

Revertendo o arquivo ou como os humanos começaram a arquivar danças a partir de máquinas

Jorge Poveda Yáñez

Universidade da Califórnia,
Riverside

jmpyanez@gmail.com

orcid.org/0000-0002-5268-6206

Nico Valdivia Hennig

Universidade da Califórnia,
Riverside/ Niebla Games

nico.valdivia.hennig@gmail.com

orcid.org/0009-0006-8860-0685

Resumo: O movimento NPC (non player character - personagem não jogador) convida os usuários a incorporar gestos maquínicos, conceituados como uma "disposição desapassionada da condição pós-humana". Este estudo combina uma revisão bibliográfica sobre o corpo nos arquivos de tecnologia e dança com uma análise dos perfis do TikTok que mostram a estética do NPC. Ele situa o fenômeno em contextos ecológicos e culturais, explorando arquivos orgânicos, como árvores, recifes, calotas polares e seres humanos que refinam gestos mecânicos como uma forma de memória incorporada.

PALAVRAS - CHAVE: Arquivo de dança, Ecologia, Robôs.

Reversing the archive or how humans started archiving dances from machines

Abstract | The NPC (non-player character) movement invites users to embody machinic gestures, conceptualized as a "dispassionate disposition of the posthuman condition." This study combines a bibliographic review on the body in technology and dance archives with an analysis of TikTok profiles showcasing NPC aesthetics. It situates the phenomenon within ecological and cultural contexts, exploring organic archives such as trees, reefs, ice caps, and humans refining machinic gestures as a form of embodied memory.

KEY WORDS: Dance archives, Ecology, Robots.

Revirtiendo el archivo o cómo los humanos comenzaron a archivar danzas de las máquinas

Resumen | El movimiento NPC (non-player character) invita a los usuarios a incorporar gestos maquínicos, conceptualizados como una "disposición desapasionada de la condición poshumana." Este estudio combina una revisión bibliográfica sobre cuerpo y tecnología con el análisis de perfiles de TikTok que exhiben la estética NPC. Contextualiza el fenómeno en los ámbitos ecológico y cultural, explorando archivos orgánicos (árboles, humanos, etc.) que refinan gestos maquínicos como forma de memoria incorporada.

PALABRAS CLAVE: Archivo de danza, Ecología, Robots.

Enviado em: 23/10/2024

Aceito em: 20/12/2024

Publicado em: 20/12/2024

Embora todos os aspectos da vida biológica, dos genes às plantações, sejam inspecionados, vigiados e modificados por meio da tecnologia, o impacto de como a biologia pode modificar a maneira como as tecnologias são construídas ainda é pouco explorado. Juntamente com a transição de "tecnologias de observação (que olham para dentro do corpo) para tecnologias de rastreamento (que viram o corpo do avesso)" (CHERNIAVSKY, 2006, p. xxi), os estudos de arquivo continuam incorporando essas maiores possibilidades de registro de forma pouco crítica. Em vez de defender a expansão dos arquivos de dança por meio de mais ferramentas digitais (vídeo, realidade virtual, realidade estendida, captura de movimento, blockchain e outras), propomos uma reversão do arquivo em que os corpos humanos comemoram as maneiras pelas quais as máquinas se movem. No que pode ser enquadrado como uma virada "biofílica" (HAYLES, 2024) para o desenvolvimento tecnológico, este artigo considera o lixo eletrônico derivado de bancos de dados de dança cada vez maiores com a necessidade de imaginar outras formas compostáveis de arquivamento de movimento. Ao analisar como as imagens são sequenciadas através da janela do trem, das plataformas do matadouro e dos ambientes digitais dos videogames, o texto identifica que, nesses três casos de sociedade (pós)industrial, que são despretensiosamente relacionados, há uma mecanização progressiva do olhar. Para revelar essa mecanização como simultaneamente material e estética, a última seção analisa a origem e o surgimento das danças de NPCs. Ao imitar "Personagens não povoados" ou "Personagens não jogáveis" de videogames, os dançarinos de mídias sociais ilustram o estado avançado da interpenetração cultural entre o maquínico e o humano. Da mesma forma, o estilo NPC é aqui enquadrado como um tchotchke mnemotécnico de experiências anteriores de movimentação no digital e como uma sugestão da necessidade de descentralizar a cultura humana na preservação da vida orgânica em geral.

O consumo de bens culturais é permeado pelos significados, narrativas ou histórias apresentadas por meio deles, mas, ainda mais importante e menos discutido, pela materialidade real do meio que os transmite. É a composição material do meio que estabelece um campo sensorial em que as sensibilidades perceptivas e estéticas se tornam possíveis. Para perceber as condições materiais do meio, é preciso sintonizar os sentidos com o desdobramento das mercadorias culturais por meio de disposições corporais distintas. Veja, por exemplo, a marca amplamente parodiada da sedação corporal que as televisões incitam os espectadores das sociedades pós-industriais a adotar enquanto estão imóveis nos sofás de suas salas de estar. Da mesma forma, os visitantes de museus e galerias estão acostumados a se familiarizar com coleções de pinturas a óleo ou exposições de artes visuais

exibidas em salas e corredores por meio de um caminhar vago e lento. Nas artes cênicas, as experiências participativas contemporâneas de dança, que confundem a fronteira entre a dança de concerto e a dança social, exigem que o público se levante, caminhe até o palco - com graus variados de insegurança - e movimente seus corpos em sintonia com as instruções do dançarino/facilitador. Esses modos de envolvimento com produtos e bens culturais produzem significado e são repletos de representações, mas, o que é mais importante - mesmo que seja apenas para a discussão aqui -, são fundamentalmente somáticos.

A premissa de que a sintonia sensorial que emana do envolvimento com bens culturais é somática é aqui empregada para desvendar um dos paradigmas essenciais dos estudos culturais e de mídia. Para esclarecer, se a somática se refere ao estudo das sensações corporais e da experiência corpórea, a sintonia somática se baseia nessas percepções para focalizar como o corpo alinha sua capacidade sensorial para atender à configuração material dos produtos culturais. Esse alinhamento fornece uma base para o engajamento com McLuhan em sua declaração definitiva, de que "o meio é a mensagem", que continua produtiva apesar das subseqüentes refutações, reinterpretações e adendos por aqueles inspirados ou perturbados por ela. Colocar em primeiro plano as restrições sensuais e os campos de percepção que as diferentes mídias promulgam, em vez de seus "significados", esclarece que o que é crucialmente obtido do envolvimento com produtos culturais não é meramente uma mensagem moral, conclusiva ou discursiva mediada pela linguagem. A mensagem discursiva tende a ser adicionada, negociada ou imposta após a experiência corpórea primordial de sentar-se em frente à TV, caminhar por uma exposição em uma galeria ou entrar/acompanhar uma apresentação de dança. E por mais produtivo que o "conteúdo" da mercadoria cultural possa ser, especialmente nas Humanidades contemporâneas, ele não é intercambiável com a sintonia somática necessária para sua percepção. Em outras palavras, "o 'conteúdo' de qualquer mídia é sempre outra mídia. O conteúdo da escrita é a fala, assim como a palavra escrita é o conteúdo da impressão, e a impressão é o conteúdo do telégrafo" (MCLUHAN, 1964, p. 1). Para levar essa ideia a sério, o foco nos aspectos discursivos e relacionados à criação de significado dos produtos culturais precisa ser desativado por um segundo, apenas para fins analíticos. A intervenção fundamental de McLuhan implica rastrear as alterações sensoriais que a introdução de novas mídias pode promover de um meio para outro, como se elas estivessem *massageando* a percepção humana de forma diferente.

Pois a "mensagem" [real] de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, ritmo ou padrão que ela introduz nos assuntos humanos. A ferrovia não introduziu o movimento, o transporte, a roda ou a estrada na sociedade

humana, mas acelerou e ampliou a escala das funções humanas anteriores, criando tipos totalmente novos de cidades e novos tipos de trabalho e lazer. (MCLUHAN, 1964, p. 1).

Essas acelerações e mudanças de escala facilitadas pelo desenvolvimento tecnológico alteram o ritmo e a dinâmica da circulação, produção e consumo de cultura na forma de imagens, sons e movimentos. Em 2021 e 2022, a Exposição Europalia comemorou na Bélgica o 175º aniversário da ligação ferroviária entre Bruxelas e Paris e o 40º aniversário do TGV (Trem de Alta Velocidade) com a exposição "Trens e Trilhos: Trilhos para a Modernidade". Aqui, o trem como um desenvolvimento mecânico e tecnológico foi abordado como um veículo para acelerar a velocidade de viagem dos cidadãos europeus do século XIX. A curadoria da exposição enfatizou como essas interrupções na escala e na velocidade da experiência do tempo e do espaço introduziram uma nova forma de sequenciamento visual. Pelas janelas do trem, os viajantes eram expostos a muitos lugares diferentes e suas paisagens em uma fração do tempo a que estavam acostumados. Essa alteração sensorial consolidou um rolodex de paisagens mediadas pelo vidro transparente que, por sua vez, moldou profundamente os códigos de representação da arte feita a partir desse momento. As nuvens de vapor, o vagão prateado dos veículos e as luzes das estações de trem entraram nos tropos do trabalho da escola futurista. A recombinação violentamente fascinante de imagens, paisagens e cidades, informou a justaposição de ângulos e lados nas imagens complicadas dos cubistas. Os surrealistas, por outro lado, adotaram o microcosmo do compartimento do trem (ROYAL MUSEUM OF FINE ARTS, 2024), seu senso de confinamento e intimidade como um meio para novos prazeres e convivência incômoda, como encontrar o olhar de um estranho do outro lado do corredor, enquanto confinados em uma cápsula de ferro em movimento arrebatador.

As mudanças na velocidade e ritmo de circulação e consumo de bens culturais, com suas conseqüentes alterações nos recursos sensoriais, têm um valor decisivo na articulação social de indivíduos dispersos em diferentes territórios. Foi a palavra impressa que, ao atingir a saturação cultural no século XVIII, homogeneizou a nação francesa. "Os franceses eram o mesmo tipo de pessoas de norte a sul. Os princípios tipográficos de uniformidade, continuidade e linearidade haviam se sobreposto às complexidades da antiga sociedade feudal e oral" (MCLUHAN, 1964, p. 6). Em um lugar diferente e em um ambiente político diferente na luta pela libertação, as vozes dos cantores afro-americanos de blues só conseguiram estabelecer uma identidade negra nacional entre o Norte e o Sul, devido às mudanças na escala de distribuição desse gênero musical proporcionadas pelas tecnologias de gravação de música e fonógrafo, então emergentes (WOODS, 1998, p. 101). Os

desenvolvimentos tecnológicos, juntamente com os dispositivos que eles geram, inauguram novos campos de percepção que podem ir além de uma experiência individualista. Mergulhar na sintonia somática prolongada por um meio específico é explorar a possibilidade de uma pedra angular perceptiva sobre a qual um senso de comunidade pode ser construído com outros. Ou seja, participar da fundação de uma comunidade sensorial. Colegas, compatriotas ou aliados, recém-fundados pela experiência comum de perceber, por exemplo, o cheiro metálico e levemente oleoso da tinta impressa em trapos ensopados com óleos de linhaça e fuligem; ou saber como é ouvir a voz envolvente dos cantores de Blues do Delta do Mississippi, junto com o habitual assobio e estalo de fundo do fonógrafo, interrompido de tempos em tempos pelo arranhar da agulha do disco analógico.

Pensar sobre as condições estabelecidas pela materialidade do meio através do qual os produtos e as práticas culturais se tornam visíveis abre a caixa de pandora para considerar os próprios estímulos materiais por trás dos novos códigos de representação em trabalhos anteriores, como os dos surrealistas, cubistas e formalistas, frequentemente tidos pela história como divisores de águas do Avant Gard do século XX na Europa. As alterações que as condições materiais produzem podem abalar a percepção tão profundamente a ponto de produzir não apenas novos códigos de representação dentro do mesmo meio (por exemplo, diferentes estéticas na pintura), mas até mesmo a constituição de uma nova mídia. Esse é exatamente o caso das tecnologias de gravação de filmes e sua relação desprezível com os matadouros. O sequenciamento de imagens amplamente conhecido, uma após a outra, unidas em rolos de filme de celulose, está conectado de uma forma fundamentalmente material ao espaço industrial fordista onde os animais são abatidos para consumo humano. Não apenas os filmes de celulose são feitos da gosma resultante da fervura do colágeno dos ossos dos animais, mas o próprio processo pelo qual essa transformação ocorre já promulgou a sequenciamento mecanizado da visão, uma após a outra, que Nicole Shukin chama de "Disposição cinematográfica do abate" (SHUKIN, 2009, p. 92). Se alguém entrasse em um matadouro do século XX, pegasse uma cadeira e se sentasse em um canto, o show já estava em andamento; "os animais não eram produzidos apenas como carne, mas também consumidos como espetáculo" (SHUKIN, 2009, p. 92). A dramaturgia desse espaço industrial, configurada como uma progressão sucessiva de imagens, começando com o estoque de animais que chegava içado por ganchos em seus peitos e terminando no extremo oposto como partes do corpo para diferentes mercadorias, fazia parte das visitas guiadas na Packingtown de Chicago em 1893 (SHUKIN, 2009, p. 92). Esse espetáculo tórrido e possivelmente sangrento de uma produção fordista em linha de (des)montagem facilitava, ensaiava, preparava e espelhava o olhar cinematográfico como

uma sequência de *tableau vivant* mecanizado orquestrado para entretenimento. O atordoamento, o sangramento, o esfolamento, a evisceração e o esquartejamento presentes no matadouro foram mais tarde reprisados para os fãs de filmes de terror, mas o sequenciamento e a montagem de quadros que estruturam as cenas de qualquer filme é algo que já estava em vigor nas esteiras transportadoras da industrialização tecnológica.

Vale a pena observar uma progressão sensorial entre ver as paisagens em movimento pela janela do trem, desfrutar de filmes no cinema e o consumo contemporâneo de dança por meio de telas e dispositivos. Se há algo a ser extraído da investigação histórica do desenvolvimento tecnológico é que, por mais radicalmente "novo" que um novo dispositivo possa parecer, sua proeza está firmemente nas gerações anteriores de mídia. "Como um paradigma ideológico, a ferrovia criou um sujeito interessado no consumo de imagens e movimento - ou seja, deslocamento físico - para entretenimento" (KIRBY apud SHUKIN, 2009, p. 100). A lógica sequencial rápida das paisagens na estrada e as esteiras em movimento na fábrica podem ser vistas como predecessores perceptivos da rolagem de imagens em telas e telefones. Há, no entanto, uma progressão adicional, porém menos evidente, em jogo aqui. O desenvolvimento tecnológico cumulativo e crescente de um novo meio de comunicação foi dito nos parágrafos anteriores que exigia a sintonia sensorial da percepção humana com um novo ritmo, velocidade e condições materiais. Essa sintonia foi descrita como sendo crucialmente incorporada, mas sintonizar a carne para atender a algo é tornar-se isso, pois, progressivamente, é precisamente o ser humano que é convidado, ao longo desse continuum, a se tornar mecanizado também.

Artistas futuristas como Marinetti celebraram o mundo industrializado em suas imagens e poesias, glorificando figuras de ferro, trens, automóveis e outras mercadorias mecânicas. Os tropos comuns da centralização do movimento artístico na velocidade, na tecnologia e no dinamismo da industrialização do século XX consolidaram uma fetichização do "ser mecânico na era da máquina: infinitamente enérgico, produtivo na fábrica, livre de sentimentalismo, imune à doença e à morte e, ainda assim, de alguma forma reflexivo da condição humana" (MORRA, 2009-2010, p. 2). Da mesma forma, no caso da industrialização do matadouro e sua representação do tempo como uma "sequência linear contínua de momentos discretos" (BATCHEN apud SHUKIN, 2009, p. 100), há mais de um tipo de mecanização em jogo. Assim, é o olho do visitante (humano) do matadouro que deve se tornar um dispositivo de câmera de rastreamento. Portanto, o olho humano não está apenas percebendo as operações mecânicas da industrialização de uma posição completamente impermeável; em vez disso, espera-se que o olhar humano também se comporte como um dispositivo mecânico de (des)montagem visual. É nas fábricas e centros de distribuição

contemporâneos do século XXI que essa relação mimética entre humanos e máquinas é levada ao paroxismo. Os trabalhadores dos armazéns da Amazon e do Walmart têm todos os seus movimentos e deslocamentos corporais cada vez mais coreografados e roteirizados de forma mecanicista e repetitiva em prol da eficiência e da economia de tempo. Essa mecanização dos trabalhadores humanos substitui a era em que as máquinas forneciam o trabalho físico do qual os seres humanos inteligentes dependiam. A partir desse momento, os papéis dos computadores como "corpo" trabalhador e dos humanos como "cabeças" pensantes estão invertidos (LECAVALIER, 2016, p. 178). Como ficou evidente a partir da década de 1960, agora são os computadores que estão realizando tarefas de tomada de decisão por meio de raciocínio algorítmico, e os seres humanos que gerenciam a fisicalidade dos objetos em fábricas e centros de distribuição, incluindo mercadorias (LECAVALIER, 2016, p. 176). O fato de os humanos lidarem com a fisicalidade sensorial da mercadoria dentro do armazém contemporâneo era justificável pela ideia de que, em um futuro próximo, os humanos "superarão os computadores em flexibilidade, agilidade e economia" (LECAVALIER, 2016, p. 176). Inesperadamente, esses três são os aspectos exatos aos quais os dançarinos nas mídias sociais estão renunciando hoje em dia para aperfeiçoar a imitação mimética de movimentos robóticos. Em um nível estético, mas em coincidência com essas transformações relacionadas ao setor, o estilo NPC (personagem não jogável) analisado abaixo mostra dançarinos humanos renunciando à sua fisicalidade corpórea para se mover intencionalmente como uma máquina.

Há muito tempo, os dançarinos humanos já não estão mais "fazendo o robô", mas ainda não estão completamente desvinculados dele, e agora têm uma gama mais ampla de movimentos gerados por máquinas para imitar¹. Com a febre da dança provocada por videogames como Fortnite, a novidade da moda não é demonstrar flexibilidade, agilidade e economia de movimentos, mas sim adotar os movimentos abruptos, interrompidos e frouxos (porém excessivos) de um personagem de videogame mal projetado. Foi assim que o estilo NPC (personagem não jogável ou personagem não povoado) surgiu como uma tendência de mídia social. Sua viralização no TikTok e no Instagram fez com que os usuários fizessem interpretações miméticas dos movimentos de um personagem de videogame. Não qualquer personagem de videogame, mas, mais especificamente, aqueles personagens que aparecem em segundo plano, aqueles que são "não povoados" ou "não jogáveis"; avatares digitais vazios sem um jogador humano por trás deles. Se as imagens vistas no trem foram

¹ Exatamente nesse sentido, a usuária @PinkyDollRealB, que se tornou uma figura proeminente no movimento de dança NPC, carregou vídeos tutoriais em várias contas, nos quais ela explica de forma ilustrativa que, para realizar esse estilo, é preciso agitar os braços e dobrar os joelhos perpetuamente "como se você fosse um robô".

navegadas pela janela de um veículo dirigido por outra pessoa e as imagens consecutivas do *tableau vivant* no matadouro foram sequenciadas e operadas por trabalhadores da fábrica, as imagens que o jogador vê ao jogar videogames são imersivas e dinâmicas. Há aqui uma mudança no nível de agência em como as imagens são unidas, pois o sequenciamento das imagens digitais dos videogames é modificado pelo usuário e seus controladores portáteis. Depois de uma era de máquinas tentando imitar dançarinos humanos, agora são os humanos que replicam os movimentos maquínicos na mídia social. Esse último aspecto é fundamental, pois não se pode dizer que a imagem imersiva dos videogames seja suficiente por si só para gerar o estilo de dança NPC, como ficou conhecido na Internet. A imitação dos movimentos dos personagens de videogame popularizados pela estética NPC só se tornou uma tendência (e uma hashtag) graças à sociabilidade, à ludicidade e à visibilidade proporcionadas pelas plataformas de mídia social. Veja, por exemplo, @gtamillionnata, cuja conta no TikTok, com mais de cinco milhões de seguidores² foi fundamental para tornar a tendência NPC conhecida; um crescimento de popularidade em dupla hélice que acompanhou o aprimoramento de sua maneira estilística e distinta de se movimentar.

Com as pernas desconfortavelmente mais abertas do que a largura do quadril e mudanças violentas de direção, uma certa rigidez é proeminente nos passos de @gtamillionnata. Uma sensação de estranheza surge quando a personagem começa a correr logo antes de bater em uma parede, como se as restrições do espaço não tivessem nenhum valor de antecipação para ela. Somente depois de se deparar com o fim de uma estrada ou de um obstáculo e a poucos milímetros de distância dela, a personagem gira rapidamente noventa graus de forma abrupta. Todo movimento parece colapsar e começar no centro de um peito rígido. Com uma repetição incessante, a personagem na tela está sempre saltando ou balançando levemente, mesmo quando descansa em seu próprio lugar. Foi isso que quisemos dizer ao descrever os gestos como frouxos, porém excessivos. Sem nenhuma transição orgânica entre o movimento ondulatório de repouso e os próximos passos de deslocamento, a figura mantém um sublinhado sinistro e uma animação constante do corpo. Essa motilidade constante é definida na produção de videogames como estado *ocioso*, um termo comumente usado para descrever a animação padrão e estacionária de um personagem quando não há entrada do usuário. Esse excesso de movimento saltitante, mesmo quando em uma posição de repouso, é uma das características essenciais do estilo NPC. Isso é uma contradição direta da afirmação de LeCavalier de que os seres humanos,

² Essa é uma referência a um de seus populares vídeos no Instagram, mas a influenciadora está presente em diferentes plataformas de mídia social, obtendo milhões de visualizações por vídeo <https://www.instagram.com/reel/CWJQZX5jtMM/?hl=en>

em um futuro próximo, superarão os computadores em flexibilidade e *economia*. A agitação incessante dessas figuras parece ser uma marca registrada da estética NPC; usuários como @Loczniki_official³ demonstram como esse excesso não econômico de animação, mesmo quando em posição de repouso, é fundamental para obter sucesso na imitação da cinética maquínica.

É importante enquadrar a origem da tendência do NPC em um tipo específico de expressão lúdica digital que faz referência às produções de videogame que, ao mesmo tempo, carecem de verossimilhança profunda e simplicidade total. Ela surge desse meio-termo em que a mídia inicialmente deslumbra, mas gradualmente revela seu artifício. Poderíamos argumentar que a tendência dos NPCs faz referência a expressões de jogos em 3D que foram impressionantes quando lançados pela primeira vez, tendo cativado o público contemporâneo - um público que geralmente se lembra deles com mais clareza e detalhes visuais do que realmente tinham. Essa lembrança nostálgica é exacerbada pelo crescente desenvolvimento dos gráficos hiper-realistas de hoje; uma expectativa dominante em determinados setores da indústria de jogos atuais, tanto entre produtores quanto entre consumidores. De forma reveladora, a tendência do NPC floresce em um período em que as produções AAA de alto orçamento oferecem cada vez mais verossimilhança para seus personagens e imagens, afastando-se das lembranças de gerações de jogadores que testemunharam saltos substanciais no design e na codificação de jogos. Portanto, essa tendência não faz referência a qualquer tipo de NPC da era Atari ou de títulos anteriores jogados no fliperama; ela interpola a era dos videogames como Grand Theft Auto (GTA), que encapsulam o estranho. Como explicam Seyama e Nagayama (2007), o *vale da estranheza* surge quando personagens com características quase humanas, mas imperfeitamente realistas, provocam uma reação estranha e perturbadora. Os referidos NPCs desses títulos retratam uma fase dos jogos que submerge retroativamente os jogadores na experiência da estranheza, especialmente por meio de personagens com evidente falta de destreza motora. Sua falta de jeito amplifica o efeito de estranheza, pois é exatamente isso que é revisitado e sobrecarregado através da co-evolução do meio com o usuário humano e sua sensibilidade. Todos os exemplos analisados acima ilustram essa estranha falta de destreza; uma certa atitude indiferente, ausente e desinteressada nos rostos dos artistas, especialmente em seus olhares. Mesmo quando seus olhos estão apontando na direção da câmera, há uma sensação de não estarem sendo vistos de volta por eles, como se, de fato, não houvesse ninguém "por trás" desses personagens. Além

³ Recomendamos que o leitor examine os seguintes exemplos disponíveis em <https://www.instagram.com/p/Cr1HhwNoMtI/> e https://www.instagram.com/loczniki_official/reel/CfrZptYIfgX/ Acessado em: 19 de dezembro de 2024.

disso, há um descompasso entre a mensagem (em seu sentido tradicional, não *McLuhaniano*) e as palavras proferidas por alguns dos influenciadores que adotam a tendência do NPC. Nos clipes populares do usuário @Loczniki_official, por exemplo, os personagens proferem declarações genéricas e aparentemente pré-programadas. Suas bocas não combinam nem um pouco com os movimentos necessários dos lábios para emitir os sons correspondentes - um indício desconfortável de que o que importa aqui não é realmente o *que* eles dizem, mas justamente o fato de não precisarem dizer nada.

Nenhum traço de urgência, desejo ou paixão é palpável nas interpretações de movimentos maquínicos desses influenciadores. Essas características marcantes presentes nos diferentes exemplos analisados, mas também observadas em muitos outros não incluídos aqui, poderiam ser descritas como uma disposição desapaixonada. A acadêmica de dança Martha Savigliano (1995) descreve como a paixão em si pode ser uma mercadoria exótica. A autora remonta a questão ao século XIX na Europa, quando o processo de industrialização e modernização promovido pela ferrovia criou um senso generalizado de ansiedade, por um distanciamento percebido dos costumes anteriores e uma consequente perda de paixão. Devido à urbanização das cidades europeias, à modernização da vida promulgada por uma economia capitalista liderada pela nova classe dominante da *burguesia*, uma certa "doença civilizada" (SAVIGLIANO, 1995, p. 90) se espalhou pelo velho continente, um sentimento de desespero pela perda da conexão com a natureza; luto pela perda da paixão. Como antídoto para a doença, as nações da Europa Ocidental recorreram à importação, literalmente, da paixão daquelas dançarinas exóticas e muito *apaixonadas* das nações colonizadas. Se, especulativamente falando, os dançarinos do século XXI estiverem igualmente preocupados com o desenraizamento da natureza - em meio ao surgimento da IA, da computação onipresente e das civilizações lideradas por algoritmos - , eles abordam essa ansiedade de uma maneira totalmente oposta em comparação com as sociedades europeias recém-industrializadas do século XIX. Em vez de procurar fontes inexploradas ou "exóticas" de paixão, os dançarinos da era pós-industrial estão avançando ainda mais no ethos desapaixonado, abraçando-o com seus corpos, conforme refletido no estilo NPC⁴. Nesse ponto, podemos finalmente avançar na formulação de que o estilo NPC é uma disposição desapaixonada da condição pós-humana.

Katherine Hayles descreve em seu livro *How We Became Posthuman (Como nos tornamos Pós-humanos)* que um dos traços essenciais do ethos pós-humano é a interpenetração do humano e do maquínico, aqui ilustrado com o estilo NPC de forma

⁴ Este é um exemplo de dançarinos da conta @loczniki demonstrando uma sequência de NPC <https://www.youtube.com/shorts/CXsQ-ELyvF4> Acesso em: 19 de dezembro de 2024.

cinética e gestual. "No pós-humano, não há diferenças essenciais ou demarcações absolutas entre a existência corporal e a simulação de computador, o mecanismo cibernético e o organismo biológico, a teleologia do robô e os objetivos humanos" (HAYLES, 1999, p. 3). Essa fusão entre o artefato e o artesão, o produto e seu produtor, a máquina e o ser humano, está em contradição direta com os dualismos presumidos entre cultura/natureza inerentes à tradição de pensamento humanista liberal (THOMAS, 2003, p. 13) dos séculos XVIII e XIX. Se o trem e o matadouro foram fundados na suposta divisibilidade do humano e de seu entorno, o movimento NPC promove a condição pós-humana de sua total interpenetração. Essa reformulação dos limiares e fronteiras parece estar revertendo o que o autor de estudos culturais Raymond Williams identificou no estabelecimento do próprio conceito de "cultura". No século XVIII, a "cultura" como termo continuou exercendo forte pressão "contra os termos limitados de todos os outros conceitos" (WILLIAMS, 1977, p. 13), formulando-se, portanto, *ex negativa* em relação à "civilização" ou à "sociedade". Em outras palavras, a partir da estrutura liberal humanista, um esforço intelectual foi investido na tentativa de definir como a "cultura" poderia explicar formas distintas de ser que outras categorias, como civilização, sociedade ou economia, não poderiam.

Por outro lado, no século XXI, considerar a "cultura" como um conceito independente, separado da natureza, da mídia e da tecnologia, parece ser uma proposta insustentável, sem força analítica, considerando casos como o dos dançarinos NPC e a interpenetração irreversível do humano e do maquínico. Ao mesmo tempo em que evitamos a adoção acrítica de fantasias pós-humanas - como seres humanos perfectíveis e conectados em rede, aprimorados por meio de intervenções tecno-médicas -, pretendemos mobilizar a ideia da interpenetração homem-máquina em uma direção diferente. Nas linhas a seguir, proporemos uma inversão do arquivo, em que são os movimentos da máquina que podem ser reproduzidos e comemorados pelos humanos, e não o contrário.

Um dos pilares do campo de estudos da performance é a discussão sobre o status do corpo não mediado *em relação às* ferramentas tecnológicas de registro, como as que constituem o arquivo. Peggy Phelan (1993) estabeleceu, de forma célebre, que a ontologia da performance escapa à representação reducionista que as tecnologias digitais podem fazer dela. Essa diferenciação entre a presença viva e pulsante não mediada do corpo performático e os dispositivos para sua captura gerou debates generosos (FISCHER-LICHTE, 2008; PHELAN, 1993; PRITCHARD e MAWDSLEY, 2010). Em contraste, Philip Auslander (1999) desafiou a própria noção de "vivacidade" ao revelar como ela é constantemente renegociada em estreita relação com a evolução de dispositivos mecânicos, como sistemas de iluminação no teatro ou microfones elétricos para o palco e suas possibilidades, e não

necessariamente em contradição com eles. Diana Taylor (2003) diferenciou o que os corpos fazem e os rastros que deixam por meio de tecnologias de gravação; o "arquivo" é o repositório fixo de conhecimento contido em livros e outras mídias tangíveis, e o "repertório" engloba o conhecimento incorporado em si mesmo, que reside na carne de praticantes e artistas. Mais tarde, André Lepecki (2010) alterou essa diferenciação afirmando que a coreografia é em si um dispositivo de arquivo que recupera e inscreve o conhecimento incorporado dos dançarinos sem a necessidade de exteriorizá-lo do corpo por meio da mediação tecnológica. Após a intervenção de anos de estudos queer, como o de José Esteban Muñoz (2001), a acadêmica Rebecca Schneider (2011) identificou nos estudos sobre performance um certo investimento intelectual e uma paixão pela "efemeridade" da dança e da performance, quase romantizando seu desaparecimento no cerne de sua própria constituição ontológica. A acadêmica de Humanidades Digitais Harmony Bench (2016) complementou a conversa afirmando que a discussão sobre a separação entre a dança e as tecnologias de gravação nunca foi realmente sobre a ontologia da dança em si, mas mais sobre a mudança de seu arquivo patrocinado pelo Estado "como um repositório e produtor de histórias para o arquivo como um local de circulação autorizado pelo mercado para memórias culturais" (BENCH, 2016, p. 157). A "(neo)liberalização do arquivo" (BENCH, 2016, p. 157), à medida que dispositivos de propriedade privada permitem a gravação, a reprodução e a circulação da dança, está encurtando a distância entre o corpo performático e a presença cada vez mais onipresente de dispositivos de gravação que o mediam. Raramente, porém, essa linhagem de debate de todos esses autores (mas também de outros não incluídos aqui) é colocada em diálogo com ideias dos Estudos Culturais e de Mídia. A romantização da "evanescência" e uma certa paixão pelo "desaparecimento", como mencionado anteriormente, ressoa com as formações retóricas contemporâneas em torno dos bancos de dados em nuvem centrados em uma "imaterialidade" aparentemente leve que é quase "etérea" (HU, 2015). Ao contrário disso, o arquivamento de dados, sejam eles dados de dança ou não, exige maquinário pesado e volumoso cuja materialidade é tão real quanto os cinco milhões de galões de água por dia que centros de dados como o da NSA em Utah exigem para resfriamento e preservação adequada das informações (HOGAN, 2015, p. 3). Mas reconhecer a materialidade dos arquivos é apenas a preparação para reconhecer a arquivização já presente no material.

Os próprios efeitos dos processos de industrialização, produtos e poluição dos séculos XVIII e XIX - discutidos anteriormente aqui como inspiração artística para os futuristas, cubistas e surrealistas - são documentados e arquivados de forma mais tangível por meio dos anéis de coral. Os testes de armas nucleares atmosféricas do final da década de 1950

e início da década de 1960 podem ser identificados nesses invertebrados marinhos, bem como evidências da revolução industrial "assim como a Pequena Idade do Gelo do final do século XVII... Os anéis de coral também podem documentar a desaceleração gradual da rotação da Terra que os astrônomos postularam pela primeira vez" (PARIKKA, 2015, p. 85). As calotas de gelo também contêm registros históricos e materiais genéticos e gasosos reais de diferentes eras geológicas, cuja liberação representa uma ameaça à vida como a conhecemos e à convicção de um tempo progressivo linear em que os tempos passados se foram para sempre (JUE, 2016, p. 85). Os troncos das árvores e outros materiais orgânicos constituem formas orgânicas de arquivo se a noção de banco de dados não for aplicada exclusivamente a dispositivos eletrônicos, feitos apenas de derivados petroquímicos. O que aconteceria se o comportamento e os gestos de máquinas e outras formas inorgânicas fossem arquivados por e em corpos humanos? Isso constituiria uma inversão do arquivamento e, embora possa parecer um apogeu da industrialização e do avanço tecnológico, sua aplicação em potencial seria fundamental para empurrar na direção oposta.

A reversão do arquivo, no entanto, confronta desafios culturais e conceituais. Por um lado, entregar a carne humana à encenação dos gestos de avatares de videogames e outras formas que habitam telas e dispositivos implicaria desfazer o antropocentrismo que postula os seres humanos como formas primordiais de vida e cultura, dignas de apreciação e proteção acima de todos os outros seres orgânicos e inorgânicos. A febre dos arquivos que Derrida (1996) anunciou décadas atrás continua hoje mais do que nunca; sob a política do reconhecimento, profissionais e pesquisadores de todo o mundo estão correndo contra o relógio para proteger, documentar e arquivar a criatividade humana incorporada na forma de dança. Usando dispositivos tecnológicos em constante evolução, incluindo captura de movimento, realidade virtual ou repositórios multimídia (POVEDA YÁNEZ e FEWER, 2023), a febre continua alimentando quantidades impressionantes de dados para os centros de dados, cujo consumo de energia elétrica e recursos aumenta a níveis nunca antes vistos (HOGAN, 2015). Assim, a questão política de *quais danças são dignas de entrar no arquivo*, recorrentemente no centro dos debates dentro das ciências humanas, confronta a consideração mais urgente da devastação ecológica facilitada precisamente pela poluição mineral, plástica e química promovida pelos dispositivos empregados para esse arquivamento. Por exemplo, a transmissão de vídeos de um arquivo de dança em definição HD por pouco mais de uma hora por dia contamina 2,68 toneladas métricas de CO₂, "equivalente às emissões de CO₂ de 30,4 galões de gás consumidos por um veículo ou ao carbono sequestrado por 4,5 mudas de árvores cultivadas por dez anos" (MARKS et al., 2020, p. 10).

Essa análise é confirmada pela acadêmica Alenda Chang (2019), que comenta como tecnologias como consoles de jogos e serviços em nuvem dependem de plásticos, semicondutores e outras substâncias poluentes. Até mesmo materiais como o plástico ABS, usado em carcaças de computadores, requerem processos com uso intensivo de energia para serem aquecidos, moldados e resfriados em formas duráveis (CHANG, 2019, p. 154). Os custos ecológicos são surpreendentes, com o lixo eletrônico dos dispositivos deixando pegadas tóxicas que persistem no meio ambiente. Esse problema vai além dos jogos; as demandas de energia dos serviços em nuvem agora rivalizam com as de nações inteiras (CHANG, 2019, p. 155). Essas preocupações são ainda mais urgentes para as tecnologias de nova geração para arquivos de dança, que são muito mais pesadas do que a maioria dos serviços de streaming em termos de dados. A captura de movimento, a realidade virtual e outros espaços digitais imersivos, como o Metaverso, dependem da transmissão contínua de grandes quantidades de informações multimídia. A questão se resume a isso: Estamos prontos para descentralizar a cultura humana para preservar a vida orgânica em geral? Essa provocação está em sintonia com o fenômeno emergente dos dançarinos NPC - indivíduos que incorporam gestos semelhantes aos de máquinas, transformando efetivamente seus corpos em locais compostáveis para a memorização mecânica.

Os dançarinos do NPC já se desvencilharam da coreografia gerada por humanos e das qualidades cinéticas e, em vez disso, optaram por adotar gestos gerados por computador como base para sua inspiração. Mais ainda, ao desmerecer os movimentos humanos por meio da preferência por gestos maquínicos, esses dançarinos estão oferecendo sua fisicalidade orgânica para homenagear personagens de videogame; seus corpos se tornam uma interface viável para acessar uma sensibilidade mecânica e um vocabulário gestual robótico. Em outras palavras, a reversão do arquivo apresentada pelo estilo NPC é antropomórfica, mas não antropocêntrica. O desafio conceitual que precisa ser resolvido antes que esses dançarinos do NPC possam ser considerados arquivos adequados dos movimentos das máquinas está relacionado à noção do próprio arquivo. Um arquivo é entendido como um armazenamento estável e confiável onde diferentes formas de conhecimento podem ser alocadas, consultadas e reaproveitadas. No centro de como os arquivos são conceituados e estruturados, há uma preocupação com a *preservação* do passado para o prazer e o benefício do futuro. Os corpos dos dançarinos do NPC, por outro lado, não são tão estáveis e confiáveis quanto os prédios robustos dos data centers, nem têm a garantia de durar até a chegada das gerações futuras. Se a própria proposição do arquivo como local de preservação for deslocada, então sua concepção deixará de depender de uma temporalidade atrasada sempre projetada através dos tempos (preservando o

passado para o futuro). Portanto, se os corpos dos dançarinos do NPC devem ser considerados um arquivo para máquinas, seria um arquivo no sentido derridiano de "uma topologia", um lugar, um topos, um lugar para comemoração ativa. Entretanto, esse lugar, que não é confiável para perdurar ao longo do tempo, operaria apenas no presente. Assim, a questão da reconfiguração do arquivo, que foi descrita aqui como um "arquivo invertido", brilha como uma fetichização de um presente maquínico de repositórios orgânicos que eclipsam a preservação mecânica da cultura humana apaixonada pelo futuro.

A proposta deste artigo não é um mero grito de desaceleração sob considerações ecológicas, mas sim um desvio da direção para a qual *o progresso* e *o desenvolvimento* tecnológico apontam. Se os trabalhadores culturais e os humanistas estiverem prontos para aceitar a imbricação da cultura e da natureza que vem sendo discutida há décadas nas teorias do corpo e nos estudos culturais (THOMAS, 2003, pp. 13-14), então novas e mais *avanzadas* formas de arquivos podem ser imaginadas. Dispositivos de arquivamento carnudos, com veias, sangrentos, pulsantes, compostáveis e baseados em carbono podem reaproveitar sua disposição desapaixonada para se desviar dos avanços tecnológicos que dependem apenas da petrocultura e de dispositivos feitos de derivados de plástico. Incrições novas e mais inteligentes podem ser adicionadas aos arquivos orgânicos contidos nas calotas polares, nos troncos de árvores e nos anéis de coral, mas também nos músculos e nos corpos. Sob essa perspectiva integracionista, a reconfiguração da noção de arquivo tem um papel crucial no campo de batalha em que decidimos a composição biológica do planeta como um todo e a quantidade de poluição petroquímica aceitável dentro dele sob a rubrica de "preservação do futuro". O paradoxo parece ser delineado nos seguintes termos: quanto mais o ser humano é descentralizado como um primordial cultural, mais o maquínico é fetichizado como um objeto de inspiração artística; se menos fantasias românticas sobre a preservação do futuro forem promulgadas, menos a expansão maquínica - na forma de bancos de dados e dispositivos - se espalhará no presente. Afinal de contas, talvez "cultura versus natureza" não fosse tanto uma distinção conceitual, mas sim um grito de guerra.

Referências

- AUSLANDER, Philip. ***Liveness: Performance in a Mediatized Culture***. Londres: Routledge, 1999.
- BENCH, Harmony. *Dancing in digital archives: circulation, pedagogy, performance*. Em: BLEEKER, Maikke (Ed.). ***Transmission in Motion***. Londres: Routledge, p. 155-167, 2016.
- CHANG, Alenda. ***Playing Nature: Ecology in Video Games***. Mineápolis: University of Minnesota Press, 2019.

- CHERNIAVSKY, Eva. ***Incorporations: Race, Nation, and the Body Politics of Capital***. Mineápolis: *University of Minnesota Press*, 2006.
- DERRIDA, Jacques. ***Archive Fever: A Freudian Impression***. Chicago: *University of Chicago Press*, 1996.
- FISCHER-LICHTE, Erika. ***The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics***. Traduzido por Saskya Iris Jain. Londres: Routledge, 2008.
- HAYLES, Katherine. ***How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics***. Chicago: *University of Chicago Press*, 1999.
- HAYLES, Katherine. *Good technology is biophilic*. Em: ***The Good Robot: Why Technology Needs Feminism***. 2024. p. 28-35.
- HOGAN, *Data flows and water woes: the Utah Data Center*. ***Big Data & Society***, v. 2, n. 2, p. 1-12, 2015.
- HU, Tung-Hui. ***A Prehistory of the Cloud***. Cambridge: MIT Press, p. ix-xxv, 1-11, 2015.
- JUE, Melody. *The Anthropocene's negative media*. ***International Journal of Central University of Kerala***, editado por Prasad Pannian, Janeiro de 2016.
- LECAVALIER, Jesse. ***The Rule of Logistics: Walmart and the Architecture of Fulfillment***. Mineápolis: *University of Minnesota Press*, 2016. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt1f2qr7p>. Acessado em: 31 de maio de 2024.
- LEPECKI, André. *The body as archive: will to re-enact and the afterlives of dances*. ***Dance Research Journal***, v. 42, n. 2, p. 28-48, inverno de 2010.
- MARKS, Laura U.; CLARK, Joseph; LIVINGSTON, Jason; OLEKSIJCZUK, Denise; HILDERBRAND, Lucas. *Streaming media's environmental impact*. ***Media+Environment***, v. 2, n. 1, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1525/001c.17242>.
- MCLUHAN, Marshall. ***Understanding Media: The Extensions of Man***. Nova York: McGraw Hill, p. 41-47, 1964.
- MORRA, Anne. *Nuts and Bolts: Machine Made Man in Films from the Collection*. **MoMA**. 2009-2010. Disponível em: <https://www.moma.org/calendar/film/1008>. Acesso em: 30 de maio de 2024.
- MUÑOZ, José Estéban. *Gesture, ephemera, and queer feeling*. Em: DESMOND, Jane (Ed.). ***Dancing Desires: Choreographing Sexualities on and Off the Stage***. Madison, WI: *Wisconsin University Press*, p. 423-442, 2001.
- PARIKKA, Jussi. ***A Geology of Media***. Capítulo 4, "Dust and the Exhausted Life". Cambridge: MIT Press, 2015.
- PHELAN, Peggy. *The ontology of performance: representation without reproduction*. Em: PHELAN, Peggy. ***Unmarked: The Politics of Performance***. Nova York: Routledge, p. 146-166, 1993.
- POVEDA YÁNEZ, Jorge; FEWER, Rory. *From humans that move like machines to machines that move like humans: a multidisciplinary review of the state of the art in the digitization of the dancing body*. ***Investigaciones en Danza y Movimiento (IDyM)***, v. 4, n. 8, 2023. Disponível em: <https://revistasoj.s.una.edu.ar/index.php/IDyM/article/view/191>.

PRITCHARD, Helen; MAWDSLEY, Caroline. *The Pigs of Today Are the Hams of Tomorrow*. Plymouth: Centro de Artes de Plymouth, 2010.

MUSEU REAL DE BELAS ARTES DA BÉLGICA. **EUROPALIA. Tracks to modernity**. Exposição. Disponível em: <https://fine-arts-museum.be/en/exhibitions/europalia>. Acesso em: 30 de maio de 2024.

SAVIGLIANO, Martha. **Tango & the Political Economy of Passion**. Boulder: Westview Press, 1995.

SEYAMA, Jun'ichiro; NAGAYAMA, Ruth S. *The Uncanny Valley: Effect of Realism on the Impression of Artificial Human Faces*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, v. 16, n. 4, p. 337-351, 2007. DOI: <https://doi.org/10.1162/pres.16.4.337>.

SCHNEIDER, Rebecca. *In the meantime: performance remains*. Em: SCHNEIDER, Rebecca. **Performing Remains: Art and War in Times of Theatrical Reenactment**. Londres: Routledge, p. 87-110, 2011.

SHUKIN, Nicole. **Animal Capital: Rendering Life in Biopolitical Times**. Mineápolis: University of Minnesota Press, 2009. Disponível em: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/ucr/detail.action?docID=445629>.

TAYLOR, Diana. **The Archive and the Repertoire: Performing Cultural Memory in the Americas**. Durham: Duke University Press, 2003.

THOMAS, Helen. **The Body, Dance and Cultural Theory**. Londres: Palgrave MacMillan, 2003.

WILLIAMS, Raymond. *Culture and hegemony*. Em: WILLIAMS, Raymond. **Marxism & Literature**. Oxford: Oxford University Press, 1977.

WOODS, Clyde. **Arrested Development: The Blues and Plantation Power in the Mississippi Delta**. Londres: Verso Books, 1998.