2020/11/Letras61-FINAL-BAIXA.pdf>. Acesso em: 12 dez. 2022.

CAVALCANTE, Gabriel Castro; DIAS, Juarez Guimarães. **Xou do Xac**. Belo Horizonte: Mutanti – Lab de Criação; NEEPEC UFMG, 2024. Espetáculo teatral. Disponível em: <https://www.instagram.com/xoudoxac/>. Acesso em: 6 abr. 2026.

CELSO NETO, Dhenise de Almeida. **Uma análise crítica da montagem Um Homem é um Homem de Bertolt Brecht, pelo Grupo Galpão**. 2007. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade de Brasília, Brasília, 2007.

CELSO, Rebecca. Eu me vejo em você. In: **Idiossincrasias Human@s em 10 Cenas**. Dramaturgia inédita. Brasília: 33 Dentes Produções, 2024. (manuscrito não publicado).

Centro de Gestão e Estudos Estratégicos (CGEE). **Paisagem Brasileira da Ciência, Tecnologia e Inovação em Inteligência Artificial – 2024**. Brasília: CGEE, 2024. Disponível em: https://cgee.org.br/documents/10182/7916553/AI_Brazil_CGEE_2024.pdf. Acesso em: 19 jun. 2025.

CHAUI, Marilena. **Dando a Real com Leandro Demori recebe a filósofa Marilena Chaui**. Entrevista concedida a Leandro Demori. In: DANDO A REAL COM LEANDRO DEMORI. TV Brasil, Brasília, 5 nov. 2024. 1 vídeo (55 min). Disponível em: <https://youtu.be/qliBXRg4JAw>. Acesso em: 7 jan. 2026.

_____. Entrevista concedida a Geledés. **Marilena Chaui: Nova classe média é bobagem sociológica**. São Paulo, 18 mar. 2013. Disponível em: <<https://www.geledes.org.br/marilena-chaui-nova-classe-media-e-bobagem-sociologica/>>. Acesso em: 8 jun. 2023.

CIRQUE SAW. **labRats**. Criação: Nathan Leigh. Estados Unidos: cirqueSaw, 2020–2026. Performance digital interativa.

CLOWNS DE SHAKESPEARE. **Acatacara: uma peça ao avesso**. Direção: Fernando Yamamoto. Natal: Clowns de Shakespeare, 2021. Performance teatral virtual.

_____. **Clã_Destin@: uma viagem cênico-cibernética**. Direção: Fernando Yamamoto. Natal: Clowns de Shakespeare, 2020. Espetáculo teatral virtual.

_____. **L.A.A.A.T.I.N.A.: Legião de Aventureiras, Aventureiros e Aventureiros Tenazes e Incansáveis pelas Narrativas ao Averso**. Direção: Fernando Yamamoto. Natal: Clowns de Shakespeare, 2021. Espetáculo teatral virtual.

_____. **O avesso do avesso: o processo por trás de Acatacara**. YouTube. ago. 2021. Duração: [02:03:19]. Disponível em <https://youtu.be/ulZ4nHu0MqI?si=MpzsnXyclMKdwjhl> Acesso em: 13 jun. 2024.

CODEX ARCANUM. **Life Line**. Direção: Matt Harry. Burbank: Codex Arcanum, 2024. Performance imersiva.

COSTA, Iná Camargo **A hora do teatro épico no Brasil**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

_____. Teatro político no Brasil. **TRANS/FORM/AÇÃO: Revista de Filosofia da Unesp**, S. I., v. 24, n. 1, p. 113–120, 2001. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/transformacao/article/view/828>. Acesso em: 6 mai. 2024.

COSTA, Iná Camargo; ESTEVAM, Douglas; VILLAS BÔAS, Rafael (orgs.). **Agitprop: cultura política**. 1. ed. São Paulo: Expressão Popular, 2015. 197 p. (Série Arte e Sociedade).

CREATION THEATRE. **Antigone**. Adaptação: Helen Eastman. Oxford: Creation Theatre, 2024. Espetáculo teatral virtual.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Tradução de Aurélio Guerra Neto et al. v. 1. São Paulo: Editora 34, 1995.

_____. **O que é a filosofia?** 1. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1991.

DIAS, Luciana da Costa; SILVEIRA, Marina de Nóbile da; MAIA, Ricardo; PEREIRA, Luis Gustavo Ferigati; BALDIN, Pedro Methner. Inquietações: pandemia, crise, necropolítica, Artaud. **Conceição/Conception**, Campinas, SP, v. 9, n. 00, p. e020009, 2020. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conce/article/view/8660589>. Acesso em: 29 jul. 2024.

DOMINGUEZ, Ricardo. *Electronic civil disobedience: inventing the future of online agitprop theater*. **PMLA – Publications of the Modern Language Association of America**, Nova Iorque, v. 124, n. 5, p. 1806–1812, 2009.

DUBATTI, Jorge. *Experiencia teatral, experiencia tecnovivial: ni identidad, ni campeonato, ni superación evolucionista, ni destrucción, ni vínculos simétricos*. **Rebento**, São Paulo, n. 12, p. 8-32, jan - jun 2020. Disponível em: <https://www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/rebento/article/view/503>. Acesso em: 6 mai. 2024.

_____. *Expectatorialidad, expectación, expectativas, transexpectación*. **Revista Kaylla**, n. 1, p. 130-138, 2 nov. 2022. Disponível em <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/kaylla/article/view/25694>. Acesso em: 11 jul. 2024.

_____. *Filosofia del Teatro: convivio, experiencia, subjetividade*. Buenos Aires: Atuel, 2007.

_____. *Transteatralidad, Transactorialidad, Transexpectatorialidad y sus Actualizaciones. Plurales Metáfora*. **Revista de literatura y análisis del discurso**, 11, 2023, pp. 1-14 Disponível em <https://doi.org/10.36286/mrlad.v3i6.165>. Acesso em: 30 abr. 2024.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. 14. ed. Tradução de Ana M. S. de Andrade. São Paulo: Perspectiva, 1977.

_____. *Serendipities: Language & Lunacy*. London: Weidenfeld & Nicholson, 1999.

ESQUERDA ONLINE. **Na trincheira com Iná. Parte 1: Marxismo cultural**. *YouTube*, 12 ago. 2020a. Disponível em: <https://youtu.be/Qc1VAnEO2jM>. Acesso em: 20 jun. 2025.

_____. **Na trincheira com Iná. Parte 2: A resistência cultural negra no Brasil**. *YouTube*, 1 set. 2020b. Disponível em: https://youtu.be/dU_biswuTxw. Acesso em: 20 jun. 2025.

_____. **Na trincheira com Iná. Parte 3: Atualidade de Brecht e luta contra o fascismo**. *YouTube*, 17 out. 2020c. Disponível em: <https://youtu.be/huT3p2-PZis>. Acesso em: 20 jun. 2025.

_____. **Na trincheira com Iná. Parte 4: Teatro político e de resistência no Brasil**. *YouTube*, 2 dez. 2020d. Disponível em: <https://youtu.be/3hz2-LA22Tc>. Acesso em: 20 jun. 2025.

ESTEVAM, Douglas; COSTA, Iná Camargo; VILLAS BÔAS, Rafael (org.). **Agitprop: cultura política**. São Paulo: Expressão Popular, 2015.

ESTEVIÃO, Jonas. A poética das tecnologias da cena: a técnica como pilar da construção da visualidade cênica, de Piscator ao grupo Midiactors. **Conceição/Conception**, Campinas, SP, v. 14, n. 00, p. e025006, 2025. DOI: 10.20396/conce.v14i00.8680618. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conce/article/view/8680618>. Acesso em: 13 mar. 2026.

FISHER, Max. **A máquina do caos: como as redes sociais reprogramaram nossa mente e nosso mundo**. Tradução de Érico Assis. São Paulo: Todavia, 2023.

FONSECA, José Flávio Gonçalves da. **Poéticas Nômades: pesquisa-criação do espetáculo tentativa.doc 2.0 a partir de elementos da cena expandida e intermedial**. Orientador: Cesário Augusto Pimentel de Alencar. 2020. 205 f. Tese (Doutorado em Artes) - Universidade Federal do Pará, Instituto de Ciências da Arte, Belém, 2020. Disponível em: <http://repositorio.ufpa.br:8080/jspui/handle/2011/12520>. Acesso em: 2 fev. 2023.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Organização, introdução e revisão técnica de Roberto Machado. 22. ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2006.

FREITAS, Carin Cássia de Louro de. **Um teatro de emergência: as fricções nos processos de criação cênica em tempos de pandemia**. 2022. 144 p. Tese de Doutorado (Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas) – Departamento de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: <http://www.repositorio-bc.unirio.br:8080/xmlui/handle/unirio/13424>. Acesso em: 29 nov. 2023.

GALVÃO, Dhenise de Almeida. Eu me vejo em você [performance audiovisual]. Instagram: **@dhenisegalvao**. Brasília, 2025. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DKxt5SQssUhkB23Hyc6UExN1_sNOrb2VGELN6M0/. Acesso em: 8 jan. 2026.

_____. **Experimento de teatro político virtual a partir de “Os Cabeças Redondas e os Cabeças Pontudas”**, de Bertolt Brecht. Publicado na rede social X, 29 jul. 2025.

Disponível em: <https://x.com/dheniseag/status/1950358202614243633>. Acesso em: 8 jan. 2026.

_____. O teatro do oprimido na internet: resistência e formação crítica em caminhadas digitais. **IAÇÁ: Artes da Cena**, [S.l.], v. 8, n. 1, p. 1–15 (ou número de páginas reais), 30 dez. 2025. Dossiê “O Caminho quem faz é o caminhante ao Caminhar: Teatro do Oprimido Brasil adentro, mundo afora”. Disponível em: <https://periodicos.unifap.br/iaca/article/view/742>. Acesso em: 7 jan. 2026.

_____. **TEAC - Teatro Político Virtual 2024/2025**: exercícios cênicos experimentais. Brasília: Universidade de Brasília, 2025. Disponível em: <https://teac22024.blogspot.com/>. Acesso em: 26 mar. 2026. Trabalho desenvolvido na disciplina Técnicas Experimentais de Artes Cênicas 1 (CEN0053), segundo semestre de 2024.

GARCIA, Silvana. **Teatro da militância [livro eletrônico]: a intenção do popular no engajamento político**. 1. ed. Rio de Janeiro: Teatro do Pequeno Gesto, 2022. Disponível em: <https://pequenogesto.com.br/wp-content/uploads/2024/06/Teatro-da-Militancia-Silvana-Garcia.pdf> Acesso em: 19 jun. 2025.

GIANNACHI, Gabriella. **Virtual Theatres: An Introduction**. 1. ed. London: Routledge, 2004.

GRECCO, André (dir.). **A resistência**. [S.l.]: Cão Bravo Produções, [s.d.]. Disponível em: <https://espetaculosonline.com/adulto#6f51274d-22e4-497c-82ae-a4bcfca40234>. Acesso em: 1 abr. 2024.

GROHMANN, Rafael. A Noção de Engajamento: sentidos e armadilhas para a pesquisa em comunicação. **Revista FAMECOS**, [S. l.], v. 25, n. 3, p. ID29387, 2018. DOI: 10.15448/1980-3729.2018.3.29387. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/revistafamecos/article/view/29387>. Acesso em: 6 abr. 2026.

GUSSON, Joelson (dir.). **Manifesto ciborgue**. [S.l.]: Arsx Produções Artísticas e Culturais Ltda., 2010. Disponível em: <https://espetaculosonline.com/adulto-4>. Acesso em: 1 abr. 2026.

HAMILTON. Direção: Thomas KAIL. Roteiro e músicas: Lin-Manuel MIRANDA. Produção: Thomas Kail, Jeffrey Seller e Lin-Manuel Miranda. Disney+, 2020. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt8503618>. Acesso em: 7 jan. 2026.

HOBBSAWM, Eric. **Era dos extremos: o breve século XX, 1914-1991**. Tradução de Marcos Santarrita. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HORA, Nina da. **MyNews explica: algoritmos**. São Paulo: Edições 70, 2023.

HUBERMAN, Leo. **História da riqueza do homem**. 21. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

INSTITUTO CULTIVA. **Nada será como antes | Manuela d'Ávila | CULTIVA CAST #11 [vídeo]**. YouTube, 2 mar. 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9XkMqjHyckI>. Acesso em: 20 jun. 2025.

KOTWAL, Kaizaad Navroze. **Variations of virtual reality in theatre and film**. 2000. Dissertation (Doctor of Philosophy in Theatre) – The Ohio State University, Columbus, 2000. Disponível em: https://etd.ohiolink.edu/acprod/odb_etd/ws/send_file/send?accession=osu1392809424&disposition=inline. Acesso em: 07 abr. 2026.

LABORATÓRIO DA CENA 2021. **Blog do Lab da Cena 2021**. Natal, 2021. Disponível em: <https://labdacena2021.wordpress.com/blog/>. Acesso em: 8 jan. 2026.

LEITE, João Lucas. Sobre agitprop na era digital: existe alguém que lê jornal impresso? **Em Defesa do Comunismo**, 27 jan. 2024. Disponível em: <https://emdefesadocomunismo.com.br/sobre-agitprop-na-era-digital-existe-alguem-que-le-jornal-impresso/>. Acesso em: 20 jun. 2025.

LÓPEZ, Laura Cecilia. O conceito de racismo institucional: aplicações no campo da saúde. **Interface (Botucatu)** 16 (40), Mar 2012. Disponível em <https://doi.org/10.1590/S1414-32832012005000004>. Acesso em: 6 mai. 2024.

LOUP, Alfred Joseph III. **The theatrical productions of Erwin Piscator in Weimar Germany: 1920–1931** 1972. Tese (Doutorado em Filosofia) – Louisiana State University, Baton Rouge, 1972. Disponível em: https://repository.lsu.edu/gradschool_disstheses/2348. Acesso em: 19 jun. 2025.

LÓPEZ, Carolina Martínez; DURAN, Ramon Girona. *El teatro total de Erwin Piscator como herramienta audiovisual inmersiva revolucionaria. El paradigma de 'Hoppla, Wir Leben!' (1927)*. **L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos**, Valencia, España, n. 35, p. 33–46, 2023. DOI: 10.63700/1008. Disponível em: <https://revistaatalante.com/index.php/atalante/article/view/1008>. Acesso em: 13 mar. 2026.

MARTINS, Leda. Performances da oralitura: corpo, lugar da memória. **Letras (Santa Maria)** v 25, p. 55-71, 2003. Disponível em <https://periodicos.ufsm.br/letras/article/view/11881>. Acesso em: 7 mai. 2023.

MENCARELLI, Fernando Antônio. A. Coletivos teatrais, performance e micropolíticas. **A Arte e a cidade: lugares e expressões teatrais de Belo Horizonte**. Belo Horizonte: Fundação Municipal de Cultura, 2015. v. 1, p. 81-94. Disponível em https://www.academia.edu/35582166/Coletivos_teatrais_performance_e_micropolíticas. Acesso em: 01 mai. 2024.

MOREIRA, Carina Maria Guimarães; NOSELLA, Berilo Luigi Deiró. Práticas laboratoriais e a história na cena: tecnologia e iluminação na cena épica de Piscator. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 1, n. 37, p. 035–053, 2020. DOI: 10.5965/1414573101372020035. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101372020035>. Acesso em: 9 jan. 2026.

NOBLE, Safiya Umoja. **Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism**. New York: NYU Press, 2018. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/j.ctt1pwt9w5>. Acesso em: 20 jun. 2025.

NOVITSKY, Pavel. O que é a Blusa Azul? In: ESTEVAM, Douglas; COSTA, Iná Camargo; VILLAS BÔAS, Rafael (org.). **Agitprop: cultura política**. São Paulo: Expressão Popular, 2015. p. 145–146.

O'NEIL, Cathy. **Algoritmos de destruição em massa: como o big data aumenta a desigualdade e ameaça a democracia**. Tradução de Rafael Abraham. 1. ed. Santo André: Rua do Sabão, 2020

PANDÊMICA COLETIVO DE CRIAÇÃO TEMPORÁRIA. **12 Pessoas com Raiva**. Direção: Juracy de Oliveira. Brasil, 2020–2021. Espetáculo teatral virtual.

PAPAGIANNOULI, Christina. ***Political cyberformance: the etheatre project***. London: Palgrave Macmillan, 2016. 122 p. (Palgrave Pivot). ISBN 9781137577030.

PEREIRA, Ohanna Simioni Picolo. Espectadores do futuro: A geração da tecnovivência teatral. **Rascunhos**, Uberlândia, MG, v.8, n.2, p. 46-54, jul - dez 2021. ISSN 2358-3703.

PINTO, Viviane et al. (org.). **Cultura e política**: narrativas da Escola de Teatro Político e Vídeo Popular do Distrito Federal. Brasília, DF: Simpoiese Projetos Culturais, 2022.

PISCATOR, Erwin. **O teatro político**. Tradução de Aldo Della Nina. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.

_____. **Teatro político**. Tradução de Salvador Vila. Madrid: Ayuso, 1976.

PUNPENG, Grisana; YODNANE, Paonrach. *The route to immersion: a conceptual framework for cross-disciplinary immersive theatre and experiences*. In: ***Humanities and Social Sciences Communications***, s.l., v. 10, n. 961, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1057/s41599-023-02485-1>. Acesso em: 30 abr. 2024.

REDE NUESTRA AMERICA. **II Ciclo Rede Nuestra America: Apresentação Escola de Teatro Político e Vídeo Popular DF** [vídeo]. YouTube, 28 out. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IEyhtYSG1VQ>. Acesso em: 8 jan. 2026.

REGO, Rebeca Silva do; SANTOS, Kathleen Cristina Albuquerque; GONCALVES, Matheus Pereira; SOUSA, Dulcilene Ferreira de; LEMES, Luiz Arthur da Cunha. **Web Jornal Nacional Panteras**: exercício cênico virtual. Brasília: Universidade de Brasília, 2025. Exercício cênico apresentado na disciplina Técnicas Experimentais de Artes Cênicas 1 (CEN0053), segundo semestre de 2024. Supervisão de Dhenise de Almeida Galvão.

ROJO, Sara. Teatro na urgência: como pensar o político no interior do campo teatral?. **Subtexto – Revista de Teatro do Galpão Cine Horto n. 12** – ISSN 1807-5959, p. 134-153, nov. 2016. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1b2wNvHO3cjiXE6QGQtXVYLzXmYBIxzJ8/view?usp=sharing>. Acesso em: 1 mai. 2024.

ROJO, Sara; PUENTES, Patricia Henríquez. Teatro e política na América Latina: novas tendências. **Aletria: Revista de Estudos de Literatura**, S. l., v. 26, n. 1, p. 9–13, 2016. DOI: 10.17851/2317-2096.26.1.9-13. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/18673/15540>. Acesso em: 7 mai. 2024.

SANTARÉM, Paíque Duques. Quilombos, transfluência e saberes orgânicos – entrevista com Nêgo Bispo. **Mobilidade antirracista**. São Paulo - SP: Autonomia Literária, 2021.

SANTOS, Allessandra Elisabeth dos. **Generative artificial intelligence and its impact on writing**. 2024. 156 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2024. Disponível em: <https://ri.ufs.br/jspui/handle/riufs/20805>. Acesso em: 28 maio 2025.

SANTOS, Antônio Bispo dos. **A terra dá, a terra quer**. São Paulo: Ubu Editora/PISEAGRAMA, 2023.

_____. Antônio Bispo dos. **Colonização, Quilombos, modos e significados**. Brasília: INCTI; UnB; INCT; CNPq; MCTI, 2015.

SANTOS, Josué Leite dos **A (tecno)cena: arte como política de subjetivação** / Josué Leite dos Santos. -- Salvador Bahia, 2019. 156 f. Orientador: Djalma Thürler.

SANTOS, Raphael Bernardo dos. **Laboratórios de criação teatral: Mapa para ilhas desconhecidas, micropoéticas relacionais em tempos de tecnovívio**. 2023. 75 f. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023. DOI <http://dx.doi.org/10.14393/ufu.di.2023.590>. Acesso em: 29 dez. 2023.

SILVA, Aryelle Christiane Souza da; PAIVA JUNIOR, Gilberto Lima de. Teatro em Tempos Pandêmicos: Caminhos Possíveis para uma Produção e Gestão Cultural das Artes Cênicas. Orientação: Ma. Monique Bezerra da Silva. **Enecult** S.l.: s.n., 2020. Disponível em: <http://www.enecult.ufba.br/modulos/submissao/Upload-568/132364.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2023.

SILVA, Itamar Barbosa da. **Se cais no céu, voas no mar: procedimentos de encenação executados em meio virtual**. 2022. 40 f. TCC (Licenciatura em Teatro) - Departamento de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2022.

Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/46365>. Acesso em: 29 dez. 2023.

SILVA, João Victor Lívio da; SOUTO, Cecília Rocha Ribeiro; SANTANA, Ana Lira de Abreu; EMÍDIO, José Arthur Alexandre. **Escolha Fatal (ou Seleção XTV)**: exercício cênico virtual. Brasília: Universidade de Brasília, 2025. Exercício cênico apresentado na disciplina Técnicas Experimentais de Artes Cênicas 1 (CEN0053), segundo semestre de 2024. Supervisão de Dhenise de Almeida Galvão.

SPINELLI, Diogo. Interação, risco, jogo: princípios de equivalência no teatro expandido dos clowns de Shakespeare. **Subtexto – Revista de Teatro do Galpão Cine Horto n. 16.** 160-175. ISSN 1807-5959. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1SSes7GzllLVFwdAusOYSZnlhwCzKmN-g/view?usp=sharing>. Acesso em: 30 abr. 2024.

STÉDILE, Miguel Enrique; VILLAS BÔAS, Rafael. Agitação e propaganda no MST. *In*: ESTEVAM, Douglas; COSTA, Iná Camargo; VILLAS BÔAS, Rafael (org.). **Agitprop: cultura política**. São Paulo: Expressão Popular, 2015. p. 35-52.

SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL (STF). **Sessão Plenária – Regras do Marco Civil da Internet – 27/11/24.** YouTube, 28 nov. 2024a. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=uVP_HPv7nkl. Acesso em: 20 jun. 2025.

_____. **Sessão Plenária – Marco Civil da Internet – 28/11/2024.** YouTube, 28 nov. 2024b. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5mSA0nflo7Y>. Acesso em: 20 jun. 2025.

_____. **Sessão Plenária – Marco Civil da Internet – 4/12/24.** YouTube, 5 dez. 2024c. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qsFJXB2iA-g>. Acesso em: 20 jun. 2025.

_____. **Sessão Plenária – Marco Civil da Internet – 5/12/2024.** YouTube, 5 dez. 2024d. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OAccmmamtE0>. Acesso em: 20 jun. 2025.

_____. **Sessão Plenária - Regras do Marco Civil da Internet - 11/12/2024.** YouTube, 11 dez. 2024e. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=s107QFoZiPU>. Acesso em: 22 abr. 2025.

_____. **Sessão Plenária – Marco Civil da Internet – 18/12/2024.** YouTube, 18 dez. 2024f. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=c45zWtiRAAtQ>. Acesso em: 20 jun. 2025.

_____. **Sessão Extraordinária – Recursos sobre normas do Marco Civil da Internet – 11/6/25.** YouTube, 11 jun. 2025a. Disponível em: <https://youtu.be/9qKO0tk9Tmo>. Acesso em: 20 jun. 2025.

_____. **Sessão Plenária – Recursos sobre normas do Marco Civil da Internet – 12/6/25.** YouTube, 13 jun. 2025b. Disponível em: <https://youtu.be/qAsE-wXCRms>. Acesso em: 20 jun. 2025.

TEATRO DA MARGEM. **Disque Q para Queer.** Direção: Diogo Spinelli. Parnamirim: Teatro da Margem, 2021. Espetáculo teatral virtual.

TERRA EM CENA. **Lançamento da publicação digital da ETPVP-DF** [vídeo]. YouTube, 16 jun. 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=aT8eyz25g_4. Acesso em: 20 jun. 2025.

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. **Quanto vale um like?** Planaltina: UnB, 2025. Espetáculo teatral.

VENTURINI, Fábio Luís. **#Rabolivreja: a lenda do cachorro louco.** Direção: Alisson Lemos. Brasil, 2021. Espetáculo teatral virtual.

VIANNA FILHO, Oduvaldo. Entrevista a Ivo Cardoso. In: PEIXOTO, Fernando (org.). **Vianninha: Teatro, Televisão, Política.** Rio de Janeiro: Funarte, Ministério da Cultura, 2008. p. 239-255.

VILLAS BÔAS, Rafael Litvin. CPC e MST: formas e dinâmicas produtivas do teatro político brasileiro em dois tempos históricos. **Revista Sala Preta**, São Paulo, v. 19, n. 1, p. 150-162, 2019. DOI: 10.11606/issn.2238-3867.v19i1p150-162. Acesso em: 24 mai. 2023.

_____. Desafios do teatro político contemporâneo. **Terceira Margem v. 18 n. 30 (2014): Dossiê teatro e processo social** p. 197-226, 2017. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/tm/article/view/9756/7573>. Acesso em: 11 mai. 2024.

_____. **Indústria cultural, identidade e tecnologia.** Ciclo de Conferências Teoria Crítica da Tecnologia – parte 07. [S.l.]: Fundação Banco do Brasil, 2011. 1 vídeo (1h41min). Publicado por: Canal Fundação Banco do Brasil. Disponível em: <https://youtu.be/0BYHV7gWJSk>. Acesso em: 3 jan. 2026.

_____. Notas para retomada do debate sobre teatro e revolução no Brasil **Subtexto – Revista de Teatro do Galpão Cine Horto n. 12** – ISSN 1807-5959, p. 106-133, nov. 2016. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1b2wNvHO3cjiXE6QGQtXVYLzXmYBlxzJ8/view?usp=sharing>. Acesso em: 1 mai. 2024.

_____. Teatro do oprimido: dos movimentos sociais à educação do campo. **IAÇÁ: Artes da Cena**, v. 8, n. 1, p. 53–69, 30 dez. 2025. Dossiê “O Caminho quem faz é o caminhante ao Caminhar: Teatro do Oprimido Brasil adentro, mundo afora”. Disponível em: <https://periodicos.unifap.br/iaca/article/view/752>. Acesso em: 19 mai. 2026.

_____. **Teatro político e questão agrária, 1955-1965: contradições, avanços e impasses de um momento decisivo.** 2009. 233 f. Tese (Doutorado em Literatura)-Universidade de Brasília, Brasília, 2009.

VILLAS BÔAS, Rafael Litvin; ROSA, Simone Menezes da; DEETER, Julie Anna Wetzel. Movimentos do teatro político brasileiro: da década de 1960 aos enfrentamentos com o neoliberalismo. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 1, n. 54, p. 1–23, 2025. DOI: 10.5965/1414573101542025e108. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/26837>. Acesso em: 20 jun. 2025.

YAMAMOTO, Fernando. Salvem os legumes! Ou Para onde ecoa a cena virtual? **Subtexto – Revista de Teatro do Galpão Cine Horto n.16.** 138-157. ISSN 1807-5959. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1SSes7GzIILVFwdAusOYSZnIhwCzKmN-g/view?usp=sharing>. Acesso em: 30 abr. 2024.

ANEXO I - TRANSCRIÇÃO COMPLETA DA ENTREVISTA: A GÊNESE E A REPERCUSSÃO DA EXPERIÊNCIA “12 PESSOAS COM RAIVA”¹¹

Interlocutor: Juracy de Oliveira (Diretor, ator e idealizador da Plataforma Pandêmica)

Pesquisadora: Dhenise Galvão (Artista e Doutoranda em Artes Cênicas/UnB)

Meio: Mensagens de áudio e texto (*WhatsApp*)

Período: 24 de maio a 02 de julho de 2023

Transcrição:

Dhenise Galvão: Juracy, para fundamentar a análise sobre o teatro político no período pandêmico, quais foram as motivações iniciais para a montagem de “12 Pessoas com Raiva”? Existem referências específicas (autores, diretores, filmes) que nortearam a construção da obra?

Juracy de Oliveira: O projeto começou logo após o início do isolamento social, em março de 2020. Em abril, iniciei a tradução de *Twelve Angry Men*, um texto que já me acompanhava desde a minha formação na Escola de Teatro Martins Pena. Embora eu não costumasse trabalhar com textos prontos, preferindo dramaturgias coletivas, a pandemia me fez retornar ao texto clássico.

Minhas referências fundamentais para essa construção são Rafael Martins (Grupo Bagaceira), Grace Passô e Caio Fernando Abreu. Foi através desses artistas que compreendi o “poder da palavra”, o que me permitiu ter a sensibilidade necessária para adaptar a obra de Reginald Rose para o contexto contemporâneo. A princípio, não planejei como um espetáculo *online*; eu apenas desejava ver os atores lendo o texto. Ao ouvir a primeira leitura coletiva, percebi que aquela experiência comportava a presença de um público e que a plataforma digital seria o caminho.

Dhenise Galvão: Como você avalia a repercussão do espetáculo e qual a importância dele para a consolidação da Plataforma Pandêmica como um espaço de difusão artística?

¹¹ As entrevistas apresentadas nos anexos foram transcritas preservando-se as características da oralidade dos entrevistados. Foram realizadas apenas intervenções mínimas de pontuação e organização do texto, com o objetivo de facilitar a leitura, sem alteração do conteúdo das falas.

Juracy de Oliveira: A repercussão foi imediata e muito acima do esperado. “12 Pessoas com Raiva” é, na verdade, a pedra fundamental da Pandêmica. Foi esse espetáculo que nos fez entender a plataforma como um espaço de difusão e de novas experiências cênicas. Até hoje a obra reverbera; circulamos pelos principais festivais do país e foi um dos projetos com maior longevidade e rendimento do período.

Dhenise Galvão: Em termos de escala, como funcionava a relação com a audiência e qual era a capacidade de alcance dessas transmissões ao vivo?

Juracy de Oliveira: O alcance era impressionante e, ao mesmo tempo, um desafio logístico. No início, utilizávamos o modo ‘Webinar’ do *Zoom*, com limite para 100 pessoas. As vagas esgotavam em menos de dois minutos após a liberação do link. Com a transição para festivais e o uso do *YouTube*, passamos a atingir 500 ou 600 espectadores simultâneos. Existe um interesse real em manter essas obras publicadas como um documento histórico daquele momento específico da produção teatral brasileira.

Dhenise Galvão: No meu estudo, foco na tensão racial presente na obra. Como essa escolha se deu no elenco e na adaptação?

Juracy de Oliveira: A intenção sempre foi trabalhar com um elenco misto. O texto original permite essa fricção, e trazer isso para a realidade brasileira durante a pandemia potencializou o aspecto político da montagem. Entender a palavra como ação política foi o que guiou a sensibilidade do grupo na execução dessa proposta.

ANEXO II - TRANSCRIÇÃO COMPLETA DA ENTREVISTA: REFLEXÕES SOBRE O TEATRO POLÍTICO VIRTUAL E PRESENCIAL

Interlocutora: Angela Carneiro (Professora universitária aposentada e escritora)

Pesquisadora: Dhenise Galvão (Artista e Doutoranda em Artes Cênicas – UnB)

Meio: Áudios de *WhatsApp*

Período: 9 a 12 de junho de 2023

Transcrição:

Dhenise Galvão: Angela, você assistiu à versão virtual de “12 Pessoas com Raiva” durante a pandemia e depois à leitura presencial. Poderia me contar como foi cada uma dessas experiências e o que você achou delas?

Áudio 1, 09/06/2023

Angela Carneiro: Bom dia, Dhenise. Nossa, mãe, que noite terrível de dor que eu tive. Mas faz parte da vida, né? Então vamos lá.

A primeira vez que eu vi o filme “*12 Angry Men*” eu tinha uns vinte e poucos anos, já formada. Foi no trabalho, na Secretaria de Educação. Eu era técnica em Assuntos Educacionais e a chefe passou o filme para a gente. Na época, ele não me causou muita espécie. Não tenho uma lembrança forte de ter sido impactada. Anos depois, já com quase quarenta anos, assisti de novo. Aí sim, o filme me acertou em cheio. Achei o texto impecável, que não tinha envelhecido nada. Fiquei tão impressionada que pensei que deveria ser obrigatório em colégios. Depois veio uma versão nova, com Jack Lemmon no papel principal. Excelente também. O texto continuava igual, muito bom.

E aí chegou a pandemia. No início da pandemia a gente estava até meio entusiasmado, né? Com medo, mas ao mesmo tempo entusiasmado. E quando o Magno, que é meu professor de dança, né, ele avisou que ia passar essa peça, eu fui logo me inscrever e assisti *online*. E fiquei maravilhada, porque o texto já é bom. Tinha mulheres no elenco, coisa que no “*12 Angry Men*” não era – era homens com raiva, não eram mulheres. Aquela de Natal, a senhora de Natal, nossa mãe, era um espetáculo. E tinha o Gilson também, né, que é um ator maravilhoso, que ele faz esse monólogo do *Riobaldo*, fantástico, já assisti também.

Então eu fiquei maravilhada, porque eu achei de uma inteligência eles terem escolhido exatamente essa peça. Porque foi o melhor espetáculo *online* que eu vi durante a pandemia. Eu achei o mais genial pela maneira que... quer dizer, foi feito pelo *Zoom*. Foi uma coisa assim, atual, genial, usando a tecnologia a favor do texto. E o texto já é sensacional, né? Então, maravilhoso, adaptando o que dava para ser adaptado. E depois, apesar de eles lerem, não dava a impressão que era lido, porque exatamente porque estava em frente ao monitor. E eles avisam que é um julgamento meio *online* também. Quer dizer, se quando dava defeito na transmissão, fazia parte do processo todo.

Dhenise Galvão: Quando você foi assistir à leitura presencial da peça no festival, o que mais te impactou nessa experiência?

Angela Carneiro: O Magno falou que eles estavam fazendo aí o festival. Aí eu já fui, né, toda contente para ir. E a primeira coisa que eu percebi, Dhenise, que quando eu entrei no teatro, no teatro gratuito, e eu costume, costumava, né, frequentar a tudo que o Midrash fazia, foi a diferença da plateia. Porque no Midrash, que é no Leblon, lá para o canto mais *chique*, é muito público judaico, né? É bastante. A maioria branca e a maioria senhores e senhoras.

E dessa vez, na plateia, a maioria era população negra e jovem. Então eu fiquei muito contente com isso, vendo assim como é que agora o Brasil está sendo... quando você dá a oportunidade, né, de um espetáculo gratuito, como se vai. E muito *gay* também. Isso eu achei ótimo também, assim, né? Bárbaro. Então, as pessoas estão podendo ser o que elas são e podendo frequentar os lugares que querem, podendo crescer.

Isso eu vi como professora universitária – para você ter uma ideia, Dhenise, em 28 anos lecionando na Faculdade de Arquitetura, eu conto nos dedos da mão a quantidade de alunos negros que eu tive. Era uma vergonha, quer dizer, o Brasil não estava representado numa faculdade pública, né? Então hoje a gente vê a faculdade é, com o Brasil dentro dela. Isso daí foi a primeira coisa que me impactou assim, positivamente, né?

Dhenise Galvão: Quando começou a peça presencial, o que você achou da atuação e das diferenças em relação à versão virtual?

Angela Carneiro: Infelizmente, dois dos atores falavam muito baixo. E aí houve uma... depois até o jurado se levantou para pedir para eles falarem mais alto. Mas os demais atores estavam perfeitos. Havia um tempo de silêncio entre as falas que no virtual isso eu não senti, e no presencial eu senti. Porque como eles estavam lendo o texto, a gente via eles lendo. Então devia estar escrito tempo, né, alguma rubrica em relação a isso. E que numa, na peça, que também tem esse tempo, eles se levantam, eles andam, ficam olhando a janela. Foram tiradas partes do texto. Quer dizer, a parte da chuva foi toda retirada. Do calor imenso. A questão do rapaz que quer ir para o jogo de qualquer forma foi apenas citada no início, não foi intensificada. Tiraram também a parte da dos óculos, né, que o o a moça fala assim: “Vocês não viram que ela tem duas manchas no, no, em cima do nariz?”. Isso tiraram. Ficou mais a essência da questão.

E, para mim, essa peça tem dois pontos importantes. Um é a questão do preconceito mesmo – e a outra... que o preconceito contra tudo, né? Que tem um cara que tem o preconceito porque o filho dele agia dessa, contra ele. Então é, o cara faz isso, né? Então ele já achava que o cara era condenado por causa disso. Tem a questão da gente não, não pensar no assunto, né? “Ah, vê a, vê a coisa por cima e fala, claro. Estava com a arma na mão, estava não sei o que, não sei o que, não sei o que, e pronto.” Evidentemente que era ele. E aí é essa ter uma única... E tem, e aí vem a grande glória desse texto, é mostrar como uma pessoa com um pouco de lógica, com educação, lógica, respeito ao outro, consegue mudar a opinião.

Agora, aqui você diz assim, espetáculo, você diz aqui assim, a experiência de assistir o espetáculo e tal. Então eu achei que pelo fato de ser uma leitura dramática, a leitura dramática funcionou melhor *online*, porque a gente não via que era leitura.

Vamos ver o que mais que você, o que que você pode dizer. O seu doutorado é sobre teatro político virtual. Então eu acho que a coisa é essa: eu achei que virtualmente a peça funcionou mais. Porque também, mas a outra é leitura. Essa aqui não chega a ser uma leitura, né? Porque se fosse uma peça, teria uma mesa, estariam todos eles em volta, teria cenário, né? É outra coisa. Aqui a gente tem que se concentrar no texto. Então a leitura do texto tem que ser uma coisa assim mais impactante.

Então, com dois atores que falavam mais baixo, e um deles não era tão bom ator, por exemplo, assim, porque tem alguns atores que são sensacionais, né?

Maravilhosos. Eu só achei assim, dois mais fracos. Mas o resto, nota 10, nota 1000 mesmo. E é uma leitura. Mesmo errando às vezes na leitura do texto, também funcionava bem. Tudo bom, tudo bom. Uma experiência excelente. Mas, virtualmente, eu achei que funcionou mais o tipo de peça.

Então, agora você fala que você está fazendo um doutorado sobre teatro político. É, a política em seus termos maiores, né? E eu achei que o mais importante no virtual desse caso foi a rápida adaptação para o virtual. Foi fantástico isso. Nossa, eu fiquei emocionada assistindo a peça, e eu estava morando num apartamento pequenininho, conjugado, então foi aquele bálsamo, sabe?

Quando eles começam a peça virtual, eles colocam um filme preto e branco com a cara dos jurados. Eu até pensei: “Poxa, será que teve uma versão anterior?”. Eu não sabia que tinha. Mas eu não sei. Aí eu fiquei na dúvida se aquela imagem que eles colocaram... vou dar uma olhada... se tiver, é capaz que a gente encontre *online*.

Quer dizer, eu tenho as duas versões: eu tenho a original, em preto e branco, e a mais recente, colorida, com Jack Lemmon fazendo o papel principal. O texto das duas é praticamente igual.

Dhenise Galvão: Você falou da diferença entre o virtual e o presencial. Como você enxerga o virtual no teatro político, especialmente em relação à ampliação da plateia e às limitações da tela?

Angela Carneiro: Já que você está falando sobre o virtual e o político e tal, então tem que entender o que que é o lance do virtual. Porque, ao mesmo tempo que o virtual amplia a plateia, eu acho que isso é essencial, seja na educação... A minha formação de faculdade foi Educação a Distância, porque eu sou fã de Educação a Distância.

Mas é outra história: em 1970, quando a gente falava Educação a Distância, a gente não estava falando de celular, né? A gente estava falando de outra coisa. Não era só de cadernos, a distância, correio, essa coisa toda; a gente falava de TV Educativa. Falava mais sobre TV e com salas de aula. A educação era a distância. Quer dizer, o professor... e foram experiências maravilhosas, né? A gente teve a experiência Maranhense de TV Educativa, que foi uma mudança no estado do Maranhão, maravilhoso.

Então, eu era fã de Educação a Distância por causa disso, porque para você poder atingir... Educação pelo rádio. Era isso que a gente falava quando era Educação a Distância. Não era com celular na mão, tendo que fazer mil outras coisas. E esse que eu acho um grande problema hoje, que é uma grande qualidade. Quer dizer, eu estou aqui falando com você, Dhenise, que eu não te conheço, que você está em Brasília, falando aqui no celular. Eu posso falar com a minha irmã que mora nos Estados Unidos, eu converso com ela, né? Ela me salvou naquela dor que eu estava horrorosa, então meia-noite eu cheguei, ela... eu liguei para ela, que para ela ainda era cedo, e ela é uma craque de dor, porque ela já tem 70 e poucos, tantos anos, aí me falou: “Não, na hora que você levantar você faz isso.” Me ajudou à distância.

E aí, mas o teatro à distância, ele perde quando é no celular, como a educação a distância perde também. Como muita coisa que eu tenho uma amiga minha que não tem TV a cabo, nada disso. Quando ela vai assistir um filme pelo celular, assiste, mas perde. Então, eu acho que o tipo de peça virtual deve ser alguma que se adapte ao celular. Eu não sei, o “12 Angry”... o “12 Pessoas com Raiva” eu assisti na tela do computador, e meu computador tem um monitor grande. Então dava para eu ver todos os atores ao mesmo tempo. Como foi feito pelo *Zoom*, quem assistiu no celular deve ter achado ruim, eu acho, porque o *Zoom* no celular ele tem uma dinâmica diferente.

Então, eu acho que a peça para ser passada tem que ter uma adaptação visual para o virtual. Porque, quando é só simplesmente filmar, como eu assisti muitas que eram assim, a pessoa estava lá falando e filmava, perdia, mesmo eu vendo no computador. Então, a pessoa é uma nova linguagem.

Dhenise Galvão: Esse é um ponto bem interessante: as limitações e as possibilidades do virtual. Pensando nisso, como você vê o teatro político nessa diferença entre o que era possível nos anos 70 e o que acontece hoje no virtual?

Angela Carneiro: Se você fala do teatro político, aí eu já não... apesar... eu teria que pensar muito a respeito, teria que fazer uma compilação de todas as peças que eu assisti, porque eu peguei 1970. Então, todo o teatro era político, mesmo aquele que não era, né? Então era diferente. Nossa, mãe, cada peça que eu assisti, né? Então, qualquer peça que a gente via era um ato político, porque era uma época que todas as peças

eram muito censuradas, fechava, né, como “Calabar” e não sei o quê, e fechava tudo, e “Rei da Vela”.

Então, tudo que se fazia tinha essa... A nossa sorte é que a censura era burra. Então, às vezes coisas sérias passavam. Olha, eu assisti uma peça, para você ver, chamada República do Peru. E, mas como meu pai era um homem do governo, né? Ele era diretor do Instituto de Belas Artes, que hoje em dia é o Parque Lage, a gente tinha entrada. A gente assistia muitas peças antes delas irem para o cartaz. E a gente assistia junto com a censura. Então, eu assisti as peças antes de serem censuradas, as que eu podia assistir, que eram de de tarde e tal.

E aí, uma vez essa peça da, da, da República do Peru, quando nós vimos, quer dizer, a única coisa política que tinha era que o cara falava assim: “Poxa, eu preciso me mudar daqui. Poxa, eu tenho tanta papelada. Olha só, tenho isso, tenho isso”. Aí que tirou o título de eleitor, aí ele pegava o título de eleitor e jogava no lixo, já que não servia para nada, né, que a gente não votava. Essa era o único ato político que a gente podia falar da peça. No entanto, a peça, quando foi a cartaz, ela teve, sofreu sete cortes. E aí, Dhenise, ficamos pensando assim: “Que que será que eles cortaram?”, né? Porque a gente não viu nada, nem político nem erótico, porque também não podia ter palavrão, nada disso. Aí, quando tinha um palavrão, “merda” passou a ser um ato político. Porque “merda” eles deixavam passar. Então, se falava “merda” e a plateia inteira caía na gargalhada, porque falava “merda”. Era uma coisa assim, era uma outra época, né, que toda peça... Então, tem que pensar assim o que que é o... O teatro era um ato político em si.

Dhenise Galvão: Angela, a diferença na plateia chamou bastante atenção: muito mais gente negra e jovem, além da presença gay, em comparação com o público do Midrash. Isso parece indicar uma mudança real no acesso ao teatro. Como você vê essa transformação?

Angela Carneiro: Olha só que loucura. Essa coisa de não ter criança negra na escola da minha neta. A melhor amiga dela é negra. Agora, é filha de criação de pais brancos, é filha adotiva de pais brancos. Eu não sei se tem outros, eu não me lembro de ter outros, mas tem autista também, isso tem sempre. Aqui no meu prédio tem dois.

E agora, o pior, para mim, é o seguinte: a outra filha da minha ex-nora – porque meu filho se separou agora, esse mês. Vou te contar e você vai entender.

Eu cheguei na... porque eu sou escritora, né? Aí eu vou nas escolas e tal. Fui na escola que a outra filha dela estuda. E aí eu falei com ela: “Puxa vida, impressionante, né, como é que é esse racismo no Brasil”. “Não tinha uma criança negra nesse colégio”. “Ah, mas aqui não tem racismo não”. “Eu, como que não tem racismo, não tem negro na escola, como é que não tem racismo?”. “Ah, mas não tem porque eles não querem ir, não é porque é proibido”. Então, a coisa é complicada, sabe? A coisa é complicada. Então, esse tipo de trabalho teatral é muito importante.

Agora, tem que ser um formato para celular, né? Porque ninguém mais tem televisão, nem computador, é só celular. As pessoas passam o dia inteiro. Eu que sou esquisita, porque eu deixo o celular aqui, não saio com ele.

E outra coisa dessa peça, das “12 Pessoas com Raiva”, que eu acho muito importante, é que o protagonista, né, o que muda a posição das pessoas, ele não chega com uma ideia pronta. Ele podia ter chegado e falado assim: “Não, eu sou contra, eu vou te explicar por quê”. Mas não. Ele foi mostrando as coisas aos poucos. Quer dizer, eu acho isso importante porque muitas vezes a gente não reflete, a gente não se debruça sobre o problema inteiro. A gente vai indo aos poucos. Então, eu acho que essa peça tem esse valor também, de mostrar que o cara ficou refletindo, não chegou e viu de cara.

Tanto que diz: “Ah, por que que o advogado de defesa não disse?”. Porque as coisas não são óbvias.

Um dos livros que eu mais gosto na minha vida, que eu acho importantíssimo, obrigatório, é o do Rubens Figueiredo, o que ele ganhou o Prêmio Oceanos, que é “Passageiro do Fim do Dia”. Eu até falei com ele, porque assim, ele passa e eu me inclino, né, porque eu acho ele um gênio. E ele é todo para dentro, mora aqui perto. E eu falei para ele a respeito desse livro, que eu acho sensacional. E ele fala assim que é engraçado que, com todos os prêmios que ele ganhou, ele não vende o livro.

Como é que é... É, a nossa indústria é uma porcaria mesmo, né? Aí, para te dizer, eu fui das mais vendidas do Brasil num determinado ano. Eu tenho todos os prêmios que existem literários, e assim, as editoras não abrem as portas para mim, não. Porque hoje eles só editam livros que sejam adotados em colégio, e existe uma patrulha

a respeito dos temas, que está complicado. Porque não é uma questão de politicamente correto – porque eu sou até a favor, não deu certo antes, então vamos ver – mas não é nem isso. É medo mesmo, é ignorância.

Eu não posso dizer que a protagonista é magra. Não pode dizer. Ah, não, não pode dizer. Quer dizer, você não pode descrever mais. Principalmente para criança, claro, né? Mas enfim.

Aí, o Rubens Figueiredo tem uma fala nele que dá para ver na internet, que ele fala que as coisas passam na nossa frente e a gente não vê. Então, é importante que haja esse tipo de esclarecimento, porque acaba que todo mundo fica com raiva.

Eu vejo pessoas próximas que são bolsonaristas fervorosas, dessas de bandeirinha, boina na cabeça com retrato dele, camiseta... Eu olho para aquilo e fico impressionada, sabe? Como é que pode não ver? Como é que pode aceitar que um cara imite uma pessoa agonizando, dizendo “estou doente, não consigo respirar”? Um cara que faz negócio desse, já basta, não precisa fazer mais nada.

Então, não é nem uma questão de política, de mérito, de crescimento. É outra coisa. Parece que tem um negócio na frente dos olhos. Eu lido muito com pessoas assim e fico impressionada. Por isso acho que essa peça é importantíssima: ela mostra que a gente precisa refletir aos poucos. As coisas não são óbvias.

Mas é isso. Um beijo, bom doutorado, Dhenise. Eu não cheguei a fazer a minha tese de doutorado não. Meu pai morreu na época, aí eu fiquei doida, larguei o doutorado no meio.

ANEXO III - TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA: FÁBIO LUÍS VENTURINI

Interlocutor: Fábio Luís Venturini (artista/entrevistado)

Pesquisadora: Dhenise Galvão

Meio: *WhatsApp* (perguntas por escrito e respostas por áudio)

Período: 2022 a 2023

Temas: Palhaço gay; sexualidades; gêneros e culturas populares; LGBTQIA+

Observação: As perguntas foram enviadas previamente, e as respostas foram encaminhadas por mensagens de áudio.

Transcrição:

Dhenise Galvão: Oi Fábio, tudo bem? Queria saber quais são suas principais referências. Livros, artistas, autores, familiares, textos ou professores que inspiram você?

22/08/2022

Fábio Luís Venturini: Uma depressão intelectual, acho que é bem por isso que eu estou passando no momento, estou sempre passando, né, porque na verdade é isso, né? Todos os trabalhos, por mais simples que sejam, sempre me atravessam porque eu acho que não tem como a gente negar o que a gente é. Então é isso, se a gente nega, temos que aceitar que o nosso trabalho nunca vai ter um diferencial, nunca vai ser diferente dos outros, nunca vai se destacar porque é isso, porque todos são iguais. Todo mundo quer ser entretenimento e processos que ganham, e é isso, que é uma fama dentro do meio, dentro da sua rodinha, da sua bolha. E é isso, a gente tem que contar quais são as nossas histórias. É como você mesmo disse qual é o meu lugar no meio disso tudo. Então é, porque a gente nasceu assim, nasceu herdando essa herança, que a gente não quer. E na verdade a gente não quer, porque a gente descobriu com o tempo, quando isso é ruim. Eu sou adotado, sou de uma família preta, entendeu? Minha mãe adotou muitas crianças. Então, eu tive uma infância pobre, difícil, cheia de B.O.s. Então, eu fico pensando quem seria eu se não tivesse crescido nesse mundo assim.

Então é, então quem nós somos no meio disso tudo? Nós somos aqueles que vieram para negar essa herança, entendeu? Para questionar, porque nós, enquanto descendentes desses antepassados, temos que questionar. Isso é uma coisa que tem que ser discutida entre a gente, não entre os colonizados. Eles já têm que sobreviver, já têm várias outras coisas. A gente tem que desconstruir isso. Então é, o que é muito

delicado também, porque a gente pode cair num lugar de charlatanismo, de militar é raga, é muito forte essa expressão militar, né? Militar, militar, que é militar, né? Mas é isso, a gente não pode negar nossa história, o que a gente é, as nossas, as nossas 'noias'. A gente é o que movimenta aqui, o que a nossa inquietude, sabe?

Então a gente não pode negar isso, é isso que a gente é. Então eu sempre busco esses trabalhos que sempre me atravessam assim, porque não tem como, só eu fazendo, só eu ensinando. Eu tenho várias 'noias', tenho vários problemas, tenho vários traumas, várias coisas dentro de mim, então não tem como, é muito foda. Principalmente quando eu comecei a me envolver com a arte-educação que eu sempre fui grilado, e daí comecei a ver os problemas da sociedade de um outro ângulo assim, que são as crianças, né? Então como elas ficam no meio disso tudo? É como você mesmo disse, as pessoas têm filhos e você tem que educá-los e situá-los nesse mundo assim. Então é isso, assim, é muito foda, é muito foda.

Dhenise Galvão: Como surgiram os dois trabalhos, “Cinderela” e “Cachorro Louco”?

10/01/2023

Fábio Luís Venturini: Na época da Cinderela, eu estava fazendo escola de teatro e dança e, ao terminar, estávamos realizando um espetáculo em que começamos a explorar a linguagem da palhaçaria e das máscaras, área de bufão. Já era o Pafúncio e comecei a me interessar e me aprofundar na linguagem da palhaçaria e do humor das máscaras, principalmente pelo poder de fala, pelo poder político, assim, de poder dizer as coisas, entendeu? E já estava com essa inquietação sobre como as artes do teatro, dança e circo aceitam corpos diferentes, pessoas, as minorias, pessoas pretas, mulheres, LGBTQs, e assim vai. Mas como a gente não pode ser a gente, a gente não pode contar as nossas histórias na cena, são sempre coisas, as histórias dos outros são normativas.

Então eu era esse palhaço mais macho, foi quando os mestres começaram a me cutucar, também as pessoas começaram a dizer, tipo, “Você não é engraçado quando está de palhaço, mas quando converso com você, você é engraçado porque é você, são as suas histórias, é sua vivência”. Na época, a Linn da Quebrada tinha lançado sua primeira música, seu primeiro videoclipe, ‘Enviadescer’. Conheci-me-se queer, Lygia Clark, várias pessoas, Glória Groove, entendeu? Várias pessoas, Pablio Vittar, Urias, várias pessoas LGBTQs, sendo elas mesmas, sabe? Na cena, cantando música sobre sua

realidade, fazendo cenas, espetáculos. Teve o ‘Jesus, é Superstar’, como eu te chamo agora, não lembra? Jesus arranhando para isso, um espetáculo mostrando um outro lado de Jesus. Então isso começou a mexer muito comigo.

Assim, fui conhecendo o Sibélimateus, Vucânica, Pucarropa, Pascico de Solades, entendeu? Umas pessoas que estavam nessa inquietação também. Isso começou a me inspirar e então eu precisei fazer uma cena, um número, em que eu me assumi enquanto eu palhaço gay. Eu precisava disso, dessa, de sair do armário de novo assim. Então eu montei esse número, esse número clássico, do sim, não sim, que é um número clássico de palhaçaria, é de circo-teatro. E daí eu simplesmente mudei a narrativa só, tirei a piada principal, o desfecho, e criei outro desfecho em cima.

Eu tenho inspirações mais, eu bebi de algumas fontes para criar como, como é que ele chama, Manoel de Barros, Vera Verão, alguns artistas LGBTs que já são minha infância assim, como Vera Verão, Rogéria. Meu clube viu, eu bebi muito dessas fontes assim. E Manoel de Barros tem aquela coisa, dizer que a cadeira não quer mais ser sentada, ela quer ser usada para outras coisas, entendeu? Que ele poeta, em tempo integral, de como quem está dele, que abre uma possibilidade de universos assim, sabe?

Então essas pessoas me inspiram. Minha mãe, minha mãe, uma mulher preta, mãe solteira, guerreira, essas pessoas elas me inspiram assim, muito. Minha mãe até hoje, a gente precisa tomar cuidado para ela não adotar crianças, alguém precisou de ajuda, pode ser criança, pode ser adulto. Minha mãe é a colcha, minha casa dela, essas pessoas me inspiram assim, né, então.

Dhenise Galvão: E queria saber como foi o processo de direção e montagem do “Cachorro Louco”.

Fábio Luís Venturini: O “Cachorro Louco”, ele nasceu da minha necessidade de me confirmar quem eu sou, porque na época, com a época da Cinderela, começou a surgir nas convenções, nos festivais, as noites LGBTs, as noites femininas, as noites pretas. Então a gente começou a ter mais espaço e daí os tradicionais, a galera mais fechada, começou a dizer que a gente não tinha técnica, que essas noites eram somente militância, começou uma treta, uma treta grande. E daí eu tinha um grupo, eu briguei, saí do grupo, várias coisas rolaram, aí foi a pandemia, e isso só aumentou. E daí o Cachorro Louco nasceu dessa necessidade, primeiro porque eu precisava montar um espetáculo

meu, estava sozinho sem grupo de novo, precisava já dessa ideia de montar um solo, de algo que precisasse só de mim, que eu conseguisse fazer o som, que precisasse de mim, apenas de mim, e de mandar essa galera toda tomar no cu. Como assim a gente não tem técnica, caralho? Eu me estudei pra caralho nessa vida, eu estudei muito. Como assim a gente não tem técnica? A gente tem muita técnica, né? Foda.

E daí abriu a Lei Aldir Blanc. Aí eu escrevi o projeto, mandei e passei com pouca grana. Era muito meu. E daí eu comecei a pesquisa.

A pesquisa começou em cima do número que eu já tinha, do “Cachorro Louco”, que era um número de habilidade, de equilíbrio. Daí, dessa inquietação de que ele falava várias coisas, a gente começou a pesquisa de bufonaria, porque eu desde o começo queria o Alysson como diretor. Ele me deu algumas coisas sobre bufão para eu ler, mas o que me pegou mesmo foi quando abri o *YouTube*. Tinha um vídeo que estava sendo indicado para mim, intitulado “Cinismo, a filosofia do Cachorro Louco”. Falei “nossa, deixa eu ver isso”.

Daí foi quando eu conheci o cinismo, e casou muito com o que eu estava sentindo. Foi um “bastar-se”, esse próprio, de carregar somente o que eu preciso. O cinismo tem isso: o Diógenes dizia que ele carregava uma tigela, que era o que ele precisava para beber água e comer. Então ele só carregava com ele o que ele precisava, até o dia que ele viu um cachorro comendo e bebendo água do chão. Pronto, não precisou nem carregar tigela. Eu posso comer, beber do chão.

E daí eu me aprofundei no cinismo, e essa foi a minha referência, a minha base. Eu parti do cinismo assim, e sem contar uma beira, o clássico, uma beira, a rua — o que eu queria fazer no espetáculo de rua, mesmo que agora esteja trabalhando ele de forma *online*, pensando num espetáculo presencial.

A palavra que move o espetáculo é o “desadestramento”, primeiro é o meu “desadestramento” enquanto o cachorro. Então, eu trabalho esse ser da rua, esse ser que não precisa de nada para que aconteça. Tudo que eu preciso é da rua, a rua é o meu cenário. Então, eu preciso do acontecimento, é o acontecimento, estou ali pelo acontecimento, saca? Então, eu lanço provocações e o público responde, é isso. Então, eu levo alguns jogos, e é uma discussão desse psicoteatro-clástico, é uma discussão do machismo, é uma discussão da homofobia, é um “desadestramento” de tudo isso que a

gente aprendeu, saca, e de todas essas coisas que estão intrínsecas, que estão impregnadas, elas estão enraizadas. A gente não tem nem consciência de como a gente aprendeu, porque a gente é disso.

Então, é um “desadestramento” de tudo isso, assim como se der ela, e ela parte muito do meu medo de ficar sozinho, do meu medo de não poder segurar na mão de alguém na rua, de não poder beijar. Eu passei esses 15 dias lá no interior, na casa da minha mãe. Eu estou solteiro, acionei esses aplicativos de relacionamento incrível, como ninguém tem falta, quando a gente vai se encontrar, não pode tocar, não posso segurar na mão, não posso dar um beijo. Por que não posso dar um beijo, se as pessoas já terão sequer faz, elas beijam, por que eu não posso amar? Só de sentar mais perto de um cara, as pessoas na praça já começavam a olhar para gente de maneira diferente, porque eu pinto a unha, porque eu uso rosa. Então, eu continuo nessa pesquisa, principalmente das fantasias, porque primeiro eu me vesti de Cinderela, misturando já tudo.

A Cinderela também tem essa coisa de brincadeira, como é que a gente não pode brincar de qualquer coisa? Eu lembro quando era criança, eu queria brincar de Cinderela, de princesa, porque eu colocava camiseta na cabeça, fazia de cabelo, atuava, fazia de vestido, pegava vestido da minha mãe, pegava salto dela. E sempre era tipo, ‘Ah, isso é coisa de menina, não pode’, sempre usavam uma masculinidade, para ferir a gente, como se o feminino fosse errado, como se tudo fosse errado, e daí tentavam levar a gente para masculinidade, para coisas masculinas, como se isso fosse afastar a gente dos nossos desejos, entendeu? Então vem muito disso, também, nesses trabalhos, eu mergulho nessa coisa da fantasia, do que a gente quer ser, mas não pode ser, porque ninguém deixa a gente ser. O que nós queremos ser? Quais são as nossas vontades?

E, entendeu, como cachorro, eu brinco também com a coisa, sabe como é que os cachorros se complementam? Cheirando o rabo um do outro. Aí eu dou meu traseiro, meu rabo, e dou para a pessoa cheirar. E daí, falar, ‘Agora, eu tenho que cheirar o seu.’ São brincadeiras, são brincadeiras, entendeu? Mas o que a gente tem vontade de fazer? Sabe? Por que que você não pode ser você? Por que que as nossas vontades são o que são? Desde que você não faça mal, não machuque ninguém, e nem você mesmo, a menos que seja fetiche, entendeu, você se machucar? Por que, entendeu? Por que a gente não pode se libertar? Então, eu tenho que fazer isso no cachorro, também fazer

essa brincadeira de “desadestrar”. Eu me desadestro das minhas amarras, mas também “desadestro” o público das vergonhas e dos medos. Vamos brincar. Vamos nos libertar. Vamos ser o que a gente quiser. Entendeu? Então, eu bebo muito das histórias reais de LGBTs.

Ah, como a Cinderela. O lance do vestido é a história de... Tem um amigo, né? O que a gente se conhece? É muitos anos, desde a minha adolescência. E quando ele era criança, a mãe dele, se foi uma pessoa muito irônica, muito brava, muito severa, e ele é uma criança afeminada, um menino feminino, e uma vez ela ia sair, ‘Vou sair com a sua irmã, vou ali, né? Recolher a roupa do varal e dobra para mim.

E aí a mãe saiu, e ele estava lá, do Bruno do Arrupe, e deixou a camisola dela. Aí quando ele deixou a camisola, ele a vestiu. E daí ele começou a cantar uma música, ‘a Cinderela, a Cinderela, a Cinderela’. E daí, de repente, ele percebeu que faltava peito. Aí, enquanto via duas cebolas ali, colocou dentro do vestido, então ela competiu, ‘a Cinderela, a Cinderela’. De repente, uma igreja está parada na porta. Então quer dizer que eu tenho uma filhinha, olha que bonitinha, olha a sua dava voltinha. Olha, cresceu o peitinho, olha que coisa mais fofa. O que é isso daí? Aí ele respondeu, ‘Ah, cebola, mas muito time, do assim, muito, ah, cebola’. O que é cebola? ‘Ah, que bonitinha, eu perdi, um de cebola, da minha filhinha, come, essa cebola.’ E ela fez, ele comendo as duas cebolas.

Ele passa mal, quando ele sente gosto de cebola na comida, ele vomita, ele passa muito mal. Olha o trauma dele. E eu sempre tive essa história na minha cabeça também, porque minha mãe não me fez comer uma cebola, mas eu apanhava toda vez que ela me via com vestido, ficava de castigo, com a toalha ali na cabeça. Eu lembro que tinha um desenho que eu adorava, a vestia quando dois, né, um era a princesa dos cabelos mágicos, que ela tinha uns cabelos mágicos, né, e, como o próprio nome já diz, e o outro era a gatinha, as hologramas, que ela tinha um brinco de estrela, e ela tocava no brinco, e ela se transformava numa pop star, adorava esses desenhos, adorava brincar. Mas eu apanhava sempre. Então, é isso.

A maioria dos meus trabalhos, partindo dos meus traumas, são muito pessoais; eles me atravessam muito. Então, é também uma maneira de trabalhar os meus traumas, de enfrentar os meus medos, de lidar com os meus anseios. É isso, assim. E daí, tenho

também como grande inspiração Caio Fernando Abreu, homossexual, uma pessoa que viveu com o vírus HIV, né? Tenho muito na cabeça o texto dele, 'Dama da Noite', já fiz um exercício cênico com ele, quando estudava, né? E tenho muito o Caio Fernando Abreu na cabeça, assim, e eu gosto muito dele, me inspira muito, muito, muito.

Quanto às minhas referências literárias, são Caio Fernando Abreu e Manoel de Barros, muitos, assim. Tem outros aqui, mas esses são as minhas principais, principais, principais

Dhenise Galvão: Qual sua formação?

Fábio Luís Venturini: Minha formação é... eu estudei teatro e dança nas formações principais. Fiz formação em teatro e dança pelo CLAC, aqui em São Bernardo, o Centro Livre de Artes Cênicas, onde a gente estudava teatro e dança, e como os dois se fundiam, né? Os professores eram ótimos, bem movimentados, bem políticos, assim, a gente na aula de história da dança, história do teatro, história da arte, professores maravilhosos, maravilhosos. Inclusive um deles também é minha inspiração: o Wilson, um homem gay, preto, periférico, que enfrentou muito, ele é muito foda, formado, mestrado, doutorado, e tudo isso, né? Uma pessoa foda, uma inspiração de tudo que ele passou na vida, ainda mais na época em que ele viveu, né, o racismo era muito maior. Então, eu sou formado pelo CLAC, né, pela ISLÍPA, Escola Livre de Palhaços, fiz escola livre de circo em Santo André, também, em São Bernardo, em São Bernardo não é uma escola de formação, fiz balé, essas são as mais importantes, assim. Já faço teatro desde os 16 anos, né, faço parte da Sielasa, Rediteato, lá de Amaro, sempre trolando colaborando com eles, gravei várias coisas com eles também, espetáculos, 'Auto da Compadecida', 'As Bruxas de Salem', 'Camille Claudel', vários, né. Eu chamo a informação, nem uma formação é acadêmica, reconhecida pelo MEC, né, como sei lá, a única época, a universidade, né, eu não terminei um ensino médio, parei no último ano, por questões pessoais, assim, sei lá, eu acho que o ambiente escolar me podava muito, e me direcionava para outra coisa, assim, então é isso, né.

Paulo Freire, né, é muito isso. As escolas não focam no nosso aprendizado, mas, assim, no nosso condicionamento, né? Tipo, eles nos condicionam a sermos iguais, e é isso. Então eu estava numa fase de descoberta, de sair de casa, de caminho para a independência, e a escola estava trabalhando, eu simplesmente não fui, mas, no último

ano do ensino médio, fui em três dias só. Eu lembro que no primeiro dia eu entrei na sala, depois de dois meses de aula eu entrei, então, nossa, eu falo, eu passei, e ainda assim, fui um bom aluno assim na média, não era o melhor, mas gostava de estudar, fazer perguntas, eu tirava notas boas, eu era só muito falador, tinha a questão da minha sexualidade, então essas coisas, crescendo numa cidade do interior, realmente católica, extremamente conservadora, cheia de bolsonaristas.

Era muito resquício da ditadura militar lá. Então, eu cresci nesse ambiente. Ouvimos que ser gay não era legal, que dois homens nunca vão casar, que eu nunca ia casar, que eu nunca ia ter... E assim, ser amado, que eu nunca ia amar essas coisas.

Dizia seis minutos de áudio, fora o outro. Não sei se eu falei tudo. É isso. Qualquer coisa você me pergunta. Não sei se eu falei tudo. As coisas, como você disse, eu disse...

Dhenise Galvão: Você tem matérias, entrevistas gravadas ou depoimentos de pessoas que assistiram para compartilhar comigo?

Fábio Luís Venturini: Eu tenho coisas lá na página do Coletivo Calhas. Vou te mandar aqui, que são, ou poucos depoimentos. Eu acho que, na verdade, eu tenho pouca coisa que me mandaram assim. Eu vou te mandar isso.

ANEXO IV – TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA: CONCEITOS DO GRUPO TEATRO DA MARGEM

Entrevistadora: Dhenise Galvão (Doutoranda em Artes Cênicas – UnB)

Entrevistado: Quemuel Costa (Ator e integrante do Teatro da Margem)

Data: 3 de novembro de 2022

Meio: *WhatsApp* (perguntas por escrito e respostas por áudio)

Transcrição:

Dhenise Galvão: Recentemente, em uma aula sobre metodologia e decolonialidade, discutimos o conceito de “margem” e isso me remeteu imediatamente ao trabalho de vocês. Como surgiu o nome “Teatro da Margem”? Além disso, como está o funcionamento atual do grupo, considerando que o projeto “Disque Q para Queer” integra minha pesquisa sobre teatros que abordam temas constitucionais?

Quemuel Costa: Oi Dhenise, boa noite. Primeiro, parabéns pela entrada no doutorado na UNB, que massa. E também que massa que você tá colocando a gente nele, né? Muito feliz por isso.

Sobre o grupo, a gente tá mantendo as atividades de forma ativa, embora tenhamos enfrentado um período de hiato em produções presenciais por causa da pandemia. O espetáculo Disque Q para Queer foi justamente uma resposta a esse contexto. A gente começou pouco antes do isolamento e a pandemia não permitiu que a gente fizesse algo presencial. Então o trabalho se consolidou no formato virtual, pensado especificamente para a plataforma *Zoom*. Atualmente estamos mais focados em organização interna, escrevendo artigos, submetendo projetos a editais. Não estamos em processo de criação de uma nova obra presencial ainda, mas o grupo continua ativo.

Quanto ao nome “Teatro da Margem”, ele carrega um sentido político e social forte de marginalização. A gente entende a margem em oposição a um “centro”. Quando afirmamos que fazemos um teatro na margem, a gente questiona quem ocupa esse centro: os teatros e companhias tradicionalmente localizados em zonas privilegiadas, como a zona sul — as companhias da zona sul e tudo mais. Nossa composição é integralmente formada por artistas de periferia ou do interior. No nosso caso, a maioria vem de Parnamirim, na região metropolitana de Natal. Isso já estabelece esse caráter de margem.

Há também uma dimensão poética e etimológica que foge do estigma da subalternidade. Parnamirim, de onde vem a maioria de nós, significa “rio pequeno” em tupi (paranã-mirim). Portanto, ser “da margem” também é estar à beira desse rio onde a cidade e nossa história surgiram. É uma imagem que nos tira um pouco da ideia pura de falta ou exclusão e nos coloca numa posição de origem, de fluidez, de algo que nasce da borda.

Dhenise Galvão (nota complementar): Quemuel integrou o Laboratório da Cena dos Clowns de Shakespeare em janeiro de 2021, uma experiência intensa de criação remota em pleno isolamento pandêmico. Nesse período, ele compartilhou cenas pessoais e reflexões sobre a repressão vivida na infância. Em 29 de janeiro de 2021, divulgou no grupo do Lab sua cena solo Todas as vezes que beberdes em memória de mim, com a provocação: “O que te ensinaram na infância? Para crianças pretas e viadas, ensinaram a repressão. A elaboração dessa cena é uma tentativa de romper com isso.” A peça estreou em fevereiro de 2021, em formato virtual, com recursos da Lei Aldir Blanc, e foi exibida pelo canal da Ardume Produções.

Essa cena dialoga de forma clara com o que ele defende na entrevista: o teatro feito da margem, a partir de experiências periféricas, corporais e identitárias que usualmente ficam fora do “centro”. “Disque Q para Queer” surge exatamente dessa mesma pulsão de inquietações queer e periféricas e que chegou, inclusive, a mostras nacionais, como na SP Escola de Teatro. A passagem pelo Lab parece ter contribuído para transformar as condições restritas da tela, da casa, da distância — em matéria cênica, onde a “margem” não se reduz à geografia ou à posição social, mas se torna também a borda instável entre o privado doméstico e o público virtual.

Desde então, Quemuel seguiu aprofundando essa pesquisa autobiográfica. Hoje mestrando em Artes Cênicas na UFBA, ele desenvolveu o solo Azul Miró (inspirado na poesia de Miró da Muribeca) e foi um dos dez jovens brasileiros selecionados pela Funarte para participar do programa internacional WYPPAM no Festival Off Avignon, na França, em 2025 — sendo o único potiguar na comitiva.