

Máquina para ser outro: performance, teatralidade e novas representações de si em ambientes imersivos¹

Marcela Silva de ASSIS²

Thiago SOARES³

Universidade Federal de Pernambuco, Recife, Pernambuco

RESUMO

Este artigo se propõe a analisar o experimento de Realidade Virtual (RV) “Máquina para ser outro”⁴, do coletivo *BeAnotherLab*, para identificar os tipos de performances evocadas pelo projeto. Produções imersivas promovem a emergência de novas narrativas, corporalidades, representações de si e interações mediadas por tecnologias de RV. Foram observados os vídeos “*Gender swap*” e “*Dancing on the feet*” a fim de entender como as relações humano-máquina e humano-humano podem fazer surgir rupturas do real, recriações imaginativas do corpo e novos modos performáticos. Ao longo da pesquisa, foram identificados elementos de teatralidade, como a criação de espaços ficcionais, ações enquanto performance, transposição de discursos regulatórios por meio da “troca de gênero”, e limites nos graus de imersão provocados pela restrita rendição ao meio.

PALAVRAS-CHAVE: Realidade Virtual; performance; tecnologias; imersão; cultura digital.

INTRODUÇÃO

As novas configurações tecnológicas da comunicação contemporânea demandam esforços atualizados de pesquisadores. Nos ambientes virtuais, repletos de interações mediadas por dispositivos e interfaces digitais, imagens computadorizadas, computação gráfica e múltiplas formas de espetatorialidade, foram abertos caminhos para a imersão baseada na experimentação interativa. São formas de agir diversas nesses meios, o que resulta em efabulações, multissensorialidades e performances remodeladas. Pensar conceitos de performance sob a luz das corporalidades simuladas da Realidade Virtual (RV) é um esforço que se pretende assumir neste artigo.

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergência Tecnológicas, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da UFPE, e-mail: marcela.assis@ufpe.br

³ Orientador do trabalho. Professor em comunicação do PPGCOM – UFPE, e-mail: thikos@gmail.com

⁴ “*The machine to be another*”.

Por Realidade Virtual, entende-se uma tecnologia de interface capaz de permitir a entrega total do usuário ao conteúdo por meio de efeitos visuais e sonoros realísticos. É um conceito “(...) utilizado para se referir aos ambientes digitais criados para tentar enganar os sentidos humanos, de maneira que a pessoa tenha a sensação de que está realmente inserida naquela realidade” (VIEIRA; CHAVES; SILVA, 2018). Esse tipo de narrativa transporta o espectador para o acontecimento apresentado e simula cenários a serem explorados (LONGHI, 2016). Criado por Morton Heilig, o Sensorama (Figura 1) é considerado um dos precursores das experiências multissensoriais imersivas.



Figura 1: Criado por Morton Heilig, o Sensorama foi construído em 1956. Fonte: <https://mundodosgamesinf.neocities.org/>⁵

A recriação imaginativa do corpo serviu de base para o projeto “Máquina para ser outro”, *software* desenvolvido desde 2012 pelo coletivo *BeAnotherLab*⁶. A iniciativa tem como objetivo promover debates e diálogos em torno da empatia social entre os participantes (EL PAÍS, 2014). “Trata-se, explicam seus criadores, de um projeto ‘de baixo custo’, baseado em ferramentas de desenvolvimento *open source* e inspirado em estudos sobre *embodiment*” (Ibid.).

A MPSO (TMBA, no inglês) consiste em um Sistema de Realidade Virtual de Incorporação (Tradução nossa)⁷ que trouxe a possibilidade de experimentar o mundo pelos olhos de outra pessoa. A proposta, que combina protocolos de interação e

⁵ Disponível em: < <https://mundodosgamesinf.neocities.org/evolucao.html>>. Acesso em: 9 de outubro de 2020.

⁶ Um grupo multinacional interdisciplinar dedicado a compreender a relação entre identidade e empatia de uma perspectiva incorporada à RV. Disponível em: <<http://beanotherlab.org/home/the-lab/>>. Acesso em: 9 de outubro de 2020.

⁷ “Embodiment Virtual Reality System”.

narrativas, oferece aos usuários uma nova forma de interagir e se mover de maneira tátil realista. “Esta pesquisa de longo prazo sobre como promover a empatia tem sido usada para abordar questões como preconceito cultural, imigração, vínculo geracional, resolução de conflitos e extensão corporal, entre muitos outros” (BEANOTHERLAB, tradução nossa⁸)⁹.

O objetivo do coletivo, impulsionado por uma abordagem de pesquisa-ação, é definir metodologias para “interagir com indivíduos que enfrentam diferentes tipos de preconceito social e sobre como apresentar esse conteúdo para o público” (Ibid., tradução nossa¹⁰). Para tornar os testes acessíveis e alcançar a proposta de fazer a empatia ser debatida mundialmente, a “Máquina para ser outro” possui um acervo de vídeos disponíveis gratuitamente no site do *BeAnotherLab* e na plataforma *Vimeo*¹¹.

Por representarem o pilar do projeto, foram tomados como objetos de análise os vídeos “*Gender swap - Experiment with The machine to be another*”¹² e “*Dancing on the feet - Embodied dance investigation with The machine to be another*”¹³. A hipótese inicialmente levantada é a de que os vídeos evocam tipos de performances baseados em interferências tecnológicas e corporais. Pretende-se mostrar como a Realidade Virtual pode ser um instrumento de criação de alteridades, ou seja, “viver a vida do Outro”.

O fascínio pela diferença e a “alteridade” como objeto de representação atraente foram investigados por Stuart Hall (2016). Imagens podem romper estereótipos por meio de marcações da diferença, como ocorre, por exemplo, no vídeo “*Gender Swap*”, que mostra a troca de gênero entre um homem e uma mulher. Assumir o corpo alheio é uma forma de contemplar o “espetáculo do Outro” de forma mais intensa. Dessa maneira, torna-se viável pensar as práticas representacionais utilizadas na cultura digital para representar diferenças.

Durante a interação com ambientes virtuais e a adoção de novos modos de representação, é possível explorar novas abordagens da “alteridade”. “Nas últimas décadas, as questões sobre ‘diferença’ vieram à tona nos estudos culturais e foram abordadas de diferentes maneiras por disciplinas diversas” (HALL, 2016, p. 153). O

⁸ “This long term research on how to promote empathy has been used to address issues like cultural bias, immigration, generational bonding, conflict resolution and body extension, between many others”.

⁹ Disponível em: <<http://beanotherlab.org/home/work/tmtba/>> Acesso em: 9 de outubro de 2020.

¹⁰ “(...) interacting with individuals from communities facing different types of social prejudice, and on how to present this content to a general audience”.

¹¹ Disponível em: <<https://vimeo.com/beanotherlab>> Acesso em: 9 de outubro de 2020.

¹² Disponível em: <<https://vimeo.com/84150219>> Acesso em: 6 de outubro de 2020.

¹³ Disponível em: <<https://vimeo.com/74254297>> Acesso em: 6 de outubro de 2020.

autor considera quatro abordagens teóricas: antropológica, psicanalítica e duas de origem linguística. “Trata-se de algo complexo e, especialmente quando lida com a diferença, envolve sentimentos, atitudes, emoções e mobiliza os medos e ansiedades do espectador em níveis mais profundos do que podemos explicar de uma forma simples” (Ibid., p. 140).

Na Realidade Virtual, o encantamento de “estar no corpo do outro” relaciona-se principalmente com os âmbitos da psicanálise, sob o argumento de que o “Outro” é fundamental na construção do *self*, e da linguagem associada ao campo da cultura. Pela abordagem linguística, a “diferença” é essencial para a construção de significados, embora seja reducionista e simplificadora. Sabe-se o que é dia pelo conhecimento prévio do que é noite. Nas produções de RV é possível distinguir real do ilusório devido à alteridade, ou seja, o “Outro” é importante para a percepção.

Ação enquanto performance virtualizada

Ao tornar agente aquele que interage com mundos imersivos, a tecnologia oferece a ação enquanto performance. Nas palavras de Richard Schechner, “qualquer comportamento, evento, ação, ou coisa pode ser estudado como se fosse performance e analisado em termos de ação, comportamento, exibição” (SCHERCHNER, 2003, p. 39). Estar em um ambiente paralelo ao real e fazer escolhas quanto aos enquadramentos é agir. O usuário é conduzido a imergir em narrativas apresentadas em espaços reproduzidos, frequentes nos vídeos feitos com câmeras de 360 graus, ou criados, caso das imagens computadorizadas.

Estudar fenômenos pela lente metodológica dos estudos de performance é uma importante ferramenta para analisar a cultura digital. Conforme Diana Taylor (2013) aponta, performances incorporadas têm importantes papéis na conservação da memória e produção de conhecimento. Pelo viés epistemológico, pesquisadores podem investigar diferentes eventos que são ensaiados e performatizados no cotidiano da esfera pública. “Entender esses itens como performances sugere que a performance também funciona como uma epistemologia” (TAYLOR, 2013, p. 27).

Com a crescente popularização das mídias digitais no cotidiano dos espectadores, o pensamento de Schechner (2003) ganhou recortes mais plurais. “Este senso de que a performance está em todo lugar é enfatizado pelo ambiente cada vez

mais midiaticizado em que vivemos: onde nos comunicamos por fax, telefone e internet; onde uma quantidade ilimitada de informações e entretenimento vem pelo ar” (Scherchner, 2003, p. 49). Ao longo do século XXI, principalmente após a popularização da internet, distinções clássicas entre “como se fosse performance” e “ser performance” começaram a desaparecer. “Isto é parte de uma tendência geral direcionada para a dissolução de todos os tipos de fronteiras. Internet, globalização, e a sempre crescente presença da mídia afetam o comportamento humano em todos os níveis” (Ibid.)

No próximo tópico, será apresentado um conceito suplementar à ideia ampla de performance, o de teatralidade.

Rupturas do cotidiano: criação de um espaço ficcional pelo espectador

Além da capacidade de movimento, nos ambientes virtuais imersivos ocorrem afetações transgressoras provocadas pela ressemiotização do espaço. Ao identificar elementos de alteridade, o interator inicia um processo de teatralidade. “É essa capacidade de inscrição da ficção em acontecimentos e espaços cotidianos que permite desencadear o processo da teatralidade para além do âmbito privilegiado da semiotização teatral (...)” (LEONARDELLI, 2011, p. 6).

A condição necessária à emergência de uma teatralidade performancial é a identificação, pelo espectador-ouvinte, de um outro espaço; a percepção de uma alteridade espacial marcando o texto. Isto implica alguma ruptura com o "real" ambiente, uma fissura pela qual, justamente, se introduz essa alteridade. (ZUMTHOR, 2007, p. 41)

Nos projetos imersivos virtuais, alguns aparatos tecnológicos ampliam a capacidade sensorial do corpo humano (FANTINEL, 2019). O “mergulho” pode ser mais profundo com o uso de capacetes de realidade virtual e óculos especiais, como os Oculus Rift e o Samsung Gear VR¹⁴. “É no reconhecimento do espectador desses materiais, e na conseqüente construção de um espaço ficcional por parte do espectador na relação com tais elementos, que a condição se dá” (LEONARDELLI, 2011, p. 5). No entanto, teatralidade tem pouco a ver com o ator, espaço, objeto ou evento. “Se fossem

¹⁴ Dispositivos de visualização de Realidade Virtual (LONGHI, 2016).

estas condições pré-requisitos da teatralidade, nós não estaríamos aptos a identificar sua presença nos acontecimentos diários” (FÉRAL, 1998, *apud* LEONARDELLI, 2011, p. 4).

As interações sociais simuladas, os novos papéis assumidos no campo digital imersivo, assim como a recriação ilusória do corpo são pontos que devem ser analisados ao estabelecer os níveis de performance possíveis na realidade virtual. Enquanto age virtualmente, um usuário de RV recoloca a si e aos outros no espaço. “Assim percebida a performance não é uma soma de propriedades de que se poderia fazer o inventário e dar a fórmula geral. Ela só pode ser apreendida por intermédio de suas manifestações específicas” (ZUMTHOR, 2007, p. 42).

A seguir, será possível observar a parte empírica desta pesquisa que tem como objeto de estudo a “Máquina para ser outro”.

Máquina para ser outro

Ser outro, assumir novo ponto de vista e quebrar barreiras sociais, como as normas de gênero, são algumas das premissas da “Máquina para ser outro”. A MPSO busca, nas respostas psicológicas e fisiológicas, fazer com que pessoas se sintam como se estivessem com um corpo diferente. Entre as hipóteses levantadas pelo coletivo responsável pela série de testes, está a importância social da empatia no contato com a alteridade.

O vídeo “*Dancing on the feet - Embodied dance investigation with The machine to be another*” inicia com uma explicação: “Experimento sugerido por dançarinos com deficiências físicas dispostos a se verem a partir da perspectiva do outro: dançar sobre os pés” (Tradução nossa)¹⁵. À esquerda da tela, vemos uma mulher equipada com óculos de Realidade Virtual sentada em uma cadeira de rodas. Do outro lado, é possível perceber uma dançarina tocando as próprias pernas, enquanto uma câmera em primeira pessoa acoplada em seu corpo registra cada ação (Figura 1).

¹⁵ “Experiment suggested by dancers physically challenged willing to see themselves from another's perspective: dancing on the feet”.



Figura 1: Usuária enxerga, com auxílio de óculos de Realidade Virtual, as imagens capturadas pela câmera acoplada na dançarina em pé.

A partir de movimentos sincronizados e coreografados, as duas interagem, à medida que a cadeirante incorpora mimeticamente o ponto de vista e gestos da dançarina. O corpo virtualizado permite uma espectadorialidade baseada na recriação imaginária dos membros pela usuária com os óculos. A visualidade assumida na atividade provoca processos multissensoriais, criação de espaço ficcional pelo espectador e a sensação de tocar outro corpo. “A diferença entre a visualidade háptica e óptica é uma questão de grau, no entanto. Na maioria dos processos de ver ambos estão envolvidos, em um movimento dialético de longe para perto, de apenas óptico a multissensorial” (MARKS, 2002, p. 3, tradução nossa¹⁶).

Na imersão analisada, a performance não está somente na dança, como manifestação artística, mas nas ações. Os interatores da “Máquina para ser outro” agem, exercem um comportamento e participam de interações. Por meio do corpo, o projeto propõe a conexão com o ambiente virtual. “A performance não apenas se liga ao corpo, mas, por ele, ao espaço. Esse laço se valoriza por uma noção, a de teatralidade (sem explorar todas as virtualidades), que me chegou muito tempo antes de pensar ‘performance’” (ZUMTHOR, 2007, p. 39).

¹⁶ “The difference between haptic and optical visuality is a matter of degree, however. In most processes of seeing both are involved, in a dialectical movement from far to near, from solely optical to multisensory”.

Diferentes bases teóricas que nos levam à noção de performance apresentam um elemento irreduzível: o corpo. É pela corporalidade que o coletivo *BeAnotherLab* permite, com auxílio de mediações tecnológicas, performances em outros corpos. “Recorrer à noção de performance implica então a necessidade de reintroduzir a consideração do corpo no estudo da obra. Ora, o corpo (que existe enquanto relação, a cada momento recriado, do eu ao seu ser físico) é da ordem do indizivelmente pessoal” (Ibid., p. 38).

A performance evocada no vídeo analisado é mediada por aparatos midiáticos e tecnológicos capazes de provocar afetações impactantes, o que serve de impulso para a criação de espaços ficcionais pelo interator. O encontro com alteridades, no caso analisado, faz emergir teatralidade no cotidiano. “A situação performancial aparece então como uma operação cognitiva, e eu diria mais precisamente fantasmática. Ela é um ato performativo daquele que contempla e daquele que desempenha” (Ibid., p. 41).

Também é possível apontar não somente o campo dos sentidos, mas das materialidades evocadas pelo efeito de tangibilidade e pela “produção de presença”, comuns nos meios de comunicação. “A palavra ‘presença’ não se refere (pelo menos, não principalmente) a uma relação temporal. Antes, refere-se a uma relação espacial com o mundo e seus objetos” (GUMBRECHT, 2010, p. 13). Nos dois objetos de análise, há fortes indícios do não-hermenêutico ao trazer para perto outros espaços e permitir a “troca” de corpos, inclusive entre pessoas de gêneros diferentes.

Uma coisa “presente” deve ser tangível por mãos humanas - o que implica, inversamente, que pode ter impacto imediato em corpos humanos. Assim, uso “produção” no sentido da sua raiz etimológica (do latim *producere*), que se refere ao ato de “trazer para diante” um objeto no espaço. (...) Por isso, “produção de presença” aponta para todos os tipos de eventos e processos nos quais se inicia ou intensifica o impacto dos objetos “presentes” sobre corpos humanos. (GUMBRECHT, 2010, p. 13).



Figura 2: O experimento do *BeAnotherLab* também investiga métodos imersivos para sistemas de reabilitação.

Para o sucesso do experimento, todos os participantes devem fazer os mesmos movimentos, ou seja, a mimese é um dos pilares do projeto. Para criar a ilusão no cérebro, são usados Oculus Rift e câmeras de primeira pessoa. Os dois usuários precisam sincronizar seus movimentos, visto que a experiência não funciona sem a correspondência. “Isso significa que ambos os usuários precisam concordar constantemente com cada movimento que fazem” (BEANOTHERLAB¹⁷, tradução nossa¹⁸).

A consciência coreográfica serve como um vínculo com a realidade, um lembrete de que aquela corporalidade é limitada. O grau de imersão é reduzido quando há menor liberdade quanto a movimentos corporais, já que qualquer falta de sincronismo pode atrapalhar a performance. Para um alto envolvimento na Realidade Virtual, é necessário haver uma sensação de controle. “A tal estado de “imersão”, estudiosos denominam como o estado de ‘sonho acordado’. A ‘imersão’ nada mais é do que a rendição total do leitor, ouvinte ou espectador, à narrativa do respectivo meio ao qual esteja assistindo, lendo ou ouvindo” (LONGHI, 2002, p. 83, *apud* LONGHI, 2016, p. 8).

¹⁷ BEANOTHERLAB. Gender Swap - Experiment with The Machine to Be Another. 2014. Disponível em: <<https://vimeo.com/84150219>> Acesso em: 6 de outubro de 2020.

¹⁸ “It means that both users have to constantly agree on every movement they make.”

Troca de gênero na Realidade Virtual

Além das rupturas ocasionadas pela interação imersiva, a “Máquina para ser outro” possui abordagens e aplicações sociais (Figura 2). Ao longo dos experimentos, os pesquisadores envolvidos na iniciativa desenvolveram um sistema imersivo para a reabilitação de pessoas com problemas motores. No caso do vídeo “*Gender swap - Experiment with The machine to be another*” (Figura 3), o coletivo investiga tecnociência feminista, identidade de gênero, teoria queer, intimidade e respeito mútuo.

O experimento permite uma “mudança de sexo” a dois participantes, que sentem na pele como é ser do gênero oposto. Posicionados diante de espelhos, eles se tocam e veem a mudança momentânea ocorrida no próprio corpo, até que, simultaneamente, ambos olham as partes íntimas, como forma de comprovar a troca. O contexto ganha contornos de uma performance que transpõe imposições psicossociais e discursos regulatórios.

(...) Quando esse campo de normas se rompe, mesmo que provisoriamente, vemos que os objetivos estimuladores de um discurso regulatório, como ele é representado corporalmente, têm consequências nem sempre previstas, abrindo caminhos para formas de viver o gênero que desafiam as normas de reconhecimento predominantes. (BUTLER, 2018, p. 19)

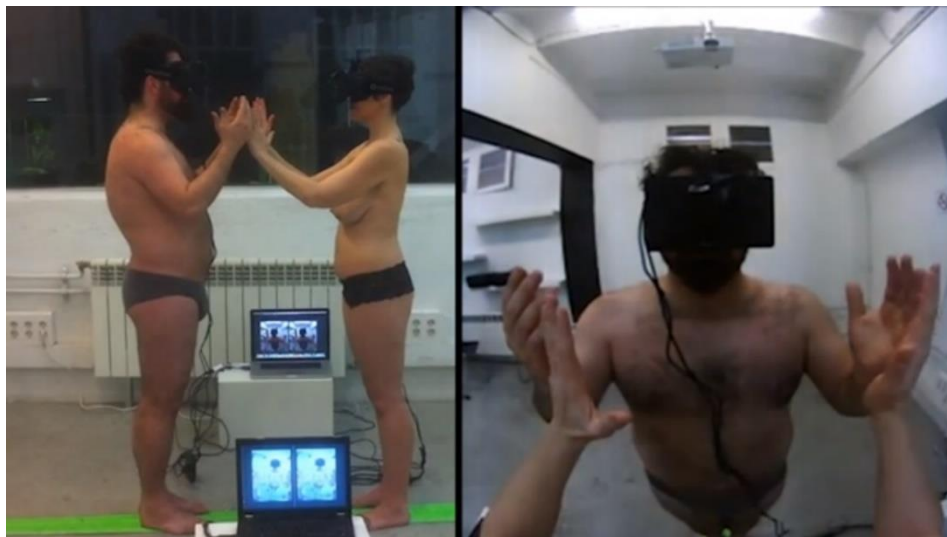


Figura 3: “*Gender swap - Experiment with The machine to be another*” mostra um homem e uma mulher realizando a experiência de “trocar de corpo”.

Ao performar em um novo corpo, mesmo virtualmente, os interatores geram novas fachadas sociais. De acordo com Goffman (2002), a construção do eu será sempre colaborativa e terá ambientes de interação social como base para as experiências com o entorno. “Assim, quando uma pessoa chega à presença de outras, existe, em geral, alguma razão que a leva a atuar de forma a transmitir a elas a impressão que lhe interessa transmitir” (GOFFMAN, 2002, p. 13).

Se no mundo real, as interações são realizadas a partir de omissões e transmissões estratégicas, no virtual o controle sobre as impressões do outro diminui. O *self* ganha novo corpo na “Máquina para ser outro”, ou seja, o que era oculto passa a ser revelado aos olhos do novo possuidor. “Nesse contexto, o ator dispõe de alguns equipamentos expressivos que o ajudam a gerenciar as suas impressões de acordo com as expectativas e os ditames sociais da ocasião em que se encontra” (CARRERA; OLIVEIRA, 2014, p. 193).

Dessa forma, entendendo as trocas advindas da sociabilidade como fundamentais para a composição do sujeito, é preciso ver essas ações estratégicas contemporâneas como igualitárias às relações construídas entre indivíduos propriamente ditos, uma vez que suas consequências são igualmente contundentes para o desenvolvimento e para a perene modificação do self (...). (Ibid., p. 198)

Embora tenha acesso ao corpo do outro, os participantes do experimento não absorvem informações aprofundadas sobre o indivíduo. Não é possível definir situações sócio-econômicas, personalidades, medos, interesses e paixões. O novo possuidor pode sentir como é ter seios ou pênis, até mesmo consegue se ver dançando em pé após perder o movimento das pernas, mas não assume os aspectos psicológicos do ser. Assim, as performances registradas nos vídeos permitem suspensões temporárias do “eu”, mas não o modificam por completo. “Uma cena corretamente representada conduz a platéia (sic) a atribuir uma personalidade ao personagem representado, mas esta atribuição – este ‘eu’ – é um ‘produto’ de uma cena que se verificou, e não uma “causa” dela” (GOFFMAN, 2002, p. 231).

CONSIDERAÇÕES

As visualidades imersivas assumidas pelos participantes da “Máquina para ser outro”, assim como as novas perspectivas corporais e a possibilidade de agir em cenários virtuais dão aos interatores a possibilidade de incorporar novas performances. Além dos

atos performáticos do cotidiano, como dançar sobre cadeira de rodas, no experimento é possível somar novas configurações físicas, de gênero e sociais. Por meio das narrativas imersivas, o observador é colocado no cerne de ambientes paralelos e pode protagonizar diferentes situações em primeira pessoa.

Ao agir, os espectadores de RV exercem comportamentos e ações enquanto performance, o que torna o corpo um elemento-chave no processo. É pela corporalidade que o *BeAnotherLab* permite uma mulher “trocar de gênero” por alguns minutos e ir de encontro a campos de normas sociais. Ela pode se tocar enquanto homem e ver o mundo por uma perspectiva disruptiva, não mais nos padrões convencionais de gênero.

Na ruptura do cotidiano, seja por meio do novo “eu” ou da quebra do real, surge a teatralidade. Os espaços ficcionais criados pelos envolvidos nas cenas causam afetações transgressoras, servindo de base para efabulações, virtualidades e novos enquadramentos. Além de impactantes, a recriação imaginativa do corpo promove a suspensão das representações e fachadas dos atores imersos na Realidade Virtual. O que era considerado da ordem da representação pessoal ganha novos contornos, que podem ou não ter efeitos de longo prazo.

Enquanto vivência imersiva, a “Máquina para ser outro” tem graus de imersão reduzidos quando coloca os interatores na posição de imitadores. No vídeo “*Dancing on the feet - Embodied dance investigation with The machine to be another*”, as duas dançarinas seguem uma coreografia pré-estabelecida, o que mantém os níveis de racionalidade e concentração acima do ideal para uma entrega total ao ilusório. Para ser ainda mais eficiente, a RV precisa causar a sensação de rendição ao novo meio.

Contudo, o projeto se mostra inovador ao permitir, por meios tecnológicos, uma experiência impossível aos padrões analógicos. É possível afirmar o potencial da Realidade Virtual para além do âmbito do entretenimento, passando pelo uso social, ao abordar questões de gênero e sistemas imersivos de reabilitação. Os vídeos analisados revelam que é necessário atentar para as novas narrativas e tipos de performances.

REFERÊNCIAS

BUTLER, Judith. **Corpos em Aliança e a Política das Ruas**. Notas Sobre Uma Teoria Performativa de Assembleia. Tradução de Fernanda Siqueira Miguens. São Paulo: Civilização Brasileira, 2018.

CARRERA, Fernanda; OLIVEIRA, Thaianne. **Performance e teatralidade na publicidade pervasiva: análise dos cases Skyfall e Fantastic Delites**. Intexto, Porto Alegre, n. 30, p. 184-201, 2014.

FANTINEL, Danilo. Imersão, performance e participação afetiva em mundos virtuais de arte digital. In: Lara Lima Satler. et al. (org.). **Performances, mídia e cinema**. Goiânia : Imprensa Universitária, 2019. p. 326-342.

GOFFMAN, Erving. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 10ª edição. 2002.

GUMBRETCH, H. U. **Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro: Contraponto/PUC-Rio, 2010.

MARKS, Laura U. **Touch: sensuous theory and multisensory media**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.

LEONARDELLI, Patrícia. **Teatralidade e Performatividade: espaços em devir, espaços do devir**. Cena. Porto Alegre-RS. N° 10. 2011. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/cena/article/view/20891/0>>. Acesso em: 5 de outubro de 2020.

LONGHI, R. **Narrativas imersivas no webjornalismo: entre interfaces e Realidade Virtual**. In: SBPJor, 2016, Palhoça. 14º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo. Palhoça: Unisul, 2016. v. 1. p. 108. Disponível em <https://www.academia.edu/29884931/Narrativas_imersivas_no_webjornalismo_Entre_interfaces_e_realidade_virtual>. Acesso em: 24 de setembro de 2020.

PAONE, Mariangela. Uma máquina para ser outro. **El País**, Madrid, 21 de fev. de 2014. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2014/02/21/tecnologia/1393004381_865603.html>. Acesso em 5 de outubro de 2020.

SCHECHNER, Richard. **O que é performance?**. In O Percevejo, ano 11, 2003, n. 12, pp. 25-50.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2016.

TAYLOR, D. **O arquivo e o repertório: performance e memória cultural na América Latina**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2013.

VIEIRA, B.; CHAVES, D.; FIRMINO DA SILVA, F. **Produção de vídeos em 360 graus na CNN e no G1: A emergência de novas narrativas no jornalismo digital no contexto da mobilidade**. Revista Temática, v. 14, n. 15, p. 126-139. 2018. Disponível em Acesso em: 14.09.2020.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção, leitura**. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 128 p. Tradução de: Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich.