

O EFEITO DE PRESENÇA NA REALIDADE VIRTUAL

OHANNA PEREIRA



O CENTRO DO MUNDO

CONCEITO, DIREÇÃO ARTÍSTICA E CÂMERA DE VÍDEO:

Ana Borralho, João Galante

PERFORMERS: Ana Freitas, Gustavo Sumpta, Inês Cóias, Joana Bernardo, Maria Antunes, Marco Mendonça

FIGURAÇÃO: Joana Mário, Vitória Gomes

Molder, Óscar (cão) DESENHO DE LUZ: Joana Mário

BANDA SONORA ORIGINAL, GRAVAÇÕES E DESENHO DE SOM: Coolgate

TEXTO: a partir de textos retirados do Tiktok

APOIO DRAMATÚRGICO: Fernando J. Ribeiro

EDIÇÃO VÍDEO 360º: Micael Espinha EFEITOS ESPECIAIS: RV David Gabriel

MASTERIZAÇÃO DO SOM: Pedro Augusto CASTING E GUARDA-ROUPA: Alma Mar

MAQUILHAGEM: Sara Marques de Oliveira ASSISTÊNCIA ARTÍSTICA:

Daniel Matos PRODUÇÃO: casaBranca – Associação Cultural

DIREÇÃO DE PRODUÇÃO E DIFUSÃO: Clara Sampaio, Andrea Sozzi

PRODUÇÃO EXECUTIVA: Rita Conde

DIREÇÃO EXECUTIVA E ADMINISTRATIVA: Mónica Samões

APOIO À ADMINISTRAÇÃO: Teresa Serra Nunes COMUNICAÇÃO: this is ground control

WEB DESIGN: José Pelicano COPRODUÇÃO: Teatro do Bairro Alto, Cineteatro Louletano, Teatro Viriato

APOIOS: Teatro Meia Volta e depois à Esquerda Quando Eu Disser, Teatro do Vestido, Teatro da Voz / Produções Real

Pelágio, MSM Studio, DuplaCena / Temps d’Images

LOCAL E DATA DE ESTREIA: Teatro do Bairro Alto, Lisboa, 22 de outubro de 2024

OHANNA PEREIRA
CENTRO DE ESTUDOS DE TEATRO DA FACULDADE DE LETRAS
DA UNIVERSIDADE DE LISBOA (CET-FLUL)

As transformações relacionadas ao conceito de presença que experimentamos atualmente no teatro e na *performance* são o tema central desta análise e têm como potenciais disparadores a virada sociocultural e os efeitos globais no decorrer dos séculos XX e XXI. O surgimento de novas mídias pode deslocar a percepção estética do público, muitas vezes oferecendo uma oportunidade de escapar do mundo “real”, experimentando novas realidades.

Por esta via, propomos uma reflexão a partir da experiência cênica da autora, no âmbito de *realidade aumentada*, na *performance* em realidade virtual intitulada *O centro do mundo*. Tal análise nos convida a aprofundar sobre como a realidade virtual, enquanto ferramenta tecnológica, pode atuar na transformação da percepção sensorial e na construção de *efeitos de presença* na experiência *performática*.

O centro do mundo esteve em cartaz no Teatro do Bairro Alto (TBA) entre 22 e 25 de outubro de 2024, com três sessões diárias. A capacidade do teatro foi reduzida para um máximo de vinte e oito espectadores por sessão.

Ao chegar no TBA foram fornecidas instruções detalhadas sobre o ajuste e manuseio dos óculos de realidade virtual, visando o máximo conforto durante a experiência imersiva. As indicações antes de entrar no espaço da *performance* foram: deixar todos os pertences nos cacifos, desligar todos os aparelhos eletrônicos e ser curioso. Adicionalmente, um comunicado alertou os espectadores: “Explore a imagem ao seu redor, em cima e abaixo. Siga o som de passos, de risos, de voz, de respirações, alguns olhares das personagens podem indicar acontecimentos.”

Fomos conduzidos em fila única até à sala da *performance*, um espaço amplo com vinte e oito cadeiras móveis, distribuídas de forma não uniforme, todas com rodas para movimentação em 360 graus. Os óculos de realidade virtual estavam sobre cada cadeira. Escolhemos nossos assentos e ajustamos o equipamento sobre o rosto. Após ajustes, visualizei seis personagens em cena através da realidade virtual, em um ambiente panorâmico, cada um com perfis específicos.

Ao vestir os óculos, houve um pequeno espaço entre meus olhos e nariz que permitia enxergar o ambiente externo da realidade virtual, algumas vezes aproveitei esta fresta para espiar os pés dos outros espectadores, ou algum tipo de movimentação no espaço cênico. Antes de iniciar a *performance* imaginei que, possivelmente, em determinado momento, os atores poderiam aparecer na cena real e interagir comigo enquanto sentada, como se houvesse uma *intermedialidade* entre os atores em cena no real e os atores no ecrã na realidade virtual.

As seis personagens tinham comportamentos peculiares e deixaram de imediato algumas dúvidas sobre sua natureza ontológica, sugerindo figuras de hibridização, entre humanos e avatares. Ora humanos que queriam ser máquinas, ora máquinas que queriam ser humanos.

As figuras eram compostas por uma jovem vestida com traje infantil cor-de-rosa que transmitia uma inocência perturbadora, uma mulher *sexy* com uma mão a tremer, um homem tatuado que parecia perdido, outra mulher com cicatrizes de queimadura nos braços, um jovem com um sorriso macabro, cuja imagem piscava sem parar, causando uma ardência nos meus olhos, e uma última personagem feminina com movimentos corporais de um NPC (*non-player character*), movimentos de forma robótica e de transições bruscas.



Através dos óculos de realidade virtual entrámos numa realidade paralela onde as seis personagens dialogavam entre si, mas principalmente dirigiam o texto ao espectador, com temáticas que questionavam a sua própria existência, dismantando dualismos como interior/exterior e real/virtual.

No decorrer da *performance* as figuras foram se aproximando cada vez mais da câmara (olhar do espectador) e utilizavam um artifício chamado ASMR (Resposta Sensorial Autónoma do Meridiano), quando as falas são ditas quase sempre em sussurro, oferecendo aos ouvidos do público uma sensação de proximidade, como se a voz fosse dita ao pé dos nossos ombros.

Ainda que a interação do espectador aconteça com a imagem projetada na realidade virtual, foi possível averiguar que as estratégias de relação com o espectador, como o *zoom* da câmara e o ASMR, atingiram um nível de presença, ou melhor, um *efeito de presença*, conforme introduzido por Josette Féral, para concretizar as diversas manifestações da presença.

O efeito de presença é o sentimento de um espectador de que os corpos ou objetos percebidos por seus olhos (ou por seus ouvidos) realmente estão ali, no mesmo espaço e no mesmo tempo nos quais ele se encontra, mesmo sabendo que eles estão ausentes. (Féral, 2017: 26)

A utilização dos efeitos de *zoom* da câmara e do ASMR conseguiu explorar positivamente a relação intermedial; no entanto, a proposição poderia ser enriquecida se os personagens transcendessem com a interação para fora da realidade virtual. Contudo, a presença física dos corpos das personagens não surgiu nesta *performance*, provocando

um questionamento por parte dos espectadores e a dúvida se ao menos os atores estavam presencialmente no Teatro do Bairro Alto.

Devido à condição de reprodutibilidade técnica de *O centro do mundo*, decai no espectador um sentimento de falta de comprometimento deste encontro, visto que os espectadores se fizeram presentes no real. Já os atores marcaram sua presença apenas no ambiente virtual, comprometendo assim certos acordos da convenção teatral, conforme pontuou Walter Benjamin (2012) sobre o enfraquecimento da *aura*, ou como desenvolveu Erika Fischer-Lichte (2005), ao defender a atmosfera efêmera e afetiva na cultura da *performance*.

Ainda que a materialização da obra tenha decorrido no espaço telemático, observámos um forte potencial na estética relacional por ela suscitada. Averiguámos de perto o surgimento de algumas poéticas tecnológicas que propuseram jogos de estímulos perceptivos na fruição do espectador, ao experimentarmos este outro lugar e tempo, o que resultou no alargamento da construção de sentidos.

Após a conclusão da *performance*, sinalizada pela exibição dos créditos na área central do ecrã, procedemos à remoção dos óculos de RV. Gradualmente, permitimos que nossa visão se adaptasse à luminosidade do ambiente. A retirada do aparato nos reconduziu, então, àquilo a que chamamos realidade.

Neste momento, defrontámos uma ambientação de um espaço com uma iluminação tênue que variava nas cores, conjugada à presença de fumaça cênica e à sonoplastia composta por falas dos personagens. Tal ambientação, imersiva em sua natureza, proporcionou aos espectadores, acomodados em suas posições, um momento de interação silenciosa através de trocas de olhares e da observação atenta



O CENTRO DO MUNDO, DE ANA BORRALHO E JOÃO GALANTE, 2024
(JOANA BERNARDO E MARIA ANTUNES), [F] LEONOR FONSECA.



do espaço. Esse silêncio, com duração aproximada de dez minutos, cultivou entre os presentes um senso de comunidade efêmera, unidos pela experiência compartilhada.

A ausência dos artistas e o convívio com outros espectadores instaurou o que Rancière (2012) chamou de *desaparecimento do performer e aparecimento do público*. Testemunhámos neste momento as estratégias dos artistas ao explorarem a quebra de hierarquias entre *performers*/espectadores, nos incentivando a manifestar nossa emancipação, a travar diálogos e reflexões disparados pela obra que poderiam ser compartilhados naquele momento de silêncio, ainda na sala da apresentação, ou nas trocas que ocorrem ao sair do edifício teatral.

Em alguma medida, a relação estabelecida com os personagens transcendeu os limites espaço-temporais da realidade virtual, instaurando um tipo de comunicação entre os espectadores ali presentes. Os espectadores em copresença, ao retirarem os óculos RV, saíram da viagem pela realidade virtual e estavam prestes a embarcar em uma nova viagem para o real. Onde tínhamos uma pergunta propulsora que viria estabelecer esta nova etapa de troca de presenças: “O que acabámos de assistir?”

ESTE TRABALHO É REALIZADO NO ÂMBITO DA BOLSA DE INVESTIGAÇÃO, COM A REFERÊNCIA 2021.07332.BD, ATRIBUÍDA PELA FCT – FUNDAÇÃO PARA A CIÊNCIA E A TECNOLOGIA.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BENJAMIN, Walter (2012), “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica”, in *Obras escolhidas. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*, São Paulo, Brasiliense. [1.ª ed. 1935].
- BORRALHO, Ana / GALANTE, João / FREITAS, Ana / CÓIAS, Inês (2024), *O centro do mundo. Dito e Feito*. Teatro do Bairro Alto, 12 out. 2024. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/668dCNE4Rymkxs-m96zvWTT?si=d105a1fe6e2c4eea>. Consultado a 26/10/2024.
- FÉRAL, Josette (2017), “Por una poética de la performatividad: el teatro performativo”, *Investigación teatral. Revista de artes escénicas y performatividad*, 7.10–11.
- FISCHER-LICHTE, Erika (2005), “A cultura como performance: desenvolver um conceito”, *Sinais de Cena*, n.º 4, dezembro, pp. 73–80.
- RANCIÈRE, Jacques (2012), *O espectador emancipado*, São Paulo, Editora WMF Martins Fontes.

