

ACTION AT A DISTANCE: REFORMATTING THE PARADIGM OF SPECTATORSHIP THROUGH VIRTUAL GESTURES AND AUDIOVISUALS

AÇÃO À DISTÂNCIA: REFORMATANDO O PARADIGMA ESPECTATORIAL POR MEIO DE AUDIOVISUAIS E GESTOS VIRTUAIS

Leslie Deere
Guildhall School of Music & Drama

Abstract

Array Infinitive is a research project that investigates audiovisual performance in VR. This work draws upon ambient audio and colourful VR visuals, generated, processed, and 'played' via gesture. One aim was to create an altered state of consciousness experience through soundscapes and mesmeric VR visuals, which could then be studied to determine whether the audience had an awareness that 'the instrument' (by which I mean sonified and visualised VR-responsive gestures) was controlled by a human. I also expanded the framework of spectatorship through a 'hybrid-audience' which included observers both within and outside of VR. The alteration in perception was studied, which reconsiders the definition of the 'audience' and makes room for paradox within a collective event: a multidimensional encounter that deliberately involves isolation, solidarity, and heterogeneous realities simultaneously.

Resumo

Array Infinitive é um projeto de pesquisa que investiga os modos como a performance audiovisual em Realidade Virtual (VR) afeta e impacta uma audiência, e em que grau essa audiência está consciente do aspecto live da performance enquanto imersas no ambiente virtual. Esse trabalho baseia-se em um áudio de ambiência e visuais de VR coloridos, gerados, processados e 'manipulados' por meio de gestos para um público em rede. Um dos objetivos foi criar uma experiência de estado alterado de consciência por meio de paisagens sonoras e visuais VR hipnotizantes. Essa situação poderia então ser estudada para determinar se o público estava consciente de que 'o instrumento' (gestos responsivos à VR sonificada e visualizada) era controlado por um ser humano. Desse modo, também ampliei a estrutura espectral por meio de uma 'audiência híbrida' quando *Array Infinitive* foi mostrado para um grupo misto maior, o que incluiu observadores dentro e fora do ambiente de VR, formando um único coletivo. A cibernética está presente nessa performance por meio de um canal biológico e corporal, mesmo não empregando algorítmicos para gerar conteúdo. A alteração na percepção foi instigada e estudada como parte de uma forma expandida de espectralidade, a qual reconsidera a definição de 'audiência' e abre espaço para os paradoxos dentro de um evento coletivo: um encontro multidimensional que deliberadamente envolve isolamento, solidariedade, e realidades heterogêneas e simultâneas.



Figure 1 – Still from film of *Array Infinitive* at Core Studios London by Mind the Film, 2021, VR Audiovisual Performance to VR Audience, dimensions variable



Figure 2 – Still from film of the Public Beta of *Array Infinitive* at CCA Glasgow by Paradox Period, 2021, VR Audiovisual Performance to VR Audience, dimensions variable



Figure 3 – Still from film of *Array Infinitive* at Iklectik Art Lab London by Edited Arts, 2022, VR Audiovisual Performance to Hybrid Audience, dimensions variable



Figure 4 – Participant with *Array Infinite* at the Glasgow Project Room Residency by Leslie Deere, 2022, VR Audiovisual Participatory Installation, dimensions variable



Figure 5 – Participant with *Array Infinitive* at the Glasgow Project Room Residency by Leslie Deere, 2022, VR Audiovisual Participatory Installation, dimensions variable



Figure 6 – Still from footage of *Array Infinitive* at Breaking Convention Conference on Psychedelic Research at the University of Exeter by Leslie Deere, 2023, VR Audiovisual Participatory Installation, dimensions variable



Figure 7 – Still of participant with *Array Infinitive* at Breaking Convention Conference on Psychedelic Research at the University of Exeter by Leslie Deere, 2023, VR Audiovisual Participatory Installation, dimensions variable



Figure 8 – Still of participant with *Array Infnitive* at ALPs Conference on Psychedelic Research, Bâtiment des Forces motrices, Geneva, Switzerland by Leslie Deere, 2023, VR Audiovisual Participatory Installation, dimensions variable



Figure 9 – Still of participant with *Array Infinitive* at ALPs Conference on Psychedelic Research, Bâtiment des Forces motrices, Geneva, Switzerland by Leslie Deere, 2023, VR Audiovisual Participatory Installation, dimensions variable

TEXT REFLECTION

The images represented here show the progression of the Array Infnitive project. This pluriform artwork reformats and reimagines itself in different situations as part of an extended form of spectatorship. This work explores how VR affects and impacts an audience, and to what degree the audience is aware of the live aspect of the performance whilst immersed in the virtual space. The project started off as a full VR experience with a performer creating audiovisuals live in real-time to a locally networked audience of four. The findings demonstrated that the fully immersed audience were not aware of the live element of the performance. The majority of the test subjects could not recognise that the shared audiovisual experience was being conducted by a person as part of a live proceeding within their physical environment. The cybernetic is present in this performance piece, through an embodied and biological conduit. This work does not employ algorithms or artificial intelligence to generate content. Array Infnitive has also been realised as a performance work with a hybrid-audience format, which includes audience in full VR and others not in VR at all. As the field research progressed Array Infnitive became participatory, offering the possibility for the audience to step into the role of the performer and become the ambienceuce.

As imagens representadas aqui mostram o desenvolvimento do projeto Array Infnitive. Essa obra de arte pluriforme se reformata e se reimagina em diferentes situações como parte de uma forma ampliada de espectralidade. Esse trabalho explora como a Realidade Viretual afeta e impacta o público, e até que ponto o público está ciente do aspecto ao vivo da apresentação enquanto está imerso no espaço virtual. O projeto começou como uma experiência completa de Realidade Virtual com um performer criando audiovisuais ao vivo em tempo real para um público de quatro pessoas conectadas em rede no espaço da performance. Os resultados demonstraram que o público imerso não estava ciente do elemento ao vivo da performance. A maioria dos participantes do teste não conseguiu reconhecer que a experiência audiovisual compartilhada estava sendo conduzida por uma pessoa como parte de um procedimento ao vivo no ambiente físico em que estavam localizados. O cibernético está, presente nessa performance, por meio de um canal biológico e incorporado. Esse

trabalho não emprega algoritmos ou inteligência artificial para gerar conteúdo. O Array Infnitive também foi realizado como um trabalho de performance com um formato de público híbrido, o que inclui o público totalmente imerso em Realidade Virtual e outros que não estão imersos em Realidade Virtual. À medida que a pesquisa de campo avançava, Array Infnitive tornou-se participativo, oferecendo a possibilidade de o público assumir o papel de performer e se tornar o ambiente.

This Submission contains three videos, as part of the PhD thesis of Leslie Deere which include:

1_Development Array Infnitive, film by Mind the Film (Link: <https://vimeo.com/575498759>).

2_Public-Beta Array Infnitive, film by Paradox Period (Link: <https://vimeo.com/676612330>).

3_PostGrad-Exhibition Array Infnitive, film by Rupert Earl, Edited Arts (Link: <https://vimeo.com/796313762?share=copy>).

ABOUT THE AUTHOR

Leslie Deere, current Postdoctoral Researcher at the Guildhall conservatoire in London looking at digital performance and production as well as creative therapeutics through extended reality technologies. PhD, Glasgow School of Art, Glasgow UK, winter 2023. MFA, Communications Art & Design (Acoustic Images Pathway), Royal College of Art, London. BA Honours, Sonic Arts, Middlesex University, London. UK based artist, researcher and author with a performing arts dance background. Current book chapter out, published by Springer entitled: "Performance and Virtual Reality: The Stage as a Multidimensional Environment" (<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-031-53865-0>)

l.deere@gmail.com | l.deere@gsa.ac.uk

www.lesliedeere.com

Research

+44 (0) 7817 412 504