Inês Guerra dos Santos

Universidade da Maia
D001281@umaia.pt

Rosimária Sapucaia

Universidade da Maia, CIAC
rosysrocha@gmail.com

O Ensino *online* das artes performativas em Portugal: resultados parciais da investigação do Projeto CyPeT

Nos últimos dois anos presenciamos a expansão da ciberperformance, a massificação do acesso e a efetiva utilização das tecnologias digitais no contexto das artes performativas. Por um lado, a sucessão de confinamentos, em virtude do cenário pandémico impediu, em vários momentos, a fruição dos espaços públicos, por outro, conduziu a um aumento exponencial das experiências artísticas e educativas online e/ou em contextos híbridos, em variadas plataformas e redes de comunicação social. Nessa conjuntura, surgiram novos desafios que exigiram e continuam a exigir, um esforço renovado de investigação e inovação, principalmente, no que diz respeito ao ensino superior das Artes e sua ligação com as tecnologias digitais.
Para concretizar os objetivos propostos procurou traçar-se um diagnóstico da realidade académica e artística mediante a aplicação de questionários às IES portuguesas onde são ministrados cursos do primeiro ao terceiro ciclo ligados às Artes do espetáculo, a artistas e audiência.
Assim, o presente estudo pretende apresentar os primeiros resultados dos referidos inquéritos no âmbito do projeto de investigação CyPeT, financiado pela FCT e em função dos quais se pretende mapear o panorama das artes performativas no ensino online/híbrido, para que, no futuro, se possa propor um novo modelo pedagógico neste domínio.

Palavras-Chave: Ciberperformance, Tecnologias digitais, Ensino superior, Artes performativas, Modelo pedagógico

In the last two years we have witnessed the expansion of cyberperformance, the massification of access and the effective use of digital technologies in the

context of the Performing Arts. On the one hand, the succession of confinements, due to the pandemic scenario, prevented, at various times, the enjoyment of public spaces, on the other hand, led to an exponential increase in artistic and educational experiences online and/or in hybrid contexts, on various platforms and social communication networks. At this juncture, new challenges emerged that demanded and continue to demand a renewed effort in research and innovation, mainly with regard to higher education in the Arts and its connection with digital technologies.

For educational institutions, particularly in higher education, creativity has become the keyword for adapting to a new reality that has led teachers and artists to experiment with online performance models capable of reinventing methodologies and forms of interaction.

In order to achieve the proposed objectives, an attempt was made to draw up a diagnosis of the academic and artistic reality through the application of questionnaires to the Portuguese HEIs where courses from the first to the third cycle linked to Performing Arts are given, to artists and audience.

Thus, the present study intends to present the first results of the aforementioned surveys within the scope of the CyPeT research project, financed by the FCT and based on which it is intended to map the panorama of Performing Arts in online/hybrid teaching, so that, in the future, it can be can propose a new pedagogical model in this domain.

Keywords: Cyberperformance, Digital technologies, University education, performing arts, Pedagogical model

1– Introdução

A pandemia de COVID-19 conduziu a mudanças profundas nos modelos pedagógicos, nomeadamente à virtualização da docência nas suas diferentes etapas educativas (Zubillaga y Gortazar, 2020).

Com a inesperada suspensão das atividades de ensino presencial, surgiu a necessidade de professores e alunos migrarem para a realidade online, transferindo e adaptando metodologias e práticas pedagógicas de ensino presencial num processo que Moreira, Henriques e Barros (2020), denominam de “ensino remoto emergencial”.

Neste contexto, González, Marco y Medina (2020) referem três grandes objetivos que se desenharam imediatamente após a necessidade de um confinamento geral:

- Flexibilizar a concretização das tarefas docentes,
- Ultrapassar os constrangimentos da não presencialidade,
- Procurar alternativas.

No domínio artístico e mais propriamente das artes performativas, a nova realidade levou docentes e artistas a experimentar novos modelos e a (re)criar metodologias e formas de interação que, em certos casos, vieram dar novas perspetivas a práticas que, até então eram predominantemente experimentais.

Nesta conjuntura, foi criado o projeto de investigação exploratória CyPeT, tendo como questão de investigação "De que forma a criação de um modelo pedagógico para a ciberperformance pode contribuir para a prática de ensino nos ciclos de estudos no domínio das artes performativas nas Instituições de Ensino Superior". Trata-se de um projeto financiado pela Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT) e tem como objetivo analisar as estratégias encontradas para o ensino das artes do espetáculo durante o confinamento para, numa fase posterior, propor um novo modelo pedagógico no domínio da ciberperformance. Pretendeu-se assim, dar conta na primeira fase do projeto, compreendida entre abril e julho de 2022, o inquérito: "O Ensino online das artes performativas em contexto de confinamento" enviado para todos os coordenadores de cursos das artes performativas das instituições de ensino superior portuguesas (IES). Foram igualmente realizadas entrevistas semi-estruturadas a artistas que, durante o período de confinamento, utilizaram novas estratégias de apresentação e divulgação dos respetivos trabalhos por meio de ciberperformances.

Os primeiros resultados, obtidos por meio da aplicação de questionários a responsáveis por cursos de primeiro ao terceiro ciclo do ensino superior, ligados às artes performativas, pretenderam sobretudo, recolher informações sobre as estratégias encontradas e sobre as dificuldades e limitações enfrentadas. Apresenta-se ainda, de forma resumida os resultados das entrevistas realizadas com os artistas

e o inquérito da ciberperformance "Assum Livre", realizada no âmbito do Projeto, já no período pós-pandémico. Para tal, considerou-se fundamental o esclarecimento de alguns conceitos relacionados com a ciberperformance e o ensino online.

2– A ciberperformance e o ensino online das artes performativas em tempos de pandemia

O termo *cyberformance* surge, pela primeira vez, com Helen Varley Jamieson no ano 2000, sendo sua tese publicada mais tarde, em 2008. O conceito refere-se a uma performance ao vivo com performers remotos agrupados em tempo real por meio de aplicativos de chat gratuitos na internet. Gomes (2013, p.132) apresenta-nos a ciberformance como "uma performance ao vivo que se desenvolve em tecnologias digitais utilizando a Internet, muitas vezes em mundos virtuais". Um e outro, salientam então a ligação ao mundo virtual como base do conceito de ciberperformance. A definição é complexa e muitos autores reduzem a ciberperformance a performance ao vivo na internet que recorre ao uso de avatar. Ciberformance e ciberperformance são sinónimos, todavia, optamos por nomear a ciberformance como as obras cénicas exclusivamente realizadas nas plataformas de mundos virtuais como *Second Life* e *UpStage,* e a ciberperformance utilizamos de modo mais alargado, abrangendo todas as obras que possuem as características citadas, podendo ser realizadas nas mais diversas plataformas virtuais e de videoconferência, recorrendo igualmente à efetiva interação com a audiência.

Dentre as muitas plataformas existentes destacaremos a UpStage, criada em 2004 e desenvolvida pelas artistas Helen Jamieson e Vick Smith. A plataforma passou por atualizações em 2021, após todas as necessidades do panorama de adaptação pandémico, por ser pensada por artistas e exclusivamente para a realização de performances, pese embora algumas dificuldades de instabilidade, tem um forte potencial enquanto recurso digital. Graças à multiplicidade de ferramentas, Upstage se tornou um espaço de interação intermedial, onde a presença e as ações dos performers e dos espectadores se fazem por meios diversos, desde a utilização da escrita, colagens de imagens pré-gravadas, sons,

desenhos entre outros recursos (Isaacsson, 2021), que podem ser visualizados no exemplo da figura 1.

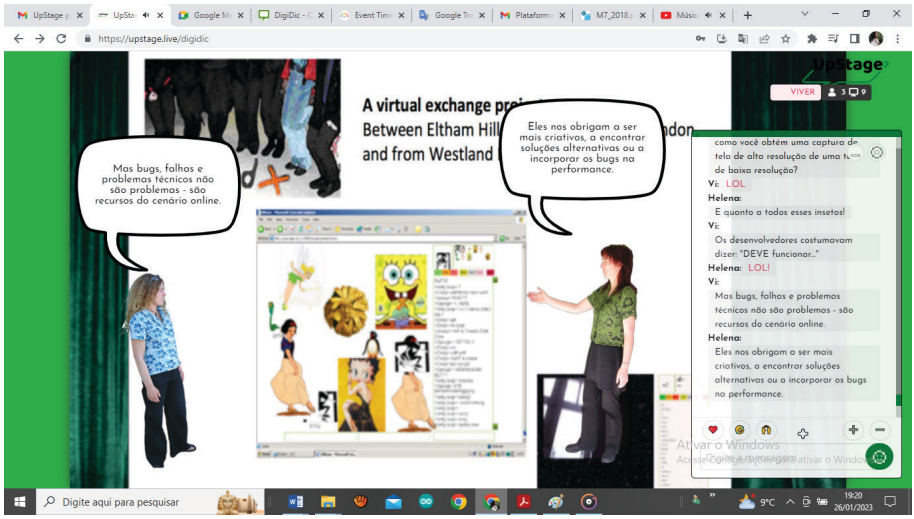


Figura 1. Palestra-Performance: "Cyberformance on UpStage" no evento *"Digidic"* (2023), realizada por Jamieson e Smith. Fonte: autores.

Na figura 1, as artistas-pesquisadores Jamieson e Smith apresentam uma palestra-performance que é transmitida na plataforma UpStage para a audiência que está no site em simultâneo com a audiência presencial que está em um museu na Áustria. São utilizados recursos de imagens pré-gravadas que interagem com texto, que também é ouvido por meio de um áudio com efeitos, os *avatars* e ainda o *chat* que reforça os mesmos conteúdos dos textos nos balões, sendo ainda utilizados desenhos, vídeos e a videoconferência que transmite imagens do evento. O público durante toda a performance pode interagir no *chat*.

Os autores Duarte (2016) e Najima (2020) acrescentam que a ciberperformance é inacabada, acontece ao vivo, artista e público compartilham o tempo presente; é situada no ciberespaço, podendo acontecer irrestritamente em diversas plataformas virtuais e utilizar elementos pré-gravados na concepção e execução das obras. Ao mesmo tempo Sullivan (2020, p.198) salienta por um lado, "a necessidade de ser em tempo real – daí o termo *"livestreams"* e, por outro, o facto

de apesar disso, se estenderem muito além do momento original da performance."

Com a pandemia, assistimos uma explosão de experiências artísticas online que se multiplicaram nas redes devido a impossibilidade de apresentações presenciais e nessas circunstâncias essas ciberperformances surgiram de intersecções entre teatro, dança, música, redes sociais, games e programação digital. Tratava-se, sobremaneira, de casos específicos de pesquisa intermedial (Fagundes, Dantas e Moraes, 2020). Nessa conjunção social, juntamente com obrigatoriedade do isolamento em 2020, aconteceu também a suspensão das atividades letivas presenciais, por todo o mundo, o que gerou a necessidade dos professores e estudantes migrarem para a realidade online, transferindo e adaptando metodologias e práticas pedagógicas da aprendizagem presencial, naquilo que foi designado por "ensino remoto de emergência" (Moreira, Henriques e Barros, 2020, p.352) ou ensino remoto emergencial, como optamos por utilizar nesta investigação.

Nesse contexto, muitos docentes pelo mundo reinventaram-se e redescobriram o potencial das plataformas virtuais e das estratégias de ensino colaborativo. Artistas que já eram nativos da ciberperformance como Helen Jamieson (Nova Zelândia) e Daniel Pinheiro (Porto), com os quais realizamos entrevistas durante as fases do projeto, afirmam que tiveram imensa procura por parte de professores/artistas para se adequarem àquele novo "normal". Mastrominico (2022), por sua vez, destaca que que durante a pandemia de Covid19, muitos *cyberperformers* encontraram uma mudança digital orgânica em sua prática de performance. Com a tentativa de retomar e reverter dinâmicas de trabalho presenciais mais habituais, tornou-se tentador descartar as mudanças como uma solução temporária àquele momento de crise. Então, a criação de performances *online*, diferente da transmissão ao vivo de eventos presenciais, acabou por mudar rapidamente as noções conceptuais e práticas do espectador e da participação para artistas que nunca haviam tido experimentações dentro do campo digital antes da pandemia.

O ciberespaço tornou-se palco e sala de aula, um não-lugar, um entre-lugar, sem espaço, sem fisicalidade, onde os participantes conjugam sua presença e ausência simultânea, desprovidos de seus corpos em uma experiência mediatizada e síncrona. (Oliveira, 2022; Papagianouli, 2016; Lazzaris, 2019). Essa experiência independe da materialidade ou

da imaterialidade que o corpo apresenta durante a ação performativa, pois a arte da performance é regida pela efemeridade, transitoriedade, acaso e principalmente pela presença do artista (Oliveira 2022).

O ensino online das artes performativas despertou diversos questionamentos sobre a preparação dos professores, dos currículos e das próprias universidades no sentido de garantir a qualidade da formação. O professor performer ou ciberperformer passou a actuar no "cruzamento entre real, ficcional e tecnológico", inscrevendo-se no lugar do encontro e da presença" (Oliveira, 2022, p.49). Teve que aprender a lidar com a presença vitual, mas manteve-se o ao vivo, o risco do agora irrepetível, pois o síncrono mantém o vínculo do efémero "agora" das artes performativas, ainda que o aqui seja transformado ou mesmo desmantelado (Fagundes, Dantas e Moraes, 2020). Tal facto, exigiu uma nova dinâmica do espaço-tempo e continua a provocar reflexões acerca do futuro.

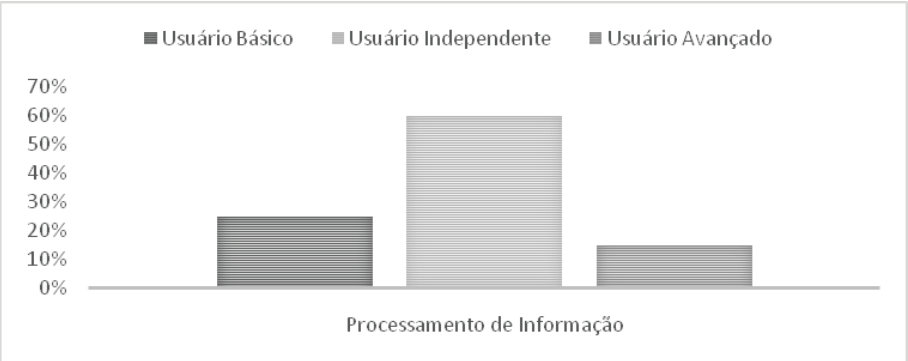
3– Ciberperformance em contexto de confinamento: Análise e discussão dos resultados dos questionários aplicados às IES, entrevistas com artistas e audiência

Para se realizar um mapeamento do ensino online em Portugal durante confinamento e o imediato pós-confinamento elaboramos o inquérito "O Ensino online das artes performativas em contexto de confinamento" que foi enviado a todos os coordenadores de cursos das artes performativas das instituições de ensino superior portuguesas (IES), no período de maio a julho de 2022. De um total de cinquenta e cinco cursos, uma amostra de vinte e três participaram neste estudo.

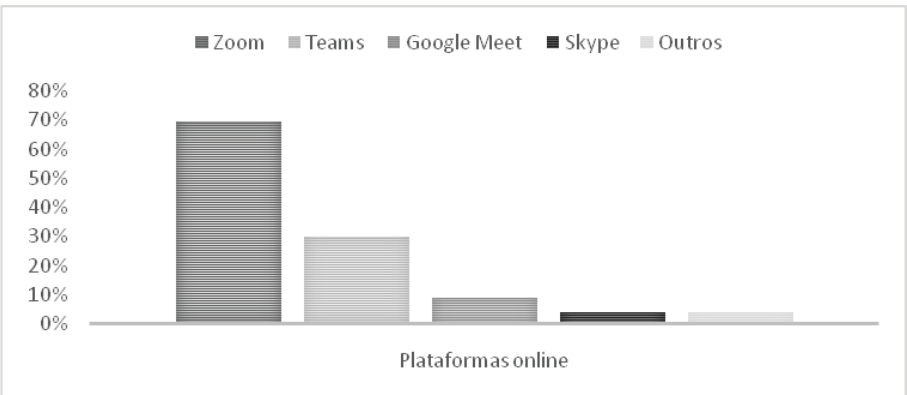
As primeiras questões procuraram traçar um perfil dos inquiridos pontuando a função exercida, a utilização, ou não, do ensino não presencial durante o confinamento e a forma como os envolvidos avaliam as suas competências digitais em termos de processamento de informação, comunicação, criação de conteúdos, segurança e resolução de problemas; em seguida, pontuam as dificuldades encontradas nas aulas online e as estratégias de superação desenvolvidas.

Os resultados obtidos apontam para o facto de a maioria dos inquiridos assumir a função de coordenador de curso e metade desses serem também docentes. Das instituições de ensino superior portuguesas sob análise, 95 % utilizaram o ensino não presencial em 2020/2021.

Em termos de processamento de informação, 66.6% dos inquiridos definem-se como utilizadores independentes. Já no que se refere às competências digitais na comunicação, essa percentagem desce para 55, 5%. Em relação à criação de conteúdos, também 55% dos inquiridos afirmam ser utilizadores independentes e no que diz respeito à segurança temos ainda o mesmo percentual. Por fim, na resolução de problemas 66% dos inquiridos, considera ser utilizador independente. Face ao exposto, em termos globais, 60% dos respondentes considera-se um utilizador independente.



Quanto às plataformas usadas, os dados obtidos indicam que 69,6 % das IES com cursos em artes performativas utilizaram a plataforma Zoom, 30% o Microsoft Teams e os restantes repartiram-se pelo Google Meet, Skype e outros. Em muitos casos são apontadas utilização simultânea de todas as plataformas disponíveis.



Além das plataformas de videoconferência, foram utilizados para a partilha de conteúdos e interação com os alunos MOOCS, fóruns, e-mail, grupos e comunidades em redes sociais, aplicações como WhatsApp e outros. De entre estes, o recurso mais utilizado foi o e-mail com 60, 9% das respostas, em seguida o WhatsApp com 39%, na terceira posição tivemos os fóruns, que são recursos a serem utilizados dentro das plataformas. Muitos desses meios foram utilizados em simultâneo.

Os inquiridos afirmam que entre as principais dificuldades encontradas sobressaem as dificuldades tecnológicas. A dependência do equipamento pessoal criou muitas desigualdades nas respostas e no acesso, tendo ainda sido relatado a interferência no som e impossibilidade de interagir em simultâneo nalgumas ocasiões. Na dança, os inquiridos sublinham a falta de sincronização da música para todos os utilizadores (bailarinos) ou a dificuldade na visualização de todos os estudantes em simultâneo e, consequentemente, a dificuldade em dar feedback. Além disso, são descritos constrangimentos resultantes da alteração do modo de perceção do corpo e do movimento. No que se refere ao teatro, sobressaem dificuldades associadas ao uso de planos gerais e **à** impossibilidade do uso de multiplanos para ter uma perceção real dos exercícios.

Em relação ao desenvolvimento de estratégias para superar os referidos constrangimentos, 55% dos inquiridos indica que foram desenvolvidas estratégias, nomeadamente a criação de um website pelos alunos para a realização de filmes/gravações, a mudança no foco de interação, a adaptação dos exercícios, o uso de recursos materiais próprios e de acesso fácil (p.ex. adereços, espaços de filmagem; pesquisa de imagens online),o envio de gravações vídeo da performance dos alunos, o reforço da utilização da gravação e da conjugação do síncrono com o assíncrono, e a simulação de práticas.

No que tange à interação com o público, esta foi condicionada pelo constante receio de quebra da ligação. Alguns inquiridos relatam que a interação aconteceu "através de plataformas específicas (Jamulus)" ou destacam os "concertos online", ou ainda, o "uso de questionários/ inquéritos".

Quanto às estratégias, ferramentas e métodos que foram utilizados no ensino online e que os professores acreditam que poderiam manter

no ensino presencial, os respondentes referem a comunicação síncrona através da interação por vídeo; a gravação da performance dos alunos para autocorreção dos mesmos e posterior discussão com o docente e a utilização das plataformas online para acompanhamento de alunos e docentes de outras nacionalidades.

No que diz respeito às entrevistas com artistas, foram realizadas oito entrevistas semiestruturadas com artistas, grupos artísticos e performers. Os resultados tornam evidente que as estratégias e as metodologias adotadas resultaram da inspiração em experiências anteriores. Aliás, as iniciativas prévias à pandemia demonstraram facilitar a transição do presencial para o palco digital.

Os melhores "produtos" foram os que surgiram de obras nativas de ciberperformance, onde não houve a tentativa de apenas transpor a obra do palco presencial para o online. Ao mesmo tempo, refere-se a utilização de múltiplas plataformas para ensaios e apresentações.

Conclui-se ainda das entrevistas, que, pese embora as desvantagens, como não a presença física da audiência e/ou os problemas tecnológicos, os artistas encontraram vantagens naquela nova realidade nomedamente no que se refere ao aumento do alcance junto do(s) público(s), à possibilidade de novas experimentações intermediais e um contacto diferente, mas particularmente interactivo com o público. De referir no entanto, que alguns artistas se recusaram a realizar performances online, enquanto outros apresentaram e seguiram com programações em contexto híbrido. Como seria expectável, artistas nativos do ciberespaço relativizam as dificuldades tecnológicas denominando-as de "falhas de comunicação" e considerando que estas que podem ocorrer em qualquer instância e contexto.

A propósito, os autores Fagundes, Dantas e Moraes (2020) referem que os espetáculos virtuais precisam utilizar a tecnologia a seu favor, mesmo que, em muitos casos, a tecnologia seja vista como uma adversária a ser contornada. O fazer arte nos terrenos de criação e inovação artística foi limitado pelos recursos disponíveis nas plataformas, que originalmente, não foram pensadas para as artes performativas. Ou seja, ainda são embrionários os recursos, seja no "Zoom Theatre" ou no UpStage. O artista está condicionado a criar obras que caibam nos limites das plataformas e da comunicação

cibernética, embora ainda haja uma significativa quantidade de ruídos nessa comunicação. Todavia, esses ruídos podem vir a ser produtivos gerando novos horizontes e desenhando um novo paradigma de conectividade.

3.1– O que pensa a audiência online?

Com vista a avaliar a recetividade da audiência optou-se numa fase posterior, por aplicar um breve questionário (com apenas cinco questões) aos espetadores da performance online "Assum Livre", realizada em outubro de 2022. De referir que 100% da audiência acedeu em participar.

A primeira questão perguntava se conheciam o enredo da performance. Apenas 50% respondeu que sim. Em seguida foram questionados sobre o que acharam do tema, que trazia o paradoxo da liberdade, e se sentiram-se aprisionados durante o confinamento e, em caso afirmativo, porquê. 100% dos inquiridos disseram que sim e entre as razões mais referidas, encontram-se o isolamento (privação da companhia de amigos e familiares), o sentimento de aprisionamento ("o mundo todo transformou-se numa pequena gigante gaiola"), a enclaururamento digital ("estávamos presos às TVs, telemóveis e computadores") e a limitação geográfica ("estávamos limitados assim como os pássaros retratados na história").

Quando questionados sobre a quantidade de performances online a que assistiram durante a pandemia. 75% dos participantes indicam que assistiram de 0 a 10 performances online e 25% informaram que assistiram a mais de 20 atuações. A última questão recaiu sobre o contexto pós-pandemia, de modo a verificar se as pessoas têm acompanhado performances online e quais são, na sua visão, as vantagens e desvantagens. Mais de 60% dos inquiridos afirmam que não assistiram a performances online.

No caso dos que o fizeram, encontramos como principais vantagens referidas: a maior liberdade geográfica e temporal, a mobilidade, a comodidade e o amplo acesso. Já no que se refere às desvantagens, salientaram a menor qualidade da imagem e do áudio (ruídos), a falta de alma e o cheiro das performances reais, a perda do contacto, do afeto físico e da interação social.

Na relação audiência/artista, a ciberperformance acontece e se sustenta, conforme referem Fagundes, Dantas e Moraes (2020), mais na ideia de um acontecimento e de (com)partilha da complexidade do tempo presente, do que na performance propriamente dita, não obstante possa haver a evocação ou a construção, de um universo ficcional. Assim, a relação entre atores e espectadores é construída com base na possibilidade de um presente compartilhado no instante em que ocorrem as diferentes intervenções da obra artística, um momento real, que de tão efémero, pouco tempo depois se converte numa experiência nostálgica. Posto isto, tanto atores como espectadores buscam um elo com esse mundo passível de ser perdido e cuja completa desaparição causa incerteza em ambos os envolvidos.

5– Considerações finais

A crescente necessidade sentida pelas artes performativas de recorrer às tecnologias, foi subitamente atropelada pela urgência de uma transposição dos palcos presenciais para os palcos digitais. Tal demanda exigiu novos desafios tanto para o setor artístico como para as Instituições de Ensino Superior.

Apesar dos avanços anteriores em *e-learning* e *blended learning*, a resposta imediata encontrada pela maior parte das instituições durante a pandemia foi transpor literalmente as suas aulas/metodologias do ensino presencial para plataformas de videoconferência, como o Zoom, o Microsoft Teams ou Google Meet e não a criação/recriação de aulas ou um novo modelo pedagógico para o ensino online ou híbrido. Isso deve-se justamente a falta de tempo hábil para a uma reflexão crítica a respeito do momento vivenciado e ao desfasamento, no setor educacional no que se refere ao uso e à apropriação das tecnologias digitais em sala de aula.

Os questionários realizados junto das IES identificaram vários desafios a ter em consideração, nomeadamente a qualidade acústica da transmissão em tempo real; a ilusão da presencialidade que faz com que se compare constantemente o modelo presencial e não presencial; a ausência de contacto visual direto e físico do professor com o aluno; a falta de sincronismo e a capacidade de interagir com nuance em termos agógicos e dinâmicos; o “delay”; a qualidade técnica das

ferramentas/recursos disponíveis por parte dos alunos e docentes e o desenvolvimento de softwares melhores e mais avançados que auxiliem a performance online.

As entrevistas efetuadas com artistas e com a audiência apontam a forma como, no contexto artístico, apesar dos transtornos e de alguma resistência por parte de artistas e companhias teatrais, muitos pontos positivos foram descobertos, tais como a liberdade geográfica, o aumento exponencial de público e visibilidade. Essas circunstâncias potenciaram a continuidade de pesquisas e exibições híbridas.

Face ao exposto, e de um modo geral, no ensino das artes performativas, para além da adaptação aos meios digitais já existentes, os professores/performers fazem sobressair a necessidade de melhorias e novas criações em termos de equipamentos, softwares e plataformas. Importa ainda frisar que o aluno/artista "aprende de forma ativa, a partir do contexto em que se encontra – presencial ou virtual – quando lhe é significativo, relevante" (Silva, 2020, p.251), independentemente do cenário tecnológico idealizado.

Os resultados apontam ainda, por um lado, para o facto do ensino da performance online ter constituído um fenómeno decorrente, quase estritamente, de uma circunstância extraordinária e com consequências imediatas. Neste contexto, ele não teve um pensamento crítico associado, foi uma solução de recurso. Por outro, é de salientar que, pese embora os constrangimentos encontrados, existem elementos que podem e devem ser vistos como positivos abrindo novas oportunidades no domínio das práticas performativas.

Referências

Bidarra, J. "Problemas e Perspetivas do Ensino Híbrido". In: *Seminário Tecnologias no Ensino/ Formação- Nova era "Novos contextos: Distância e Proximidade*". Realizado em abril de 2022. Disponível em https://pt.slideshare.net/bidarra/problemas-e-perspetivas-do-ensino-hibrido, consultado em 20 de junho de 2022, 2022.

Bryman, A. *Social Research Methods*. New York: Oxford, 2012.

Duarte, S. *"Ciberformance, Second Life e Synthetic performances"*. *Ouvirouver*: Uberlândia, V.12, N.2, p.448-460, ago/dez, 2016.

Fagundes, P; Dantas, M.F.; Moraes, A. *Pesquisa em Artes Cénicas em tempos distópicos: Rupturas, distanciamentos e proximidades*. Porto Alegre: UFRGS, 2020.

Freire, P. *Pedagogia da autonomia*. 34.ª edição. São Paulo: Paz e terra, 1996.

Gomes, C. *Ciberformance: a performance em ambientes e mundos virtuais*. Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa, 2013.

Gomes, I. M. S. A *digitalização do teatro em Portugal e a pandemia de COVID-19*. Tese de mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação. Lisboa: Instituto Universitário de Lisboa, 2021.

Isaacsson, M. "Teatro e tecnologias de presença à distância: invenções, mutações e dinâmicas". *Urdimento –Revista de Estudos em Artes Cênicas*, Florianópolis, v. 3, n. 42, dez., 2021.

Jamieson, H. V. *Adventures in Cyberformance - Experiments at the interface of theatre and the internet*. Tese de mestrado, Drama, Creative Industries Faculty, Queensland Universty of Technology, 2008.

Lazzaris, F. "O Ciberespaço é um palco: como os ambientes digitais criaram novos protocolos para performances online". In: FRITSCH, Valter Henrique de Catro (org.) *Dramaturgia: poéticas do moderno e do contemporâneo*. Rio de Janeiro: Bonecker, 2019, p. 135-145.

Mastrominico, B. "Embodying Essence through Absence: Performance practice and pedagogy through digital platform." *Journal of Theatre Anthropology*, (2), 266-281. https://doi.org/10.7413/2724-623X043, 2022.

Moreira, J.A.M; Henriques, S; Barros, D. "Transitando de um ensino remoto emergencial para uma educação digital em rede, em tempos de pandemia". *Revista Dialogia*, São Paulo, n. 34, p. 351-364, jan./abr. 2020, ISSN: 1983-9294, 2020.

Najima, F.M. "Ciberperformances e a Cibernética". *Revista outras Fronteiras*. Cuiabá-MT, Vol. 7, N.1, Jan./Jul., 2020, p.1-19, ISSN: 2318-5503, 2020.

Oliveira, R.C. *Inter faces: entre o Autorretrato e a Performatividade no Continuum da Realidade.* Tese de Doutoramento em Artes. Lisboa: Universidade de Lisboa em parceria com o Instituto Politécnico de Lisboa, 2022.

Papagiannouli, C. *Political Cyberformance: The Etheatre Project*. Palgrave Macmillan, 2016.

Silva, M.G.C. "Ensino remoto de emergência na educação infantil bilígue". In: *Educação em tempos de pandemia: Brincando um mundo possível.* Organizadores: Fernanda Coelho Liberali, Valdite Pereira Fuga, Ulysses Camargo Corrêa Diegues e Márcia Pereira de Carvalho.– 1. ed.– Campinas, SP: Pontes Editores pp. 245-252, 2020.

Sullivan, E. "Live to your living room: Streamed theatre, audience experience, and the Globe's A Midsummer Night's Dream Participations". *Journal of Audience and Reception Studies*. Volume 17, Issue 1 may, 2020.

Zubillaga, A. & Gortazar, L. "COVID-19 y educación: Problemas, respuestas y escenarios". Madrid, España: Fundación Cotec para la Innovación, 2020. Recuperado de https://bit.ly/3auXnP8