

## PARADOXOS DA ALTERIDADE NA REALIDADE VIRTUAL

Almir ALMAS, (ECA/USP)<sup>1</sup>

João KNIJNIK (ECA/USP)<sup>2</sup>

**Resumo:** A Realidade Virtual, por conceder o senso de presença ao usuário, traz novas questões sobre a alteridade na expressão audiovisual. Por um lado, a imersão tende a apagar os indícios da existência do enunciador; por outro, pode abrir a possibilidade de se colocar na situação de “outro”, vivenciando-a com maior intensidade. Conceituamos alteridade partindo da filosofia de Emmanuel Levinás (1980) e de suas variações como outridade, no pensamento de bell hooks (2019). Através das reflexões de Arlindo Machado (2007), compreenderemos como a enunciação acontece nas obras audiovisuais, com a construção de um enunciador difuso, entre os muitos pontos de vista de uma obra audiovisual. Almir Almas se refere aos novos dispositivos audiovisuais digitais e como o espectador se insere nas narrativas imersivas, entendendo que nelas, não temos mais uma imagem plana com a qual o espectador se relaciona, e sim uma imagem circular em que o sujeito fica imerso. A partir de textos recentes sobre a Realidade Virtual, como o de Kath Dooley (2017), queremos compreender as maneiras com que a imersão aproxima ou afasta o usuário do “outro” e como se definem as relações de alteridade. Da conjunção destes conhecimentos, vamos demonstrar o paradoxo que os atuais dispositivos promovem em relação à alteridade. Ou seja, como é proporcionada a possibilidade de estar, em algum grau, na vivência do “outro”, ao mesmo tempo em que a instância doadora anula seus indícios acentuando a ilusão da presença. Daí o paradoxo que pode estimular e proporcionar encontros, ao mesmo tempo que apaga a figura do enunciador, aumentando a ilusão.

**Palavras-chaves:** Realidade Virtual, Sistemas Imersivos, Alteridade, representação, imersão, filme 360°

**Abstract:** Virtual Reality, by granting the user a sense of presence, brings new questions about otherness in audiovisual expression. On the one hand, immersion tends to erase the indications of the existence of the enunciator; on the other hand, it can open the possibility of placing oneself in the situation of "other", experiencing it with greater intensity. We conceptualize otherness based on the philosophy of Emmanuel Levinás (1980) and its variations as outrity, in the thought of bell hooks (2019).

---

<sup>1</sup> *Cineasta/Videoartista. Livre-Docente, pela USP; Doutor e Mestre em Comunicação e Semiótica, pela PUC/SP; Professor Associado e Chefe de Departamento, do CTR/ECA/USP. É Coordenador do LabArteMídia - Laboratório de Arte, Mídia e Tecnologias Digitais, e Co-Coordenador do Obted - Observatório Brasileiro de Televisão Digital e Convergência Tecnológica.*

Through the reflections of Arlindo Machado (2007), we will understand how enunciation happens in audiovisual works, with the construction of a diffuse enunciator, among the many points of view of an audiovisual work. Almir Almas refers to the new digital audiovisual devices and how the viewer is part of the immersive narratives, understanding that in them, we no longer have a flat image with which the viewer relates, but rather a spherical image in which where the subject is immersed. From in recent texts on Virtual Reality, such as kath dooley (2017), we want to understand the ways in which immersion brings the user closer to or away from the "other" and how the relations of otherness are defined.

From the conjunction of this knowledge, we will demonstrate the paradox that these current new devices promote in relation to otherness. That is, how it is providing the possibility of being, to some degree, in the experience of the "other", at the same time that the donor instance annuls its indications accentuating the illusion of presence. Hence the paradox that can stimulate and provide encounters, while erasing the figure of the enunciator and increasing the illusion.

**Keywords/Palabras clave:** Virtual Reality, Immersive Systems, Otherness, Representation, Immersion, 360° Film

## **INTRODUÇÃO- PARADOXAL ALTERIDADE**

A Realidade virtual (VR) criada há pelo menos três décadas, vem saindo da experimentação e adquirindo notoriedade em festivais de cinema e tecnologia. Conhecida também como parte das narrativas audiovisuais imersivas e das X-Realities, a maioria de suas obras se constituem com base nas estéticas e nas linguagens do

cinema, das artes plásticas, do digital e do teatro; porém, não podemos nos esquecer dos seus usos em medicina, publicidade, na educação, entre outras aplicações. Quando observamos essas narrativas audiovisuais imersivas, surgem impasses e questões. Realizadores se defrontam com as encruzilhadas deste dispositivo que envolve desde câmeras especiais que captam imagens em 360° em torno de seu eixo, procedimentos de filmagem diferenciados, quanto um sistema de recepção sofisticado. A visualização de filmes em 360° se dá através do HMD (*Head Mounted Display*), isto é, os chamados óculos 360°, e por outras tecnologias de projeção imersivas. Existem diferenças importantes dos dispositivos imersivos para o dispositivo cinema, de quem a VR herda os princípios da imagem em movimento e alguns aspectos da sintaxe, porém, diferencia-se em vários outros pontos. Importante notar que as ligações com o teatro e com as artes plásticas que a VR tem, nos aspectos do espaço e da plasticidade, permitem-nos pensar também o senso de presença, que nos trazem o cinema e o audiovisual e sua linguagem.

Interessa-nos entender o lugar do enunciador e receptor como o “outro” e também de como se definem as relações de alteridade entre eles. A enunciação permeia todos os atores. As formas que compõem imagem e tempo se comunicam de diversas maneiras. Machado se refere a esta relação de trocas que percorre o sentido produzido e a relação com o receptor com o espectador.

A instância doadora não é simplesmente um olho, e nem está simplesmente numa certa posição (ausente) em relação ao quadro que organiza: ela é um fato de produção ficcional e, como tal, conduz os procedimentos de “leitura” que o espectador irá incorporar. (MACHADO, 2007, p.85).

Portanto, este artigo vai analisar o paradoxo da alteridade presentes em obras audiovisuais, que se transformam e se amplificam na VR. Procuramos aqui delinear aspectos que se conflitam dentro de um mesmo conceito. Uma obra audiovisual, quando desenvolve uma narrativa, constrói relações entre a instância criadora, o objeto a que ela se refere e com o receptor, seja ele chamado de espectador ou usuário. São relações que refletem algum tipo de alteridade, seguindo gradações de inclusão e valorização até a desvalorização e a exclusão.

## CONCEITO DE ALTERIDADE

O filósofo Emmanuel Levinás desenvolve reflexões sobre Totalidade e Infinito. Totalidade engloba o “outro” e o transforma no Mesmo e está relacionado com a identidade se sobrepondo a alteridade. Infinito abre amplo relacionamento no tempo e no espaço com o “outro”, resultando na alteridade se sobrepondo à identidade. Nesses dois conceitos, a alteridade se refere a submeter o “outro” à preponderância ontológica do ser na totalidade, ou o “outro” adquire autonomia e se coloca como referência na construção da identidade, rumo ao Infinito. Na ideia de construção da identidade, esta é fluida e só se realiza no encontro com o “outro”. Mais do que aceitar a existência do “outro”, é preciso ouvi-lo, incorporar suas demandas. Segundo Moraes, “O “outro” confronta-me na medida em que exige ser reconhecido: não só pelo que diz, mas que ele próprio seja reconhecido como alguém que diz”. (MORAIS, 2009, p.75).

Um dos aspectos da alteridade é o exotismo, a forma de observar o “outro” sem envolvimento, como se o visse num aquário. bell hooks transforma o conceito de alteridade em outridade. A autora desenvolve a ideia de que o campo da representação é um lugar de luta e critica manifestações que, mesmo se colocando como antirracistas, fazem apenas reforçar estereótipos da branquitude. Ela denuncia o que vai chamar de “a comodificação da Outridade”, que é a fascinação ocidental pelo corpo negro, que passa a ser aceito numa convergência entre prazer e certa tolerância. É um olhar sensual que estabelece a distância e a posse sobre o “outro”, banalizando os corpos e reduzindo a riqueza cultural em algumas poucas manifestações. O corpo do “outro” não é apenas banalizado, como dito por bell hooks, na identificação da “comodificação da Outridade”, mas, estereotipado, individual e coletivamente (grupo) nas diferentes concepções de racismo.

Falamos aqui do corpo negro, porque, historicamente, o corpo negro foi visto como um “outro” corpo dentro do tecido social. Sílvio de Almeida, ao falar das “três concepções de racismo: individualista, institucional e estrutural” (ALMEIDA, 2021, p. 32-52), nos chama a atenção para uma segregação que se dá sobre grupos raciais em que ao “outro” é designado o que é permitido, é possível, ou é determinado. É sobre o corpo do “outro” (grupos raciais outros) que se processam as questões raciais.

“Podemos dizer que o racismo é uma forma sistemática de discriminação que tem a raça como fundamento, e que se manifesta por meio de

práticas conscientes ou inconscientes que culminam em desvantagens ou privilégios para indivíduos, a depender do grupo racial ao qual pertençam”.

O Corpo do “outro” não é apenas banalizado, como dito por bell hooks, na identificação da “comodificação da Outridade”, mas, estereotipado, individual e coletivamente (grupo) nas diferentes concepções de racismo

“O preconceito racial é o juízo baseado em estereótipos acerca de indivíduos que pertençam a um determinado grupo racializado, e que pode ou não resultar em práticas discriminatórias”. (ALMEIDA, 2021, p. 32)

Como vimos, o estudo da alteridade envolve manifestações como o racismo e também a misoginia, a homofobia, entre outras formas de segregação entre grupos e indivíduos.

## **ALTERIDADE NO CINEMA**

Cineastas e cinematografias apontam suas câmeras para diversos grupos sociais e replicam visões de mundo. Podemos exemplificar a forma como o cinema norte-americano mostra os indígenas, vistos como inimigos que deveriam ser destruídos, numa manifestação do poderio branco e seu forte eurocentrismo. Ou então, nos anos 60, como o cinema novo de classe média procura documentar o nordeste brasileiro e as favelas cariocas. É a manifestação de um olhar paternalista ao mesmo tempo sequioso de resolução dos problemas sociais e se equilibra nesta equação.

O documentário é o gênero por excelência para se estudar a alteridade no audiovisual. Os personagens reais passam a ter voz numa tentativa, muitas vezes, de serem decifrados pelos cineastas. Jean Claude Bernardet aponta em “Cinema e cineastas do povo” os modelos narrativos que percorrem alguns documentários brasileiros entre 1960 e 80. Bernardet comenta desde modelo sociológico que privilegia apenas a voz do emissor, e também aqueles que deram voz ao “outro”.

A relação entre emissor e objeto se realiza nos filmes de Eduardo Coutinho. O cineasta está ou presente no quadro, entrevistando os personagens, ou com sua voz apenas ouvida. Ele interfere o menos possível, procurando, com habilidade, emergir a

história pessoal de cada depoente. Se no documentário com viés social é fundamental desvendar os atores sociais, nos filmes de Coutinho apresentam personagens complexos e tridimensionais, com contradições expostas por sua presença e fala.

Até aqui vimos que o estudo da alteridade no cinema se desenha no âmbito da relação emissor – objeto. Mas consideramos que a alteridade no audiovisual também passa pela relação emissor – receptor.

Buscando uma visão semiótica da linguagem cinematográfica, para entender as relações entre emissor, objeto e receptor; Arlindo Machado explica de que forma o sujeito do filme estabelece sua posição dentro das narrativas. Ao mesmo tempo que pode se distanciar e acompanhar os personagens dentro do espaço cinematográfico, ele se infiltra no olhar dos personagens, ou o acompanha muito de perto, por trás do ombro. Portanto, são muitas vozes, como explica Machado:

Isso é exatamente o cinema: uma arte da multiplicação do olhar e da audição, que pulveriza olhos e ouvidos no espaço para construir com eles, entre eles, uma “sintaxe”, ou seja, uma intrincada rede de relações. (MACHADO, 2007, p.95)

Portanto, este enunciador deve gerenciar estes muitos olhares para desenvolver a narrativa que está propondo. No cinema clássico, todo indício da presença do emissor é apagado, e então o espectador “tem a impressão de ser ele mesmo o sujeito, só que um sujeito vazio, pura capacidade de ver e ouvir.” (MACHADO, 2007, p.103).

Ismail Xavier expõe a gênese deste cinema, existente dentro de um processo que envolve desenvolvimento tecnológico e a construção de uma linguagem.

O que caracteriza a decupagem clássica é seu caráter de um sistema cuidadosamente elaborado, de repertório lentamente sedimentado na evolução histórica, de modo a resultar num aparato de procedimentos precisamente adotados para extrair o máximo rendimento dos efeitos da montagem e ao mesmo tempo torná-la invisível. (XAVIER, 2005, p.32).

Este estado peculiar do receptor cinematográfico, que assiste imagens e sons, mas passa pelo que Baudry chama de a “fantasmática do sujeito”. (BAUDRY, 1983, p.398) Esta participação oblíqua, confortável, passiva, seria uma forma de se relacionar com o “outro”, o espectador, o que compra ingresso e assiste um filme sentado na poltrona, ou compra uma assinatura de streaming e assiste um filme deitado na cama. Seja ele tratado com desdém, ou valorizado na sua inteligência com imagens. Do que foi

proposto pela instância enunciativa, passando pelos dispositivos de recepção, se estabelece conceitos de alteridade.

## **A ALTERIDADE EM SISTEMAS IMERSIVOS**

Se o cinema traz a impressão de identificação, mostrando o mundo em movimento; em VR, estabelece-se junto ao espectador - agora também usuário de interfaces digitais - um conceito caro ao estudo do teatro e das performances presenciais: o senso de presença. Gumbrecht pensa a presença como algo a ser vivido e experimentado, contestando uma civilização que privilegia o sentido. “Uma coisa “presente” deve ser tangível por mãos humanas - o que implica, inversamente, que pode ter impacto imediato em corpos humanos”. (GUMBRECHT, 2010, p.13) Em VR, esta é a impressão mais imediata, que cativa, a partir do início da última década, os primeiros usuários quando o processamento mais rápido da imagem permite ou a nítida sensação de estar voando em uma asa delta ou de estar numa perigosa montanha-russa. Quem traz uma definição precisa de presença em VR é Lombard e Ditton, citado por Tori e Hounsell: “presença é a ilusão perceptiva da não mediação”. (TORI et HOUNSELL, 2020).

Esta sensação de presença cria a imersão. O espectador/usuário é transportado para dentro da ação. Arlindo Machado lembra que Alice, personagem de Lewis Carroll, “atravessa o espelho e passa a viver aventuras absurdas do lado de lá”. (MACHADO, 2007, p.163). Machado apresenta outras manifestações que buscam a imersão no cinema, desde sua invenção, e também na indústria do entretenimento, como a *Disneyland*, por exemplo. Esta fronteira entre a tela e o espectador é abolida e faz este último entrar na ação e interagir com objetos tridimensionais, tocando-os, ou apenas se aproximando ou girando o corpo e a cabeça. Machado enumera diversos equipamentos que fazem a interação com este meio ambiente. (MACHADO, 2007).

Embora também presente na linguagem cinematográfica, do teatro, da performance e das artes visuais, trazemos o espaço e a plasticidade para falar do senso de presença, tratado acima. Seja o espaço real do palco teatral ou da performance, ou o espaço imaginado, diegético ou virtualizado, das artes visuais e do audiovisual, estar presente no espaço, seja ele qual for, é a condição para o sentir-se lá, ou seja, estar no

lugar da imersão, no lugar do sujeito da enunciação. A plasticidade, que lida com o como o espaço pode ser representado, dá ao espectador/usuário o crivo da veracidade para que o senso de presença seja crível.

Circulando no espaço virtual, o usuário tende a confundir, em doses variáveis, a realidade da ficção, o que gera, segundo Grau (2007), “o prazer estético da ilusão”. (GRAU, p.35)

Este poder sugestivo (da ilusão) consegue, por algum tempo, suspender a relação entre sujeito e objeto, e o “faz-de-conta” surte efeitos sobre a consciência. O poder do desconhecido ou do meio aperfeiçoado da ilusão para enganar os sentidos leva o observador a agir e sentir de acordo com a cena ou a lógica das imagens e, até certo ponto, ao fascínio da consciência. (GRAU, 2007, p.36)

Retomando o aspecto ideológico do cinema apontado por Baudry, agora voltando nossa atenção para a VR, Grau reforça o poder sedutor da VR, causando “uma diminuição da distância crítica do que é exibido e o crescente envolvimento emocional com aquilo que está acontecendo” (GRAU, 2007, p30).

Podemos perceber também as diferenças de sintaxe entre os filmes e vídeos de cinema e TV e os das narrativas em VR. Almir Almas chama atenção para a mudança da inserção do espectador: no primeiro ele está num plano – numa imagem plana - e observa de frente os acontecimentos, no segundo ele está inserido num círculo. Ou seja, segundo Almas,

“Em filmes de 360 graus e ambientes imersivos, estamos lidando com um novo enquadramento, cinematográfico; não é uma imagem plana, mas uma imagem em uma esfera. Ou seja, o enquadramento cinematográfico é feito em uma imagem esférica, o que provoca alterações na configuração da imagem. O conceito de quadro no filme, como temos na sintaxe cinematográfica, é deixado em suspensão. E essa suspensão traz ao audiovisual imersivo outra forma de entender diegese e mise-en-scène. (ALMAS, 2019. p. 34).<sup>2</sup>

Quando falamos em suspensão, queremos dizer que a configuração da imagem na linguagem cinematográfica clássica seria deixada em suspenso. Aqui estabelecemos

---

<sup>2</sup> “In 360-degree films and immersive environment, we are dealing with the new cinematographic framing; it isn’t a flat image, but image in a sphere. That is, the cinematographic framing is done in a spheric image, that causes changes to the configuration of the image. The concept of frame in the movie, as we have in the cinematographic syntax, is left in suspension. And this suspension brings to immersive audiovisual another way to understand diegese and mise-en-scène”. (original em inglês; tradução nossa)



um diálogo com a pesquisadora Lyara Oliveira, também do LabArteMídia, em que ela identifica que as tecnologias de imersão rompem com a configuração da imagem e deixam de lado o referencial do enquadramento cinematográfico da sintaxe clássica do filme, alterando a configuração da imagem em sua criação, produção e recepção. (ALMAS, 2019, p. 27).

Nessa configuração, vemos o plano de um outro modo, saímos da imagem plana para a imagem esférica e somos, então, levados a pensar a sintaxe cinematográfica de outra forma, interferindo, também, na enunciação e no lugar do enunciador.

“Desta forma, o plano é a esfera de 360 graus. Em seguida, o espectador se situa dentro da esfera e é levado pelo diretor de uma esfera para outra”. (ALMAS, 2019, p. 35).<sup>3</sup>

Andreas Braun et al. escreve, no artigo “Cinematic Narration in VR – Rethinking Film Conventions for 360 Degrees” que “cineastas e *filmmakers* começam a explorar um novo meio de contar histórias. Isto inclui experiências em computação gráfica e filmes em 360°.” (BRAUN et al., 2018, p.2) (Tradução nossa). Esta já é uma tendência que vai além da novidade da VR, com seus voos e aventuras, passando a experiências mais profundas de linguagem, buscando narrativas e estéticas voltadas para o meio imersivo. Braun procura refletir sobre as convenções da VR, procurando diferenciá-la da linguagem cinematográfica. Se o autor de um filme ou vídeo em VR não mantiver a atenção do espectador, ela fica difusa, o olhar antes focado no enquadramento está absorto no espaço tridimensional. Além disso, ele – o autor - pode “escolher se o personagem do espectador se define como participante ativo ou observador passivo”. (BRAUN et al, 2018, p.2). Assim, os autores do artigo veem um vídeo ou filme 360° numa variação entre a interatividade e a narrativa e selecionam as vantagens e desvantagens de cada uma delas. Se a interatividade é implementada, o

---

<sup>3</sup> “In this new way, the plan is the 360-degree sphere. Then, the spectator is situated inside the sphere and is taken by the director from one sphere to the Other”. (original em inglês; tradução nossa) – As ideias aqui contidas nessa apresentação de Almir Almas estão disseminadas em diversas de suas palestras, dadas de 2016 a 2021, algumas em parceria com João Knijnik, Deisy Fernanda Feitosa, Luis Fernando Angerami Ramos, Lyara Oliveira, Daniel Lima e Bruno Machado, e em um texto inédito DIRECTING ON EXPANDED CINEMA AND EXPANDED TELEVISION - TECHNICAL, AESTHETICS AND POETICS, em coautoria com Danilo Baraúna.

espectador - usuário ganha possibilidade de enunciação; diminuindo a interatividade, volta a ser, gradativamente, passivo frente a narrativa.

Portanto, estes dois aspectos da alteridade, podem ser estudados separadamente, mas fazem parte do mesmo paradoxo: permitir a abertura para o “outro”, ao mesmo tempo em que apaga os indícios da enunciação e assim faz imprecisa as fronteiras da linguagem com o real.

## CONCLUSÃO

O paradoxo da Realidade Virtual (VR) se realiza nesta triangulação entre emissor, objeto e receptor. Vimos, em estudos já consolidados e observando a VR no cinema, que a relação do emissor com o objeto pode manifestar diferentes graus de alteridade. Na relação objeto-receptor, a VR traz novas possibilidades, ao aproximá-las na imersão e na sensação orgânica de presença. Na relação emissor-receptor, o fosso aumenta, a não ser que se crie possibilidades de interatividade, conferindo ao receptor a condição de influir nas narrativas; ou de se tornar um co-autor.

Se no cinema e na pintura, a tridimensionalidade é presumida, na VR ela pode ser experimentada. Se existe esta sensação de imersão, vamos então nos perguntar como acontece a sensação de aproximação com o “outro” neste ambiente que perpassa as telas do cinema e da TV. A vivência/experiência da tridimensionalidade na tela esférica, em contraponto à tela plana, ao mesmo tempo em que apresenta o espectador/usuário a um “outro” que não ele próprio, borra também o espaço no qual se constrói a relação desse espectador/usuário com o “outro”, fazendo-o se ver como ele próprio, nesse lugar de enunciação.

A sintaxe cinematográfica é aqui, na VR, reelaborada. Dessa reelaboração podemos, sim, trazer elementos de repensar o lugar do enunciador e a enunciação. E os ensinamentos de Arlindo Machado nos ajudariam a encontrar um modo de pensar as relações de alteridade e também o que chamamos aqui de paradoxo da alteridade na Realidade Virtual. Ou seja, ao mesmo tempo em que entendemos a instância do “outro” (uma outridade), entendemos também as relações de apagamento do lugar clássico da enunciação, construindo esses novos lugares.

Ainda há muito por fazer nas narrativas de filmes e vídeos em 360°, muito a descobrir como as histórias serão contadas daqui para a frente. Que venha uma dramaturgia que construa relações de alteridade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMAS, Almir. **Directing on VR and 360° film**. São Paulo, Apresentação Prezi. 2019. Apresentado no CILECT CONGRESS 2019 - Dramaturgy & Media, Russian State University of Cinematography named after Sergey Gerasimov (VGIK), Moscow, Russia, 2019. Disponível em [https://prezi.com/njfljq\\_qpkdh/directing-on-vr-and-360o-film/?present=1](https://prezi.com/njfljq_qpkdh/directing-on-vr-and-360o-film/?present=1) – acesso em 15 de dezembro de 2021.

ALMAS, Almir e BARAÚNA, Danilo. **Directing on Expanded Cinema and Expanded Television – Technical, Aesthetics and Poetics**. Texto inédito, 2018.

ALMEIDA, Sílvio Luiz de. **Racismo estrutural**. São Paulo: Editora Jandaíra, 2021.

BAIO, Cesar. **Máquinas de imagem – Arte, tecnologia e pós-virtualidade**. São Paulo: Annablume, 2015.

BAUDRY, Jean, Louis. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: **A experiência do cinema - antologia**. Rio de Janeiro, Graal, 1983.

BERNARDET, Jean-Claude. **Cineastas e imagens do povo**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BRAUN et Alli. **Cinematic Narration in VR – Rethinking Film Conventions for 360 Degrees**. International Conference on Virtual, Augmented and Mixed Reality. At: Las Vegas. 2018, Disponível em [https://www.researchgate.net/publication/325488933\\_Cinematic\\_Narration\\_in\\_VR\\_-\\_Rethinking\\_Film\\_Conventions\\_for\\_360\\_Degrees](https://www.researchgate.net/publication/325488933_Cinematic_Narration_in_VR_-_Rethinking_Film_Conventions_for_360_Degrees). Acesso em 27/04/2021

DOOLEY, Kath. **Storytelling with virtual reality in 360-degree: a new screen grammar**. Austrália: Curtin University, 2017. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/321186071\\_Storytelling\\_with\\_virtual\\_reality\\_in\\_360-degrees\\_a\\_new\\_screen\\_grammar](https://www.researchgate.net/publication/321186071_Storytelling_with_virtual_reality_in_360-degrees_a_new_screen_grammar). Acesso em 27/04/2021.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

hooks, bell. **Olhares negros: raça e representação**. São Paulo: Elefante, 2019.

LEVINÁS, Emmanuel. **Totalidade e infinito**. Lisboa: Edições 70, 1980.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela – Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007

MATEER, John. **Directing for cinematic Virtual Reality: how the traditional film director's craft applies to immersive environments and notion of presence**. University of York, 2017, Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/317030610\\_Directing\\_for\\_Cinematic\\_Virtual\\_Reality\\_how\\_traditional\\_film\\_director's\\_craft\\_applies\\_to\\_immersive\\_environments\\_and\\_notions\\_of\\_presence](https://www.researchgate.net/publication/317030610_Directing_for_Cinematic_Virtual_Reality_how_traditional_film_director's_craft_applies_to_immersive_environments_and_notions_of_presence). Acesso em 27/04/2021

MORAIS, Susana. **Comunicação e estranheza: contingências da intersubjetividade**. Universidade da Beira-Interior: Labcom, 2009. Disponível em: <http://labcom.ubi.pt/livro/45>. Acesso em 21/10/2021

TORI, Romero; HOUNSELL, Marcelo da Silva (org.). **Introdução a Realidade Virtual e Aumentada**. 3. ed. Porto Alegre: Editora SBC, 2020.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico - a opacidade e a transferência**, 3º edição. São Paulo, Paz e Terra, 2005.