

Edição v.35  
número 2 / 2016

Contracampo e-ISSN 2238-2577  
Niterói (RJ), v. 35, n. 2  
ago/2016-nov/2016

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

## GESTO NA TELA, AÇÃO NO DIGITAL: EXPERIÊNCIA ESTÉTICA E PERFORMANCE ATRAVÉS DAS MATERIALIDADES DE GAMES TOUCHSCREEN

## GESTURE ON THE SCREEN, ACTION IN THE DIGITAL: AESTHETIC EXPERIENCE AND PERFORMANCE THROUGH THE MATERIALITIES OF TOUCHSCREEN GAMES

**FELIPPE CALAZANS THOMAZ**

Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas (PósCom), na Universidade Federal da Bahia - UFBA. Brasil.  
felippethomaz@gmail.com

AO CITAR ESTE ARTIGO, UTILIZE A SEGUINTE REFERÊNCIA:

THOMAZ, Felipe Calazans. Gesto na tela, ação no digital: experiência estética e performance através das materialidades de games touchscreen. **Contracampo**, Niterói, v. 35, n. 02, pp. 52-71, ago./nov., 2016.

Enviado em 03 de março de 2015 / Aceito em 25 de março de 2016

DOI: <http://dx.doi.org/10.20505/contracampo.v35i2.935>

## Resumo

Ao tocar na tela, o dedo indica o local para onde o personagem irá. Ao tocar duas vezes rapidamente, uma nova ação se apresenta aos sentidos. Algo distinto também ocorre quando os dedos deslizam pela tela ou quando a “pinçam”. Os gestos humanos encontram na superfície sensível ao toque a condição à sua ação no digital. Defendemos que a manipulação da tela constitui a premissa à experiência de um game touchscreen. Indagamos em que nível esse aparato material influencia a experiência que se configura entre o sujeito e a tela. Investigamos, portanto, as possibilidades de apreensão desta mesma experiência quando a taticidade é convocada como principal forma de interação. Assim, o fenômeno é abordado de maneira interdisciplinar a partir das Materialidades, Estética, Performance Studies e Gamestudies.

## Palavras-chave

Experiência estética, Materialidades, Jogos eletrônicos.

## Abstract

By touching the screen, the finger indicates the place where the character should go. By quickly touching it two times, a new action appears to the senses. Something different also happens when the fingers slide or “pinch” the screen. Human gestures find at a touch-sensitive surface the condition to their actions in digital environments. We argue that manipulate the screen is the premise to the experience of a touchscreen game. Also, we inquire at what level this material aspect influences the experience that emerges between the subject and the screen. In this sense, we investigate the apprehension of this very experience when the taticity is the major way of interaction. Thus, the phenomenon is discussed from an interdisciplinary standpoint, from Materialities, Aesthetics, Performance Studies and Gamestudies.

## Keywords

Aesthetic experience, Materialities, Electronic games.

## DEFINIÇÃO DO PERÍMETRO

A partir da segunda metade do século XX, sobretudo em suas duas últimas décadas, a humanidade passou por notáveis transformações em seus modos de experienciar o mundo que habita. Sabemos que as reconfigurações das noções de si próprio e do outro, do espaço e do tempo são fortemente influenciadas pelos objetos técnicos disponíveis a cada época. Isso se reverbera nas reflexões de diversos pensadores (McLUHAN, 1979; LÉVY, 1999; JOHNSON, 2001). Nesse sentido, inseridos no destaque temporal acima mencionado, os dispositivos computacionais emergem como um dos principais elementos através dos quais tais mudanças foram possíveis (MANOVICH, 2001; TURKLE, 1997; LEMOS; PALACIOS, 2001; PEREIRA, 2008). No entanto, nos tempos de hoje, isso não é nenhuma novidade.

Se adentrarmos um pouco mais neste pensamento e observarmos, mesmo que de relance, o *Zeitgeist* no qual estamos inseridos, torna-se imediatamente perceptível a hibridação de espaços antes claramente distinguíveis: o real e o virtual fundem-se em um composto de diversas dimensões sociotécnicas, em um aqui hiperconectado, onde as próprias definições de espaço e tempo se mostram exigentes de novos esforços para serem apreendidas (GUMBRECHT, 2010; LEMOS; JOSGILBERG, 2009). A mesma inquietação se apresenta ao refletirmos sobre o que é isso, o ser humano. Este, aí posto, parece diferir radicalmente daquele de outras épocas em suas formas de sentir, pensar e comunicar, muito em decorrência da própria tessitura de mundo com a qual se depara ordinariamente em seu fluxo de vida. Em resposta às linguagens promovidas pelos meios contemporâneos<sup>1</sup> – sobretudo em suas dimensões materiais –, são notáveis as alterações nas dinâmicas de atenção e percepção – embora os modos de averiguação ainda sejam nebulosos –, assim como a emergência de disposições, comportamentos e ações que deem conta dos estímulos promovidos pelas novas mídias. Desse jogo cotidiano entre sujeito e ambiente, em sua dupla afetação, há a crença de que nosso aparato sensorial está em constante reprogramação (McLUHAN, 1979; PEREIRA, 2008, 2013).

Desse modo, tomamos parte da ideia de que

as formas como recortamos, percebemos e representamos nossos mundos interiores e exteriores são fortemente marcadas pelo conjunto tecnológico de cada época, capaz de deixar marcas sensoriais em corpos que irão, por sua

---

<sup>1</sup> No presente estudo compreendemos “linguagem” por um viés mais amplo que a dimensão semântica. Assim, conforme Pereira (2013, p. 1), abarcamos com esse termo “o conjunto de relações materiais que um meio estabelece em relação ao corpo humano para que uma mensagem possa ser processada”.

vez, contribuir na sustentação da *realidade*<sup>2</sup> engendrada (PEREIRA, 2008, p. 2. Grifo do autor).

Assim, os produtos culturais de nosso tempo fornecem indícios de uma conjuntura tecnossocial marcada pela multissensorialidade em seus modos de expressão. Pois, quando lançamos o olhar às formas do entretenimento contemporâneo, uma miríade de dispositivos<sup>3</sup> se dá a ver de imediato. Tamanha é a influência dos meios computacionais na estruturação desse mundo que a própria alcunha *cibercultura* já se torna qualquer coisa de problemática. Ou seja, ainda é possível distinguir uma cultura *ciber* de uma outra, *sui generis*? Não seria nosso momento justamente o tempo de confluência e incorporação entre os objetos técnicos e biológicos, físicos e digitais? Quais as influências dos atuais aparatos midiáticos sobre nossa experiência de mundo?

Enquanto tais perguntas apresentam um vasto horizonte à pesquisa e continuam a ecoar, elegemos observar situações em alguns jogos eletrônicos *touchscreen* e, a partir daí, examinarmos com maior precisão a forma como nossos sentidos são convocados por tais mídias, situando seus aparatos materiais enquanto engrenagens fundamentais à experiência que se estabelece entre sujeito (jogador) e produto (*game*). Para tanto, adotamos uma postura interdisciplinar, entre a análise dos objetos na perspectiva não-hermenêutica (GUMBRECHT, 2010; FELINTO, 2001; CARDOSO FILHO, 2011) e a aplicação de uma tipologia de gestos para dispositivos móveis ensaiada por Palacios e Cunha (2012). Pretendemos, com o método adotado, reforçar os estudos acerca dos jogos eletrônicos pelo viés das Materialidades e, nesse contexto, apontar caminhos possíveis a utilização de conceitos como experiência estética e performance através do ensaio de uma tipologia de gestos. Inicialmente, no entanto, apresentamos os conceitos que norteiam esse estudo.

## RUMO AO PERÍMETRO: CLASSIFICAÇÕES GUIA

Debruçamo-nos agora sobre o que é isto, “experiência estética”. Longe de ser um conceito consensual, a ideia que delinea o significado do termo é fruto de discussões de longa data, nas quais é recorrente a menção ao sentido

2 Temos ciência das diversas implicações provenientes da utilização de tal palavra nesse texto. Entretanto, pontuamos que “realidade” aqui é tomada enquanto um constructo de ordem social sob estreita influência dos objetos técnicos. Esse pensamento se vale a partir da observação de que o mundo que nos circunda é fragmentado em categorias que atalham nossa percepção ordinária, gerando enquadramentos prévios a um conjunto de elementos que acabam por constituir a nossa “realidade” (GOFFMAN, 2012). Feito isso, nos escusamos de discussões mais profundas acerca do tema, tendo em vista o foco principal do estudo.

3 Tomamos “dispositivo” conforme Agamben (2009, p. 40): “(...) qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes”.

originário do termo. Isso se torna ainda mais claro quando examinamos seu radical: *experiência* alude ao ato de alcançar aquilo que está para lá do próprio perímetro. O radical latino *peri* corresponde ao grego *peira* (πέιρα) e indica “obstáculo”, “limitação”. Com o prefixo *ex-*, a ideia que sustenta tal palavra é a de rompimento de limites, de abertura a novas perspectivas. *Estética*, por sua vez, deriva do grego *aisthanomai* (αἰσθάνομαι) – cujo tratamento posterior resume seu sentido em *aisthetikos* (αἰσθητικός) –, que indica perceber, captar através dos sentidos ou pela mente, sentir. De imediato, estamos em uma redoma semântica que alude ao sujeito enquanto corpo que observa e é afetado por aquilo que está além de sua própria constrição orgânica.

Para além desse tratamento preliminar – e passando ao largo da controvérsia acerca do conceito<sup>4</sup> –, somos afeitos ao modo como a experiência estética é pensada por autores como John Dewey (1949), Seel (2014), Shusterman (2008) e Cardoso Filho (2011). A começar pelo primeiro, a abordagem por ele proposta vai além da contemplação de obras de arte. Dewey afirma que a experiência resulta da contínua interação do sujeito com o mundo que lhe abriga: “a experiência ocorre continuamente, porque a interação da criatura viva com as condições que a rodeiam está implicada no próprio processo da vida” (DEWEY, 1949, p. 89). Por mais que seja um fenômeno localizado em espaço e tempo determinados, dialoga com vivências pretéritas. O sentido do que se põe a frente não está incutido de antemão, mas é mutável, adaptável, varia de acordo com aquele que chega a seu encontro, dotado de memórias e experiências através das quais se compreende enquanto sujeito. Shusterman (2008) auxilia a compreensão quando afirma que

experiência inclui o fluxo geral da vida consciente, mas também denota aquilo que se destaca desse fluxo geral como um momento intensificado do viver que é reflexivamente apreciado enquanto tal – o que as vezes é descrito enquanto experiência real ou “*uma* experiência”<sup>5</sup> (SHUSTERMAN, 2008, p. 80. Grifo do autor.).

É encontrado reforço no pensamento de Cardoso Filho (2011, pp. 43 e 47), que afirma que “a experiência não ocorre *em* um sujeito nem *a* um sujeito, mas *nas* situações. [...] Ambos, criatura e ambiente, podem ser pensados como *media*, a interagir e promover erupções de experiência”. Assim, podemos compreender experiência como algo ligado à ação e não como

4 Importantes críticas ao conceito de experiência estética podem ser encontradas nos trabalhos de George Dickie (1965), Monroe Beardsley (1969) e Noel Carroll (2002).

5 Livre tradução: “Experience includes the general flow of conscious life, but it also denotes that which stands out from this general flow as a particularly heightened moment of living that is reflectively appreciated as such – what is sometimes described as a real experience or ‘*an* experience”.

atributo exclusivo do conhecimento. Essa mesma ação em muito se baseia em acúmulos de ordem histórico-cultural, através das interações com os objetos do mundo – através de suas materialidades –, as instituições e as práticas sociais. Experiência, portanto, é produto de um corpo em interação com o ambiente, passível de se tornar “uma experiência” quando há ordenamento e completude em tais situações (DEWEY, 1949; SEEL, 2014). Em suma,

“experiência” exige a mobilização sensorial e fisiológica do corpo humano; é ao mesmo tempo uma atividade prática, intelectual e emocional; é um ato de percepção e, portanto, envolve interpretação, repertório, padrões; existe sempre em função de um “objeto”, cuja materialidade, condições de aparição e circunscrição histórica e social não são indiferentes (GUIMARÃES; LEAL, 2007, p. 6).

Nesse contexto, é interessante observar a atenção dos pesquisadores à influência do observador – em nosso caso específico, do jogador – e da materialidade do objeto no processo de “erupção” de uma experiência. Ou seja, é na performance desse ente perante aquilo que recebe sua atenção que as condições a uma experiência se delineiam. No entanto, o que queremos dizer quando dizemos “performance”? Inicialmente, segundo Schechner (2011, p. 29), “toda e qualquer das atividades da vida humana pode ser estudada enquanto performance”. Em torno desse conceito há uma dimensão de reiteração de um comportamento, de uma busca por vivências pretéritas – de forma mais ou menos consciente – que configurem sentido àquilo que, no presente, se atualiza. A performance – assim como a experiência – envolve uma dimensão diacrônica. Portanto,

performances marcam identidades, dobram o tempo, remodulam e adornam o corpo, e contam histórias. Performances – de arte, rituais ou da vida cotidiana – são “comportamentos restaurados”, “comportamentos duas vezes experienciados”, ações realizadas para as quais as pessoas treinam e ensaiam (SCHECHNER, 2011, p. 28).

Ao serem reencenados, os “comportamentos restaurados” adquirem novos significados em função do contexto da situação de interação. São, por assim dizer, “convencionalidades que atravessam as ações” (CARDOSO FILHO, 2014, p. 218). Podemos então pensar a performance enquanto parte de uma “partilha intersubjetiva” (PICADO; ARAÚJO, 2010) que liga o atual ao que já passou a partir da referência a um conjunto de convenções socialmente estabelecidas que, quando “restauradas”, podem adquirir novos significados (SCHECHNER, 2011; GOFFMAN, 2009, 2012).

Essa consideração, por sua vez, chama em causa uma particularidade dos jogos eletrônicos que é cara a esse estudo: a convocação à ação como

condição de ativação do “maquinário textual” (AARSETH, 1997). Ou seja, é a exploração ativa que configura o “leitor” enquanto “autor”, através das escolhas que faz enquanto jogador. Segundo Aarseth, “o leitor de um cibertexto é um jogador; o cibertexto é um jogo-mundo ou mundo-jogo; é possível explorar, se perder e descobrir caminhos secretos nestes textos, não metaforicamente, mas através das estruturas topológicas do maquinário textual<sup>6</sup>” (idem, p. 4). Compreendemos, pois, os *videogames* como objetos liminares que margeiam os espaços físicos e digitais, trazidos aqui não como polos dicotômicos, mas como “espaços híbridos” ou “territórios informacionais” (LEMOS, 2009), no que corresponde à convergência entre suas dimensões topológicas e simbólicas, orgânicas e eletrônicas. Esses arranjos midiáticos, sabemos, podem conduzir à sensação de ser “transportado” para um ambiente simulado<sup>7</sup>, que é parte do ambiente físico que lhe sustenta. Ou seja, a questão da liminaridade – do modo que aqui é evocada – aponta não para uma dicotomia restritiva, mas para uma complementariedade entre as duas configurações espaciais supracitadas.

Definição próxima é encontrada em estudo de Bruni (2009, p. 5), que compreende “o sistema videolúdico como um objeto significante capaz de intermediar mensagens através de gramáticas mecânicas que combinam seus códigos internos numa coerência própria, resultando em uma unidade de significação”. Em síntese, as duas abordagens reverberam algumas questões: a necessidade de participação do usuário de forma não-trivial como condição de abertura do texto, o que geralmente ocorre a partir da exploração espacial do ambiente simulado, onde suas ações são intermediadas pelo sistema e transpostos à tela. Mais, esse mesmo sistema que age entre uma e outra instância na situação de interação parece exercer influência da maior importância sobre a experiência, de modo que há indícios de que as percepções, emoções, os pensamentos e ações motoras são afetados pelo suporte através do qual o jogo se faz possível.

Assim, a especificidade do agir em *games* é comparada aos modelos da experiência cotidiana, como advoga Grodal (2003, p. 129): “videogames e outros tipos de realidade virtual interativa são simulações dos modos básicos das experiências na vida real<sup>8</sup>”. O autor propõe que a situação que envolve jogador e *game* é, primeiramente, uma atividade de ordem somática que

6 Livre tradução: “The cybertext reader *is* a player, a gambler; the cybertext *is* a game-world or world-game; it *is* possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery”.

7 A ideia de “liminaridade” advém da raiz latina *limen*, que se refere a entrada, início, margem. Este conceito é trabalhado pelo antropólogo escocês Victor Turner, sobretudo em seu *O Processo Ritual*, originalmente publicado em 1969. Aqui, não aprofundamos em tal discussão, visto que buscamos, no âmbito desse artigo, abordar questões que baseiam “liminaridade” pelo viés das Materialidades.

8 Livre tradução: “Videogames and other types of interactive virtual reality are simulations of basic modes of real-life experiences.”

concatena quatro estágios principais, em constante interação. São elas: percepções, emoções, cognições e ações motoras (GRODAL, 2003). Segundo o autor dinamarquês, o modo particular de afetação sensorial e as repostas que o corpo fornece após identificar as possibilidades de ação no ambiente midiático são elementos que permitem que a história nos jogos eletrônicos se desenvolva. De acordo com Gouveia (s/d),

jogar requer detalhes cognitivos específicos de modo a compreender mapas e espaços, requer habilidades para fazer inferências através de percepções rápidas e precisas, para controlar e coordenar o dispositivo motor com o dispositivo perceptivo, uma vez que a estória gerada pelo computador presume a aquisição de um esquema procedural. Jogos digitais [...] são, por conseguinte, estórias a serem construídas "on the road"<sup>9</sup> (GOUVEIA, s/d, p. 2).

No caso dos *games*, essas ações são mediadas por um conjunto de aparatos materiais, cada um destes possuído de especificidades próprias. Em tais mídias, a performance do jogador se vale de mais que o próprio corpo como meio de experienciar o produto estético, isto é, entre o ambiente da mídia e suas ações motoras há a presença do que aqui chamamos de dispositivos de controle – tomando o conceito de dispositivo conforme Agamben (2009). Estes agem na interação sujeito/obra captando, interceptando, modelando e transmitindo os gestos do ser vivente ao ambiente midiático. Considerar essa dimensão como influente à experiência estética que se articula entre sujeito e obra abre flanco a uma abordagem não-hermenêutica do fenômeno em questão.

Nesse sentido, a teoria das Materialidades não visa renegar as tradições epistemológicas já estabelecidas, mas se apresenta enquanto alternativa preocupada com os elementos extra-literários nos variados processos e extensões do ato da leitura na contemporaneidade. Como nos traz Gumbrecht (2010, p. 28), "Materialidades da Comunicação [...] são todos os fenômenos e condições que contribuem para a produção de sentido, sem serem, eles mesmos, sentido". Essa abordagem contém a ideia de que o sentido é estabelecido pela articulação de processos histórico-culturais com a materialidade do meio quando em interação com o corpo. Ou seja, nesta via, apreender uma obra não é somente estar dotado de instrumentos que possibilitem "extrair" o significado do texto que se apresenta, mas compreender que esse mesmo sentido deriva da articulação de diversas instâncias, sobretudo as de ordem material em suas dimensões histórico-

9 Livre tradução: "Playing requires cognitive and detailed specifics in order to understand maps and spaces, the ability to make inferences through rapid, precise perception, to control and coordinate the motor device with the perceptive device since the story generated by the computer assumes the acquisition of procedural schema. Digital games [...] are therefore stories to be built "on the road".

culturais.

Assim, na perspectiva não-hermenêutica, “a comunicação é encarada menos como uma troca de significados, de ideias sobre algo, e mais como uma performance posta em movimento por meio de vários significantes materializados” (PFEIFFER *apud* FELINTO, 2001, p. 6). Em nosso caso específico, a condição à experiência de jogo em dispositivos *touchscreen* passa, necessariamente, por um aparato que é, em simultâneo, a mediação à presença do jogador no ambiente simulado e a resposta audiovisual que fornece esse mesmo senso de ambientação. Ou seja, o interpretar daquilo que se apresenta aos sentidos está invariavelmente imbricado na própria dimensão material desse mesmo objeto.

Gumbrecht (2010) clareia essa questão quando apresenta sua compreensão acerca de “produção de presença”. Segundo ele, o ato de “trazer à frente” ou “trazer para diante” – *pro-ducere*; produção – um objeto tangível no espaço – *prae-esse*; presença – contém em si uma ideia de mobilidade<sup>10</sup>. Ou seja, “falar em ‘produção de presença’ implica que o efeito de tangibilidade (espacial) surgido com os meios de comunicação está sujeito, no espaço, a movimentos de maior ou menor proximidade e de maior ou menor intensidade” (GUMBRECHT, 2010, pp. 38-39). Esse pensamento apresenta uma situação na qual ambos, sujeito e objeto, estão em situação de interação. Tal encontro não é algo restrito a uma primazia do conhecimento, mas deve ser compreendido como um processo no qual o corpo, em sua totalidade orgânica, é convocado. Dito isso, nos recordamos das posições de Dewey (1949) acerca da experiência, o que nos remete, por sua vez, ao pensamento de Gumbrecht (2010), quando afirma:

Pode ser mais ou menos banal observar que qualquer forma de comunicação implica tal produção de presença; que qualquer forma de comunicação, com seus elementos materiais, “tocará” os corpos das pessoas que estão em comunicação de modos específicos e variados (GUMBRECHT, 2010, p. 39).

Encontramos diversas ressonâncias desse pensamento quando observamos as formas como as tecnologias digitais convocam nosso corpo. Régis (2010), por exemplo, apresenta a perspectiva da percepção enquanto uma atividade de ordem somática, incluindo aí um conjunto de ações motoras como processo constituinte do mesmo ato de perceber. Pereira (2013, 2008), similarmente, reflete sobre como tais *arranjos midiáticos* estimulam os sentidos de forma a produzir disposições sensoriais e habilidades específicas à

10 Reflexões acerca da ideia de “pro-dução” também estão contidas em diversas reflexões de Heidegger. Destacamos um texto, entretanto, que remete diretamente ao foco dado por Gumbrecht. Cf. HEIDEGGER, M. A Coisa. In: HEIDEGGER, M. *Ensaio e Conferências*. Petrópolis: Vozes, 2006.

sua utilização. Esse conjunto de disposições e habilidades pode ser classificado enquanto “competências pragmático-performativas, uma vez que encerram não apenas repertório de saberes, mas, muitas vezes, de saberes-em-ação” (CARDOSO FILHO, 2011, p. 41). Muitas contribuições podem ser convocadas a partir dessa relação que se estabelece entre sujeito – entidade orgânica – e objeto – para lá do próprio perímetro do sujeito –, ambos envolvidos em uma situação de interação, valendo-se de suas materialidades como meio através do qual a produção de suas presenças se faz possível.

São diversas as articulações possíveis a partir das teorias das Materialidades. Apostamos aqui na perspectiva da experiência estética enquanto processo de mútua afetação entre criatura e meio, situando a performance como comportamento através do qual eventos podem ocorrer (DEWEY, 1949; SEEL, 2014). Novamente, julgamos que os jogos eletrônicos são objetos ricos para tal investigação, justamente porque concatenam diversos formatos de mídia em sua composição, convocando performances específicas e estimulando a multissensorialidade (PEREIRA, 2013) no jogador. No entanto, para que possamos cumprir o efeito desse artigo, nos valem agora de uma pequena imersão no mundo dos jogos eletrônicos dos dispositivos móveis, cuja forma de ação no ambiente midiático se dá pela utilização de uma tela sensível ao toque. Intuímos que a dimensão material desse aparato é essencial à experiência de um *game* em *touchscreen* e que a exploração desses recursos amplia as possibilidades de performance do jogador. Trazemos, portanto, exemplos de situações de jogo que contemplam os conceitos e discussões aqui apresentados até então, propondo, também, uma aplicação da tipologia de gestos para dispositivos móveis (PALACIOS; CUNHA, 2012).

## O PERÍMETRO: A EXPERIÊNCIA DE JOGO ATRAVÉS DA TACTILIDADE

No presente trabalho, trouxemos alguns argumentos que qualificam a experiência como processo de dupla inferência. Nesse sentido, pensamos que as situações de interação entre a materialidade e a percepção humana – sob a influência de uma dimensão histórico-cultural – fornecem condições a “uma experiência” na qual a performance é chamada em causa. Falou-se também – mesmo que brevemente – na peculiaridade dos jogos eletrônicos em funcionarem como “maquinários textuais”, exigindo a ação direta do jogador no processo de exploração das camadas do texto. Sabemos que essa ação exige um pressuposto material: um dispositivo de controle. Assim, adotamos aqui as interfaces *touchscreen* como objetos de análise, observando alguns

jogos e categorizando os gestos em suas aplicações no ambiente midiático, com o intuito de avançar na discussão relacionada às materialidades nos *games*.

Desta maneira, a base da utilização dos dispositivos de tela sensível ao toque é a taticidade (PALACIOS; CUNHA, 2012). Através de gestos dos dedos sobre a tela e da utilização dos sensores presentes nos *mobile*<sup>11</sup>, o usuário pode manusear os objetos virtuais. Assim, através de uma “biblioteca de gestos” (CUNHA, 2013) comum a dispositivos dessa natureza, o sujeito pode se fazer presente no ambiente digital. De modo sucinto,

denominam-se gestos tácteis, aqueles realizados pelo usuário a partir de movimentos dos dedos sobre a tela do dispositivo sensível ao toque (*touchscreen*). Entende-se que a comunicação entre aplicativo e usuário ocorre por meio destes gestos, substituindo ou complementando diversos mecanismos tradicionais de entrada, tais como mouse e teclado (PALACIOS; CUNHA, 2012, p. 673).

No entanto, para além de uma conceituação mais restrita, o gesto é pensado enquanto parte de um repertório de gestualidade, isto é, expressões “restauradas” – à Schechner (2011) – de um corpo que afeta e é afetado pelo ambiente em que se faz presente. Dessa maneira, “os movimentos do corpo são assim integrados a uma poética. Empiricamente constata-se [...] a admirável permanência da associação entre o gesto e o enunciado: um modelo gestual faz parte da ‘competência’ do intérprete e se projeta na performance” (ZUMTHOR, 2010, p. 217). Se examinada com cuidado, tal definição corrobora os conceitos que este trabalho tem discutido até o momento. Portanto, não propomos aqui observar duas instâncias em separado – o sujeito-jogador e o jogo-material –, mas articular essas duas dimensões de forma que a experiência de um *game* seja compreendida no intermédio entre uma e outra dimensão. O artigo situa-se, enfim, no “entre” da interação jogador-jogo.

A partir dessa consideração, nos valem da tipologia de gestos tácteis ensaiada por Palacios e Cunha (2012) como forma de categorizar alguns gestos e suas aplicações nos *games*. Essa classificação foi elaborada para atender a compreensão acerca das possibilidades de leitura de periódicos para *mobile*. Assim sendo, os autores elaboram uma tabela onde apresentam objetivamente o comando, a ação e a funcionalidade do gesto. Os autores identificam onze gestos principais aplicados a dispositivos *touchscreen*. Os comandos são: toque (*tap*), duplo toque (*double tap*), rolar (*flick*), deslizar

11 Como exemplo desses sensores, podemos citar o acelerômetro e o giroscópio. O primeiro é responsável pela interpretação da intensidade do movimento (como o chacoalhar do dispositivo), enquanto o segundo indica a direção para onde o aparelho está apontando ou se movendo. Sua utilização nos jogos é bastante comum, como veremos adiante. Para uma descrição mais cuidadosa desses sensores, ver CUNHA, 2013.

(*drag*), pinçar (*pinch*), pressionar (*press*), rotacionar (*rotate*), deslizar com dois dedos (*two-finger drag*), deslizar com vários dedos (*multi-finger drag*), espalhar (*smudge*) e comprimir (*squeeze*) (PALACIOS; CUNHA, 2012). As ações descrevem como o comando é desempenhado – por exemplo, a ação do *tap* consiste no toque rápido do dedo sobre a superfície da tela – e a funcionalidade corresponde à sua aplicação no ambiente midiático.

Em consideração à distinção de aplicações, adaptamos a tipologia em questão aos jogos eletrônicos, de modo que as funcionalidades dos gestos sejam próprias a nossos objetos. Em função disso, acrescentamos alguns comandos ao repertório de gestos possíveis, o que torna ainda mais evidente a necessidade de estudos e aplicações mais cuidadosas acerca do tema e da metodologia adotados. Enfim, reforçamos que a mecânica de jogo em muito se sustenta nas formas de ação disponíveis ao jogador, de modo que a performance deste se insere em uma redoma fundamentada na materialidade do objeto em íntima ligação com o universo lúdico-ficcional.

Ao observarmos, por exemplo o jogo *Bastion* (Supergiant, 2012) – quando jogado em mobiles (especificamente, *iPhone* e *iPad*) – vemos que as opções de ação são poucas. Ao jogador, compete somente se movimentar pelo cenário bidimensional, apresentado através de uma visualização isométrica, cujo eixo central se localiza no personagem principal. Classificado como mescla dos gêneros de ação e RPG (*role-playing game* ou interpretação de personagem), o universo ficcional apresenta um contexto no qual o jogador necessita reconstruir um local de refúgio seriamente danificado em função de uma calamidade apocalíptica. Para isso, deve derrotar diversos inimigos e coletar cacos especiais de rocha que permitam alimentar esse espaço – *the Bastion*. O protagonista – *The Kid* – pode carregar consigo duas armas à escolha do jogador – ao todo são doze armas coletadas no decorrer do jogo –, utilizadas automaticamente assim que há inimigos ao alcance delas. O trabalho básico do jogador consiste, portanto, em posicionar o personagem de forma estratégica, tanto para o ataque quanto para defesa. Vale ressaltar que as situações de combate exigem rápidas respostas motoras, tanto para infligir dano quanto para esquivar ou defender os ataques inimigos.

Dessa forma, avançar no processo de leitura do jogo (AARSETH, 1997) exige uma combinação de percepção e ação motora (GRODAL, 2003), uma vez que o jogador compreende os elementos da interface e as formas de controle a ele dispostas. Seu agir no ambiente midiático recorre a gramáticas relacionadas às possibilidades dispostas pelo aparato material (CARDOSO FILHO, 2011; PEREIRA, 2013, 2008). Há, nesse processo, uma performance do sujeito perante um produto que a ele se apresenta (SCHECHNER, 2011). Os dispositivos de controle são a mediação que possibilitam a experiência

de jogar um *game*. Enquadrando esse pensamento no modelo proposto por Palacios e Cunha (2012), temos:

COMANDO	AÇÃO	FUNCIONALIDADES
Toque (tap)	Toque rápido do dedo sobre a superfície da tela	Movimentação do personagem para o local indicado; interação com objetos
Duplo toque (double tap)	Dois toques rápidos do dedo sobre a superfície da tela	Esquiva rápida; o personagem realiza um rolamento que lhe permite desviar de ataques
Deslizar (drag)	Arrastar o dedo sobre a superfície da tela	Movimentação do personagem seguindo o posicionamento do dedo na tela
Toque com dois dedos (two-finger tap)	Toque rápido de dois dedos sobre a superfície da tela	Esquiva rápida; o personagem realiza um rolamento que lhe permite desviar de ataques

Tabela 1 – Gestos tácteis em Bastion

A tabela 1 evidencia a simplicidade de comandos presentes em *Bastion*. Pensando na perspectiva não-hermenêutica (GUMBRECHT, 2010), o *game* utiliza poucos dos recursos materiais disponíveis para efetivar a performance do jogador. O transitar pelo ambiente do jogo é o que leva o personagem a realizar ações de maneira mais ou menos autônoma. Ainda acerca da materialidade, nossa experiência de jogo apresentou indícios de que o tamanho da tela pode influenciar nos comandos desempenhados<sup>12</sup>. Especificamente, no *iPad 4* (resolução de 9,7 polegadas) as quatro ações foram realizadas sem maiores entraves técnicos, já no *iPhone 5s* (resolução de 4 polegadas) encontramos entraves de manuseabilidade no toque com dois dedos (*two-finger tap*). Percebemos, portanto, que a empunhadura do aparelho e o tempo de resposta exigido pelo jogo conduziram a adoção de uma certa gramática de gestos em detrimento de outra. Ou seja, se compreendemos que a experiência estética em um *game* é possível a partir da imbricação entre os elementos lúdicos, artísticos e materiais, podemos inferir que entraves

<sup>12</sup> Além dos dispositivos móveis, *Bastion* pode ser jogado em computadores, através de teclado e mouse, e *videogames*, através de *joysticks*. Muito nos interessa compreender a influência que os distintos aparatos de controle exercem na experiência de jogo. Porém, em consideração ao objetivo central desse texto, tais desdobramentos não serão aprofundados.

técnicos tendem a suspender a permanência do sujeito no *círculo mágico* (HUIZINGA, 2001; SALEN; ZIMMERMAN, 2004) dessa atividade. Dito de outra forma, os dispositivos de controle parecem constranger corporalmente o sujeito, indicando formas próprias à sua utilização e exigindo desse ente uma postura condizente com sua disposição material. (SEEL, 2014; CARDOSO FILHO, 2011). A performance durante o *gameplay*, insistimos, em muito se sustenta no aparato que media o gesto humano.

Nesse sentido, a simplicidade dos comandos não deve ser confundida com uma experiência simplória. *Bastion* foi bastante aclamado pela crítica especializada, recebendo diversas premiações. Pois, à medida que o jogador gesticula na tela, os elementos diegéticos lhe apresentam um belo cenário e trilha sonora, além de um roteiro que “responde” às ações do jogador a partir de um narrador em *off*. Certamente, esse jogo proporciona análises mais cuidadosas se for tomado como objeto central de um estudo, sobretudo em sua dimensão artística. No entanto, nosso foco se direciona às maneiras como as materialidades são chamadas em causa na experiência de jogos em *touchscreen*. Com isso em mente, avançamos a um outro exemplo.

A série *Inifinity Blade* (Chair Entertainment e Epic Games, 2010, 2011, 2013), ao contrário de *Bastion*, assume características de um típico *blockbuster*. Os gráficos bem elaborados conduzem o jogador a um ambiente tridimensional rico em detalhes onde, no controle de um personagem, são travadas batalhas de espada. Disponível somente para a plataforma iOS, o jogo utiliza com eficácia a tela *touchscreen* como meio de simular os movimentos reais da espada ou magias lançadas. O desenrolar da narrativa toma formas de jogos *point and click*<sup>13</sup>, e os comandos variam quando em situação de batalha. Os gestos que a série requer podem ser tipificados da seguinte forma:

COMANDO	AÇÃO	FUNCIONALIDADES
Toque (tap)	Toque rápido do dedo sobre a superfície da tela	Seleção de caminhos para seguir; interação com objetos do cenário; defesa com escudo; esquiva
Deslizar (drag)	Arrastar o dedo sobre a superfície da tela	Visualização do cenário;

13 Games dessa natureza apresentam cenários em que o jogador interage com determinados objetos a partir do cursor do mouse (a exemplo de *Myst*, *Full Throttle* ou, mais recentemente, *The Walking Dead*). Nos dispositivos *touchscreen* o mouse é substituído pelo próprio dedo.

"Riscar" (swipe)	Arrastar o dedo rapidamente sobre a superfície da tela	Lançamento de magias; ataques e defesa com a espada
------------------	--	---

Tabela 2 – Gestos tácteis na série *Infinity Blade*

A aparente escassez de comandos, como demonstra a tabela 2, oculta uma complexidade na jogabilidade de *Infinity Blade*. Quando em combate, os movimentos da espada são análogos aos movimentos do dedo sobre a tela. Quando o jogador desliza o dedo verticalmente, o personagem ataca no mesmo sentido. Se o faz horizontal ou diagonalmente, o gesto é transcodificado ao ambiente midiático. De forma similar, ao lançar magias, são requeridos gestos de deslizamento específicos. Por exemplo, magias de eletricidade exigem que o dedo "desenhe" a forma mais habitual de um raio; uma magia de fogo exige um círculo completo na tela, entre outras ações similares.

Podemos então afirmar que boa parte da diversão na série *Infinity Blade* está na proximidade entre o gesto e a resposta na tela, tanto é que esses *games* somente existem em dispositivos *touchscreen*. Questionamos se a experiência seria tão interessante, caso fosse utilizado o direcional de um *joystick* ou os botões de um teclado; certamente não. Para experienciar a sensação de uma batalha em *Infinity Blade* é exigida uma "biblioteca de gestos" (PALACIOS; CUNHA, 2012) análoga ao balanço de uma espada real. Ou seja, a jogabilidade concatena os "efeitos de presença" aos "efeitos de sentido" (GUMBRECHT, 2010) quando dispõe ao jogador um leque de performances possíveis através do meio, devidamente ancorados nas regras e estrutura narrativa do *game*. Segundo Maia (2013, p. 4), "as mídias mais recentes oferecem tecnologias que despertam os diversos sentidos e desafiam as capacidades de percepção e atenção dos usuários".

Encontramos ressonância de tais questões no conceito de *affordance*, adotado por Norman (2002) e proposto por Gibson (1979), originalmente no tocante à relação estabelecida entre a entidade orgânica e o ambiente que lhe abriga. Conforme a leitura de Cunha (2013, p. 237), "*affordance* se refere às propriedades perceptíveis do objeto, que determinam como o objeto pode ser usado (botões para apertar, maçanetas para puxar ou girar)". Obviamente que essa utilização se baseia na memória e nos processos mentais de representação, de modo que "as experiências vividas e os fatores culturais, ou o repertório do agente podem influenciar o modo como se entende as possibilidades de ação" (MAIA, 2013, p. 6). Nesse sentido, ao "empunharmos" uma espada na tela de um *iPhone* ou *iPad*, já temos de antemão uma noção prévia do movimento a ser feito. O sistema capta essas informações e as

transpõem para a tela imediatamente. Novamente, vem à baila o aparato material como basilar da experiência de jogar um *game*.

O derradeiro título apresentado nesse artigo se chama *Sword & Sworcery EP* (*Superbrothers e Capybara Games, 2011*) e utiliza, além da tela, o acelerômetro e o giroscópio como recursos de interação. Resumidamente, trata-se de um jogo de aventura no qual o jogador controla uma guerreira que vai à busca de três triângulos que reestabelecerão a energia do universo. Nesse intermédio, tem de resolver quebra-cabeças, coletar itens e derrotar inimigos. Alguns fatores chamam atenção nesse *game*, primeiramente a sua estética *vintage*, semelhante a jogos 8-bits. Bastante “pixelados”, os ambientes e personagens se assemelham – e nitidamente fazem referência – a jogos das primeiras gerações de *videogame*. Outro fator interessante é a sua interação com as redes sociais digitais; o jogador pode, durante a experiência, postar no *Twitter* determinada frase da narrativa, quando um diálogo está em curso no ambiente do jogo. Por último – e, enfim, o que interessa mais diretamente a esse trabalho –, destacamos as formas como o jogador é convocado à ação, mediante tela e sensores presentes nos *mobile*.

COMANDO	AÇÃO	FUNCIONALIDADES
Toque (tap)	Toque rápido do dedo sobre a superfície da tela	Interação com objetos do cenário
Duplo toque (double tap)	Dois toques rápidos do dedo sobre a superfície da tela	Movimentação do personagem para o local indicado
Deslizar (drag)	Arrastar o dedo sobre a superfície da tela	Movimentação do personagem seguindo o posicionamento do dedo na tela
Pinçar (pinch)	Movimento de pinça, com dois dedos sobre a tela, tanto para aproximar ou afastar	Amplia ou reduz a visão (zoom out; zoom in)

Tabela 3 – Gestos tácteis em *Sword & Sworcery Ep*

Em contraste com as anteriores, a tabela 3 é a que disponibiliza maior leque de funcionalidades, não só sobre o personagem como também sobre a visualização e o cenário. Por exemplo, ao tocar em um arbusto, o game “responde” com um movimento do mesmo e um som de folhas farfalhando. Além disso, *S&S EP* utiliza o acelerômetro dos *mobile* como recurso. A exploração do cenário e o movimento do personagem ocorrem quando o dispositivo está orientado horizontalmente; ao girá-lo para a posição vertical,

o personagem entra em “modo batalha” e a interface é acrescida de elementos. O personagem saca sua espada e surgem os indicativos dos pontos de vida que possui e o botão para atacar. Retornando à posição horizontal, a espada é guardada e se torna novamente possível transitar pelo ambiente digital.

Assim, exigir tal comportamento do jogador é possível porque o próprio aparato fornece as condições para tanto. Se experienciado no computador, o “modo batalha” é ativado mediante o clique com o botão direito do *mouse*. Ou seja, por se tratar de um jogo eletrônico e da necessidade de diversão inerente a esse formato midiático, observamos indícios de que, de fato, distinções nas materialidades dos dispositivos de controle podem propiciar diferentes experiências. Se “estar presente” no ambiente do jogo implica em perceber os resultados das próprias ações na tela através de um dispositivo, pensamos que esse mesmo dispositivo não deve ser encarado como mera “mediação”. Pelo contrário, essa própria constituição material exerce influência fundamental sobre a mensagem que se revela aos sentidos. Desse modo, “podemos dizer que a tensão/oscilação entre efeitos de presença e efeitos de sentido dota o objeto de experiência estética de um componente provocador de instabilidade e desassossego” (GUMBRECHT, 2010, p. 137).

Portanto, advogamos que ter “uma experiência” (DEWEY, 1949) através de *games* deriva da relação entre as dimensões estéticas (elementos audiovisuais e de narrativa), lúdicas (regras, objetivos etc.) e materiais (tanto em nível de *hardware* como de *software*: dispositivos de controle, interface etc.). O “maquinário textual” (AARSETH, 1997) funciona quando performances específicas são desempenhadas pelo jogador. Esses comportamentos não são sempre originários, mas calcados em vivências e experiências anteriores e são “restaurados” quando de suas execuções (SCHECHNER, 2011; CARDOSO FILHO, 2011; ZUMTHOR, 2010). A partir da adaptação de uma tipologia de gestos tácteis para dispositivos móveis – proposta por Palacios e Cunha (2012) –, catalogamos de que forma um repertório de gestos é evocado e passa a produzir efeitos específicos nos ambientes de alguns *games*.

Questionamo-nos, a partir dessas observações, as afetações que tais meios podem provocar sobre as sensorialidades humanas (RÉGIS, 2010; PEREIRA, 2013, 2008) e de que forma esses constrangimentos corporais que a mídia apresenta em suas formas de serem fruídas (CARDOSO FILHO, 2011; KITTLER, 1990) podem gerar competências pragmático-performativas (SEEL, 2014) distintas.

Por fim, propusemos aqui uma abordagem interdisciplinar acerca de um fenômeno complexo em sua manifestação. Pois compreender a experiência em jogos eletrônicos emulados em telas sensíveis ao toque na perspectiva não-hermenêutica implica na consideração dessa situação enquanto derivativa de

um processo de mútua influência: entre sujeito-jogador e objeto-tela.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, E. **Cybertext: Perspectives on ergodic literature**. Baltimore and London: The John Hopkins Univ. Press, 1997.

AGAMBEN, G. **O que é o contemporâneo?** e outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.

BEARDSLEY, Monroe. Aesthetic Experience Regained. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, volume 28/01, 1969, p. 03 – 11.

BRUNI, P. Poética do videogame: princípios teóricos para análise de interfaces lúdico-narrativas. **Anais do III Simpósio Nacional ABCiber**. São Paulo: ESPM, 2009.

CARROL, Noel. Aesthetic Experience Revisited. **British Journal of Aesthetics**, volume 42, n. 02, 2002, p. 145 – 167.

CARDOSO FILHO, J. Ao vivo em Pompéia ou no lado escuro da lua? Heranças da performance do Pink Floyd. In: PICADO, B., MENDONÇA, C. M. C., CARDOSO FILHO, J. **Experiência estética e performance**. Salvador: EDUFBA, 2014.

\_\_\_\_\_.; Para “apreender” a experiência estética: situação, mediações e materialidades. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 22, 2011.

CUNHA, R. Definição conceitual de taticidade e sua operacionalização. **Actas del V Congreso Internacional de Ciberperiodismo y Web 2.0**. Bilbao, Universidad del País Vasco, 2013.

DICIKE, George. Beardsley’s phantom aesthetic experience. **The Journal of Philosophy**, vol. 62, n. 05, 1965, p. 129 – 136.

DEWEY, J. **El arte como experiencia**. México, DF: Fondo de Cultura Economica, 1949.

FELINTO, E. “Materialidades da Comunicação”: por um novo lugar da matéria na Teoria da Comunicação. **Revista Ciberlegenda**, Niterói, n. 5, 2001. Disponível em <<http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/308>>. Acesso em 20/12/2014.

Gibson, J. J. (1979). **The ecological approach to visual perception**. Boston, MA: Houghton Mifflin.

GOFFMAN, E. **A representação do Eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2009.

\_\_\_\_\_. **Os quadros da experiência social: uma perspectiva de análise**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2012.

GOUVEIA, P. **Perception, emotion, cognition and motor action: procedural**

aesthetics and digital games [online]. s/d. Disponível em < [http://www.academia.edu/6664486/Perception\\_emotion\\_cognition\\_and\\_motor\\_action\\_procedural\\_aesthetics\\_and\\_digital\\_games](http://www.academia.edu/6664486/Perception_emotion_cognition_and_motor_action_procedural_aesthetics_and_digital_games)>. Acesso em 23/01/2015.

GRODAL, T. Stories for eye, ear, and muscles: video games, media, and embodied experiences. In: WOLF, M. J. P.; PERRON, B. **The videogame theory reader**. New York and London: Routledge, 2003.

GUIMARÃES, C.; LEAL, B. Experiência mediada e experiência estética. **Anais do XVI Encontro Anual da Compós**. Curitiba: Universidade Tuiuti do Paraná, 2007.

GUMBRECHT, H. U. **Produção de presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

HEIDEGGER, M. **Ensaio e conferências**. Petrópolis: Editora Vozes, 2008.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como parte da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JOHNSON, S. **Cultura da Interface**: Como o computador transforma nossa maneira de criar e se comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

LEMOS, A. Arte e mídia locativa no Brasil. In: LEMOS, A.; JOSGRILBERG, F (orgs.). **Comunicação e mobilidade**: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil. Salvador: EDUFBA, 2009.

\_\_\_\_\_.; PALACIOS, M. (orgs.). **Janelas do ciberespaço**. Porto Alegre: Sulina, 2001.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

MAIA, A. A materialidade de jogar no Kinect: o terror ganha outras proporções. **Anais do XXII Encontro Anual da Compós. Salvador**: Universidade Federal da Bahia, 2013.

MANOVICH, L. **The language of new media**. London: The MIT Press, 2001.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1979.

PALACIOS, M.; CUNHA, R. A taticidade em dispositivos móveis: primeiras reflexões e ensaio de tipologias. **Contemporânea**, Salvador, v. 10, n. 3, pp. 668-685, 2012.

PEREIRA, V. A. G.A.M.E.S. 2.0: Gêneros e Gramáticas de Arranjos e Ambientes Midiáticos Mediadores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades. **Anais do XVII Encontro Anual da Compós**. São Paulo: UNIP, 2008.

\_\_\_\_\_.; Entretenimento como Linguagem e Multissensorialidade na Comunicação Contemporânea. **Anais do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Manaus: UFAM, 2013.

PICADO, B.; ARAÚJO, J. A performatividade da experiência estética: modulações rítmicas e tensivas da sensibilidade. **Anais do XXII Encontro Anual da Compós**. Salvador: UFBA, 2013.

RÉGIS, F. Práticas de comunicação e desenvolvimento cognitivo na cibercultura. **Anais do XIX Encontro Nacional da Compós**. Rio de Janeiro: PUC, 2010.

SALEN, K. & ZIMMERMAN, E. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge and London: The MIT Press, 2004.

SCHECHNER, R. **Performance Studies: an introduction**. 2nd. Edition. New York/London: Routledge. Tradução de R. L. Almeida, 2011.

SEEL, M. No escopo da experiência estética. In: PICADO, B., MENDONÇA, C. M. C., CARDOSO FILHO, J. **Experiência estética e performance**. Salvador: EDUFBA, 2014.

SHUSTERMAN, R. Aesthetic experience: from analysis to Eros. In: SHUSTERMAN, R.; TOMLIN, A (orgs.). **Aesthetic experience**. New York and London: Routledge, 2008.

SINGER, B. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, L. e SCHWARTZ, V. (orgs.) **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

SOARES, T.; MANGABEIRA, A. Alice Através...: Televisão, Redes Sociais e Performances num Produto Televisivo Expandido. **Contemporânea**, Salvador, v. 10, pp. 272-288, 2012.

TURKLE, S. **Life on the screen: identity in the age of the Internet**. New York: Touchstone, 1997.

ZUMTHOR, P. **Introdução à poesia oral**. Belo Horizonte: UFMG, 2010.