

A EXPERIÊNCIA DO MASCARAMENTO E A PRESENÇA MEDIADA PELO TEATRO IMERSIVO

Robson Nunes Vieira¹

Resumo

Himerstoteca é um projeto criado pelo Prof. Dr. Leonardo da Silva Souza da Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB)². O projeto consiste em um ambiente no Metaverso que reúne documentos históricos, artigos científicos e três narrativas audiovisuais sobre o martírio da abadessa Joana Angélica durante as lutas pela Independência do Brasil na Bahia. Este trabalho relata minha experiência como intérprete-criador e pesquisador da presença cênica na encenação das narrativas imersivas da Himersoteca, focado na encenação com máscaras expressivas voltada para o cinema estereoscópico. O texto aborda os desafios e implicações desse processo, oferecendo uma visão crítica sobre o treinamento e a aplicação das máscaras na cena captada tecnologicamente para o cinema estereoscópico.

Palavras-chave: presença cênica; teatro de máscaras; tecnologia imersiva; Metaverso; cinema estereoscópico.

THE USE OF THEATRICAL MASKS AND IMMERSIVE TECHNOLOGIES IN HIMERSTOTECA

Abstract

Himersoteca is a project created by Prof. Dr. Leonardo da Silva Souza from the Federal University of Southern Bahia (UFSB). The project consists of an environment in the Metaverse that gathers historical documents, scientific articles, and three audiovisual narratives about the martyrdom of Abbess Joana Angélica during the struggles for Brazil's Independence in Bahia. This work reports my experience as a creator-interpreter and researcher of scenic presence in the staging of Himersoteca's immersive narratives, focusing on the staging with expressive masks aimed at stereoscopic cinema. The text addresses the challenges and implications of this process, offering a critical view of the training and application of masks in technologically captured scenes for stereoscopic cinema.

Keywords: scenic presence; mask theater; immersive technology; Metaverse; stereoscopic cinema.

¹ Mestrando da Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB), no programa de Pós Graduação em Artes - Linha 1 Dramaturgias do Corpo e da Cena- ingresso em ago. 2024.Orientado por Prof. Dr. Leonardo da Silva Souza. Email: robsnunesvieira@gmail.com.

² Este projeto foi realizado, com recursos da FAPESB (edital 009/2023).

INTRODUÇÃO

Himerstoteca³ é o nome dado ao Projeto de Pesquisa criado pelo Prof. Dr. Leonardo da Silva Souza da Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB)⁴, mas também é um conceito criado por Leonardo para definir um inventário de conhecimento, ambiente no Metaverso⁵, onde foram reunidas cópias de documentos históricos, artigos científicos e três narrativas audiovisuais estereoscópica⁶ com som ambisonics⁷, sobre o martírio de Joana Angélica no convento da Lapa em São Salvador - que integra um dos episódios das Lutas pela Independência do Brasil na Bahia.

Este artigo trata do relato da experiência, como intérprete criador e pesquisador da presença cênica, a partir do treino de máscara cênica e da encenação que compõem o episódio *O Convento da Lapa*, cena que pode ser experienciada na Himersoteca. A experiência em questão foi a da utilização da máscara cênica para criação de cenas, suas implicações, dificuldades e questões levantadas na criação de tais cenas ao serem captadas com câmera 180 graus em tecnologia 3D, para serem exploradas na Himersoteca, através dos óculos Metaquest 3S em cinema estereoscópico. Neste trabalho serão apresentados conceitos do teatro de máscaras e o percurso de treinamento para sua utilização na encenação, confrontado com dificuldades e provocações que aconteceram quando tal encenação foi captada em tecnologia 180 graus e 3D.

³ No contexto deste estudo, apresentamos a Himersoteca, um inventário de conhecimento, ambiente (IPAC,2003), um misto de História, Memória, Imersão, Metaverso e Biblioteca. (SOUZA, 2024. p. 2)

⁴ Este projeto de pesquisa foi realizado com recursos da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação da Bahia (SECTI) geridos pela Fundação de Amparo à Pesquisa da Bahia (FAPESB) através do edital 009/2023. O Projeto contempla diversas atividades como: as pesquisas de criação e confecção de máscaras teatrais, dramaturgia, pesquisa histórica, pesquisa de encenação, pesquisa do cinema estereoscópico além de outras ações.

⁵ Metaverso, o que é? É um universo virtual baseado em realidade aumentada que oferece uma experiência imersiva (dentro do mundo virtual, no ambiente paralelo à vida real, ou seja, um mundo onde, além do conteúdo, as pessoas poderão interagir socialmente, jogar, assistir a shows, trabalhar, negociar e estudar como se estivessem num mundo real. (FERNANDES, 2022)

⁶ A realização de um filme 3D estereoscópico inicia-se com a filmagem feita por duas câmeras sincronizadas, colocadas uma ao lado da outra, a uma distância compatível com a produção da desejada diferença de paralaxe entre as duas imagens. (SOUZA, 2013).

⁷ Partindo dos problemas do sistema quadrifônico, mas com uma abordagem completamente diferente, Gerzon (1973) desenvolveu um sistema capaz de gravar e reproduzir campos sonoros, levando em conta a reconstrução da onda sonora original considerando parâmetros psicoacústicos durante a reprodução. Outra novidade do sistema é a possibilidade de recriação do campo sonoro com altura (perifonia) (THOMAZ, 2007).

Os treinos e ensaios para esse trabalho aconteceram entre os meses de fevereiro e agosto de 2024. Todo o processo de treino e pesquisa prática, foi realizado na cidade de Porto Seguro-Bahia, assim como as gravações de todas as cenas que estão disponíveis na Himersoteca e podem ser assistidas no Óculos Meta Quest 3S.

TREINO PARA UTILIZAÇÃO DE MÁSCARA TEATRAIS

O treino corporal para utilização de máscaras expressivas no teatro carrega um grande leque de possibilidades metodológicas, de correntes culturais e artísticas variadas, no entanto uma premissa para a utilização da máscara teatral permeia praticamente todas as tendências do teatro de máscaras - a qualidade da tonicidade do corpo mascarado e a condução do olhar da plateia através do olhar da máscara em cena entre outros elementos que em geral passam pelo corpo do mascarado. O corpo, instrumento que deve ser afinado para a máscara, assim como a máscara para o rosto, necessita encontrar uma qualidade de tonicidade variada para a utilização da máscara em cena. O treino, por mim experimentado e conduzido, em parte, aconteceu em três etapas:

1 - Treino corporal, baseado em técnicas somáticas⁸ tendo como base exercícios da minha trajetória artística;

2 - Treino da Mímica Corporal Dramática⁹, aplicado pela bailarina e pesquisadora fenomenológica Camila Valenzuela Moguillansky¹⁰;

3- O treino efetivo com a utilização das máscaras expressivas e a descoberta de um corpo dramático e apropriado para o mascaramento em questão.

⁸ As técnicas somáticas são práticas corporais que visam a consciência do corpo e do movimento. O termo "somática" foi cunhado em 1976 pelo teórico Thomas Hanna.

⁹ A mímica corporal dramática foi criada pelo artista cênico francês Étienne Decroux (1898-1991). "A composição de ator embasada na prática do mimo corporal valoriza, assim, descobertas de si em processos, inicialmente, individuais de desconstruções, fragmentações e contrafações corporais. Contrafazer, na arte do mimo corporal, é um ato de jogar com a forma expressiva. Decroux criou, portanto, uma dinâmica de jogo para o atador que coloca em questão sua identidade cultural humana conhecida antes mesmo de haver um diálogo com o que está além dele." (BRAGA, 2012. p.61)

¹⁰ Camila Valenzuela é doutora em ciências cognitivas na Université Pierre et Marie Curie de Paris, fundadora e gestora da Amatha Escola de Fenomenologia Corporal situada em Arraial d'Ajuda – Porto Seguro – BA, estudou técnicas de circo e teatro físico na escola Circomedia, em Bristol, e mímica corporal na *International School of Corporeal Mime*, em Londres, Inglaterra, país onde trabalhou com a artista e realizadora de cinema Isabel Rocamora, participando em vários obras de renome internacional, como *Horizon of Exile*.

Participaram do treino nove atores da Patela Cia de Teatro¹¹, durante três dias na semana, sendo quatro horas por dia.

É muito importante relatar com exatidão a frequência e assiduidades dos treinos, pois essa permanência impacta diretamente na qualidade da absorção dos conceitos trabalhados, além de auxiliar na assimilação corporal. Os treinos traziam jogos e exercícios de repetição para que o corpo conquistasse tonicidades múltiplas para a utilização das máscaras. Mesmo tendo sido praticado por um coletivo, relatarei apenas minha experiência nesse processo. Farei o estudo de impacto entre a utilização da máscara teatral tendo como elemento de captação de imagens com a tecnologia 3D e como a mediação desse aparato tecnológico impactou tanto no treino de máscaras quanto na sua utilização no set de filmagem¹².

Para que o ator utilize uma máscara teatral se faz necessário, por um lado, o conhecimento e o domínio de uma técnica de base que o preparam para a expressividade. Ele deve desenvolver um estado de prontidão especial e conquistar uma intensa capacidade de escuta em cena. Prontidão e escuta que devem criar um corpo-mente artificial, especificamente cênico. (LINARES, 2020. p.10)

Compreender a máscara cênica como um elemento vivo que ao ser manipulado emana opiniões, dúvidas e uma gama enorme de expressões, é uma premissa inicial para começar a vislumbrar a vivacidade que o corpo mascarado necessita atingir no treino e na cena propriamente dita, que é quando o mascarado dá vida a seu corpo para então potencializar a função dramática da máscara em ação. No entanto, vamos focar aqui em compreender o espaço que se faz ao redor de quem habita uma máscara teatral e como seu corpo e suas reações devem se portar em relação ao jogo do espaço e suas provocações, dadas nesse trabalho captado pela câmera 180°.

Trarei o estudo de caso da utilização da máscara que representava a persona do Brigadeiro Madeira de Mello, nomeado pelo governo português para exercer o cargo de comandante das armas na província da Bahia e que faz parte da dramaturgia da cena em questão. Na figura 1 vemos o molde da máscara sendo feita diretamente no rosto do intérprete, para garantir que ela se adeque com precisão.

¹¹ A Patela Cia de Teatro, fundada em 2000 pelo ator e pesquisador corporal Robson Vieira, tem como proposta de pesquisa e fusão das linguagens do teatro e da dança, além da pesquisa com tecnologia digitais na cena. Disponível em <https://www.apatela.com.br/>. Acesso em: 11 de mar. 2025.

¹² O set de filmagem foi conduzido por Leonardo da Silva Souza, diretor geral e coord. do Projeto Himersoteca.

Figura 1



autora: Silvia Lira

O procedimento de criação da máscara tendo como molde o rosto do artista auxilia no processo de moldagem, sobretudo possibilitando que, ao vestir a máscara, o artista possa também ter maior conforto visual, já que a máscara cênica traz um comprometimento da visão lateral do mascarado. Considerando a redução de visão lateral, elemento que deve ser destacado no treino de máscaras, indicamos em geral que os olhos da máscara, como forma de abstração, sejam transportados para o nariz (no que diz respeito ao foco central do olhar), para auxiliar também na proposição de movimentação do intérprete. Com essa premissa, o mascarado ao olhar para algo, deve adotar como o ponto médio do foco dos olhos, a ponta do nariz da máscara¹³ e não os olhos de quem olha propriamente.

Uma das qualidades expressivas do mascaramento está em salientar o desenho da máscara, com suas curvas, rugas e outros traços, a partir da movimentação do pescoço e da cabeça em relação à plateia presente, mas sempre obedecendo a ideia de que o ponto médio do olhar da máscara está no nariz. Aqui já entramos em uma das complexidades apresentadas pelo trabalho de encenar uma peça para que seja gravada e sobretudo com a tecnologia do cinema estereoscópico, já que a plateia não está presente, mas contida no olhar da câmera que por sua vez tem duas lentes para captação em 180°(fig.2) e não apenas uma.

¹³ Essa indicação serve para quando o mascarado está utilizando uma máscara de rosto inteira, onde o nariz, a ser visto pelo público, é o nariz da máscara.

Figura 2



Canon Lente olho de peixe dupla RF5,2 mm F2,8 L – Realidade virtual 3D, VR de 180 graus, compatível com Canon EOS R5, preta¹⁴.

Diferente de uma câmera com apenas uma lente, a câmera utilizada para o desenvolvimento deste trabalho capta as imagens simulando um campo de visão maior, dando a qualidade imersiva para o vídeo.

Na figura 3 vemos a máscara do personagem Madeira de Mello, que olha para o lado direito no alto da imagem. Ao fundo vemos dois soldados. O cenário é uma réplica de uma embarcação portuguesa que se encontra no Memorial da Epopéia do Descobrimento¹⁵ em Porto Seguro.

Figura 3



autor: Leonardo da Silva Souza

O percurso e as variantes do treino de máscara sofreram modificações a partir do momento em que fomos apresentados ao óculos 3D e em seguida às imagens captadas

¹⁴ Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/Canon-F2-8-duplo-olho-peixe/dp/B09HVBDFY>>. Acesso em: 11 de mar.2025.

¹⁵ O Memorial da Epopéia do Descobrimento é um espaço cultural privado, onde temos uma réplica de um navio português, além de uma simulação de uma Oca indígena entre outros artefatos históricos, que fica aberto à visitação durante todo ano, em Porto Seguro BA.

nos ensaios com a câmera e lente Olho de Peixe¹⁶ dupla (figura 2).¹⁷ Nesse momento pudemos perceber que nossa movimentação, tanto no que diz respeito à velocidade e vigor quanto na assimilação de ângulos para onde deveria apontar o foco da máscara, sofreram alterações.

A partir daí começamos a treinar e a construir a cena tendo como base uma movimentação que exploraria um ritmo diferente ao que estávamos trabalhando, diminuindo em algumas vezes a amplitude do movimento e em outras apontando o foco da máscara para angulação em perspectiva à câmera. O espaço para o treino a partir dessa mudança obedecia o desenho de um semicírculo e o deslocamento não poderia ser diferente.

Por se tratar de uma lente com tecnologia de ‘olho de peixe’, quanto mais próximo da lente maior fica o objeto e quanto mais distante menor. Além disso o campo de visão oferecido pela lente é de 180 graus, ou seja o espectador pode virar sua cabeça para ambas as laterais que verá o espaço a seu redor, o que nos pareceu interessante, pois o campo de visão é semelhante aos dos olhos nus, o que nos dá a impressão de estarmos vendo um espetáculo de teatro ao vivo. No entanto não dá a mesma possibilidade de movimentação de quem está na cena presencial, exatamente por estar sendo filmado, pois os movimentos não podem ter a mesma amplitude de uma cena ao vivo, exatamente por se tratar de cinema, onde mesmo tendo a possibilidade de movimentação do olhar da plateia em 180°, a câmera está fixa em um ponto de vista.

O ATRAVESSAMENTO DA REPRODUTIBILIDADE VERSUS A RECONSTRUÇÃO DA RELAÇÃO TEATRO DE MÁSCARAS E CINEMA ESTEREOSCÓPICO

A máscara teatral ao mesmo passo que cria uma profundidade ao rosto da persona, também limita o olhar de quem a veste, tirando grande parte da visão periférica, característica do olho humano em situação saudável. No entanto, o óculos 3D, ao ser utilizado, cria uma atmosfera de maior profundidade aos olhos de quem o veste e limita

¹⁶ A lente comumente conhecida como ‘olho de peixe’, também conhecida como lente fisheye, é uma lente ultra grande-angular que distorce as imagens para criar um efeito panorâmico ou hemisférico. Nesse caso são duas lentes que se completam e acabam entregando uma imagem em 180° e com um nível elevado de profundidade e detalhes em 3D.

¹⁷ O Processo de captação das imagens foi realizado por Leonardo da Silva Souza, coordenador do projeto.

os olhos de quem observa o usuário do óculos. Fazendo essa analogia poderíamos dizer que, no trabalho da Himersoteca, aquele que coloca a máscara/óculos é quem ganha amplitude de visão e aquele mascarado da cena é quem a perde pela condição do mascaramento.

Com base na observação acima, faremos uma análise de como o atravessamento do aparelho digital de captação: a câmera digital 3D, pode contribuir ou levantar questões para quem utiliza a máscara na encenação.

Segundo afirma Walter Benjamin (1938):

Mesmo a reprodução mais perfeita de uma obra de arte carece de um elemento: sua presença no tempo e no espaço, sua existência única no lugar onde acontece de estar... A presença do original é o pré-requisito para o conceito de autenticidade. (BENJAMIN, 1938. p. 214)

Trago aqui a questão da “reprodutibilidade” de Benjamin (1938) para entendermos que esse trabalho não se trata de um teatro gravado ou reproduzido, mas uma experiência de construção da interação entre a encenação teatral de máscara e o universo imersivo do metaverso. Podemos dizer que o espectador está tão presente, não apenas assistindo passivamente como no cinema convencional, mas podendo tomar decisões até mesmo de se movimentar enquanto assiste, senão no cinema estereoscópico? E o próprio teatro de máscaras carece continuamente, em sua encenação, de transferir o foco do olhar da plateia com sua movimentação, criando uma cena viva e carregada de sentidos.

A partir dessa afirmação, poderíamos dizer que a máscara teatral e todo o esforço de treino para utilização de tal artefato teatral, na tentativa de criar uma cena mais viva e expressiva, não seria o suficiente para manter a “vivacidade” (DIXON, 2015). No entanto não sendo esse o caso, não estamos falando de um trabalho de “reprodutibilidade” (BENJAMIM, 1938) e sim de uma construção no limiar do teatro-cinema e tecnologia imersiva ou o cinema estereoscópico. Por esse motivo precisou-se do desenvolvimento de artifícios outros, para que a presença cênica, sobretudo da máscara teatral, não se perdesse diante de tantos elementos novos apresentados pela tecnologia digital em questão.

Como nos apresenta SOUZA(2024) em seu artigo sobre o estudo de caso acerca do Projeto Himerstoca, os olhares intermediados pelo óculos 3D nessa obra imersiva são conduzidos pela movimentação dos atores em cena, pela construção sonora espacializada e sobretudo pela curiosidade e nível de liberdade atingidos pelo espectador que ao colocar

os óculos é convidado a escolher para onde olhar, podendo até distanciar seu olhar da cena que está acontecendo à sua frente para olhar em outras direções.

Na busca por maior independência do olhar, o trabalho apresentado neste estudo, filmado se valendo dos meios do Cinema Estereoscópico e do Audiovisual em 180 graus, possibilitou que o espectador escolhesse para onde olhar em uma narrativa imersiva, construindo assim parte do significado, passando a ser, não um mero espectador passivo, mas um ativo participante do ato de criação da narrativa através das imagens que busca ver e escutar. (SOUZA, 2024. p, 10)

Neste trabalho imersivo, diferentemente do teatro ao vivo, e no caso o teatro de máscaras, os artistas da cena não tem como saber para onde olha o público no instante da encenação para compreender se sua performance contribui com a captação da audiência e atenção dos espectadores, o que devem ou podem fazer para amplificar a atenção da plateia. Poderíamos então dizer que essa questão se dilui por se tratar de um produto audiovisual. Como a movimentação dos artistas pode contribuir para mais foco do olhar da plateia? Essa pergunta poderia ser respondida com o fato de que isso deve acontecer quando não estamos falando de um produto audiovisual e que a melhor opção seria a indicação precisa de que o olho da máscara deve ser interpretado como a ponta do nariz. Sendo assim, o mascarado é quem deve conduzir o olhar da plateia com suas ações e reações. No entanto pudemos constatar que, por se tratar de uma captação de imagem estereoscópica, a tridimensionalidade da máscara sofre alterações em relação ao audiovisual não imersivo, onde podemos perceber mais lateralidade e mais volume na imagem. Esse hiato criado entre a imagem 3D imersiva e a imagem presencial é o que coloca em xeque a utilização da máscara teatral como a conhecemos, diante da tecnologia imersiva, se antes a movimentação do mascarado tinha uma preparação e um condicionamento bem definido e estruturada, a partir dessa experiência percebemos que esse o treino sofreu alterações, sendo reconstruído a partir do olhar da câmera 3D.

Inicialmente não tínhamos a real noção de como funcionariam as máscaras aplicadas ao vídeo, nem que tipo de movimentação poderíamos desenvolver durante os treinos, no entanto, quando nos foi apresentado a câmera por Leonardo da Silva Souza e entendemos como ela funciona é que fomos compreender que nossa movimentação não poderia seguir como sendo uma movimentação teatral convencional, pois os ângulos e a atmosfera criadas pelas lentes apresentam outras possibilidades de visão espacial.

Fazendo uma análise sobre a cena do Brigadeiro Madeira de Mello (figura 2) pudemos perceber que para compreender a angulação da máscara em relação à câmera

precisávamos experimentar a distância em que o mascarado está das lentes. Quanto mais distante da lente menor fica o objeto e no caso de uma captação em tecnologia 3D. Caso estivesse em primeiro plano¹⁸, ganharia uma dimensão ainda maior. Foi a partir desse entendimento que começamos a trabalhar movimentos com amplitudes reduzidas, mas sem perder a tonicidade atingida com o mesmo movimento com amplitudes teatrais. Além disso, precisávamos estudar os ângulos os quais a máscara se apresentava na imagem, pois a cada movimento pequeno do pescoço apresentava uma expressão diferente da máscara em uma escala altíssima. O trabalho seguiu com experimentos, tanto no espaço de ensaio quanto no set de filmagem (no navio -figura 3) para entendermos como o ambiente e as interferências também influenciam na perspectiva do espectador, mediada pela câmera.

CONSIDERAÇÕES

As experiências com os aparatos tecnológicos destacados nesse estudo indicam possíveis desafios, mas principalmente seu imenso potencial para redirecionar as práticas artísticas contemporâneas. A máscara teatral, ao mesmo tempo em que resgata a tradição performativa, encontra novos significados quando aliada às tecnologias imersivas como câmeras 3D e os óculos de realidade virtual.

Esse diálogo entre o corpo mascarado e o ambiente digital não apenas desafia os limites da presença cênica, mas também aponta caminhos inovadores para as artes da cena. É crucial, no entanto, reconhecer que esses avanços tecnológicos trazem reflexões epistemológicas e éticas, especialmente em relação à autonomia do artista frente à possível modificação de treinos para suas criações artísticas.

Finalizando, destacamos que esse trabalho busca apresentar um dos caminhos possíveis para integração do uso da tecnologia digital aos processos criativos com a máscara cênica, tendo o aparato tecnológico digital como aliado ao processo e não apenas como um modificador do *modus operandi* da sala de criação. Ao fazer isso, criamos espaço para formas criativas que questionam o *status quo*, permitindo que a arte continue a ser um espaço de resistência, inovação e transformação.

¹⁸ Nesse caso em específico não estamos adotando a nomenclatura de planos, adotada pelo cinema. O caso primeiro, segundo ou terceiro plano, utilizados aqui neste trabalho dizem respeito à distância em que o objeto filmado está das lentes da câmera.

REFERÊNCIAS

BASBAUM, Ricardo. **O papel do artista como agente de eventos e fomentador de produções frente à dinâmica do circuito de arte.** In: HILL, Marcos; ROLLA, Marco Paulo (orgs). *O Visível e o Invisível na Arte Atual*. Belo Horizonte, 2002.

BENJAMIN, Walter. **The work of art in the age of mechanical reproduction.** In: *A museum studies approach to heritage*. Routledge, p. 226-243. 2018.

BRAGA, Bya. **A proposta criativa de Étienne Decroux e a passagem de fronteiras: a interculturalidade como procedimento artístico.** *Conceição/Conception*, v. 4, n. 1, p. 55-67, 2015.

CHAVES, Viviane Hengler Corrêa. **A revolução cibernética: uma nova cultura.** In: **XIX EBRAPEM – Encontro Brasileiro de Pesquisadores em Educação Matemática**, 2015.

DE ALBUQUERQUE SILVA, Márcio. **Utilização de Interfaces Visuais no Concerto Jazzístico: Interloquções Entre o Vídeo Mapping e a Performance Jazzística.** 2016 (Dissertação de Mestrado). Universidade de Aveiro.

DE SOUSA, Silas Seabra. **O audiovisual imersivo nas obras de arte “The Visitor” e “Figuras na Paisagem”: processos poéticos de criação a partir da evolução do aparato visual.** *Manuscrita: Revista de Crítica Genética*, n. 53, p. 224-235, 2024.

DIXON, Steve. **Digital Performance. Digital Performance: the history of new media in theater, dance, performance art and installation.** Massachusetts: MIT Press. 2007.

DUBATTI, Jorge; DE FREITAS, Victor Lavarda. **Experiência teatral, experiência tecnovivial: nem identidade, nem campeonato, nem superação evolucionista, nem destruição, nem vínculos simétricos.** *Rebento*, n. 14, 2021.

FERNANDES, Afonso Fonseca. **O que é METAVERSO?** *BIUS-Boletim Informativo Unimotrisaúde em Sociogerontologia*, v. 30, n. 24, p. 1-4, 2022.

LINARES, Fernando Joaquin Javier et al. **A máscara como segunda natureza do ator: o treinamento do ator como uma técnica em ação**. 2010. 180p. (Dissertação de Mestrado) Escola de Belas Artes, UFMG, Belo Horizonte. 2011.

SOUZA, Hélio Augusto Godoy de. **O ilusionismo do cinema 3D estereoscópico**. ComCiência, 153, p. 1-7, 2013.

SOUZA, Leonardo. **A Poética da Heterogênese: Acerca de Dispositivos Artísticos com Aparatos Computacionais**. (Tese de doutorado) Escola de Belas Artes, UFMG, Belo Horizonte. 2018.

SOUZA, Leonardo. **Independência dos Olhares, das escutas e dos tempos: estudo de caso de audiovisual imersivo tratando da independência do Brasil na Bahia**, UFSB, Porto Seguro. 2024.

THOMAZ, Leandro Ferrari. **Aplicação à música de um sistema de espacialização sonora baseado em Ambisonics**. 2007. (Dissertação de Mestrado) Escola Politécnica, USP, 2007.

VIANA, Fausto; BIRCHAL, Juliana de Lima. **A Era de Ouro do Théâtre du Soleil: processo criativo e corpos-máscaras no espetáculo de 1975**. PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG, Belo Horizonte, v. 14, n. 32, p. 202–227, 2024.