

# Urdimento

REVISTA DE ESTUDOS EM ARTES CÊNICAS  
E-ISSN 2358.6958

## Arquivos suados – treinando a escrita de corpos no espaço virtual

Adriana Parente La Selva  
Pieter-Jan Maes

Para citar este artigo:

LA SELVA, Adriana Parente; MAES, Pieter-Jan. Arquivos suados - treinando a escrita de corpos no espaço virtual. **Urdimento** – Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 1, n. 54, abr. 2025.

 DOI: 10.5965/1414573101542025e113

Este artigo passou pelo *Plagiarism Detection Software* | iThenticate



A Urdimento esta licenciada com: [Licença de Atribuição Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) – (CC BY 4.0)



## Arquivos suados - treinando a escrita de corpos no espaço virtual<sup>1</sup>

Adriana Parente La Selva<sup>2</sup>  
Pieter-Jan Maes<sup>3</sup>

### Resumo

Este artigo explora o conceito de corpo-como-arquivo no contexto das realidades estendidas (XR). A partir de um quadro epistemológico feminista e decolonial, buscamos tecer uma metodologia de pesquisa para analisar a reescrita de práticas de treinamento psicofísico para performers, focando no trabalho das atrizes Iben Nagel Rasmussen e Roberta Carreri do Odin Teatret (DK) e do LUME Teatro (BR). Ao integrar novas tecnologias imersivas, propomos novos métodos para preservar e transformar essa forma de patrimônio cultural imaterial, abordando desafios na documentação de saberes *embodied* e promovendo diálogos interseccionais entre cultura, corpo e tecnologia.

**Palavras-chave:** Treinamento. Realidades estendidas. *Embodiment* virtual. Corpo-como-arquivo. Odin Teatret.

## Sweaty archives – training the Writing of bodies in virtual space

### Abstract

This article explores the concept of the body-as-archive in the context of extended realities (XR). Drawing on a feminist and decolonial epistemological framework, we aim to weave a research methodology for analyzing the rewriting of psychophysical training practices for performers, focusing on the work of actresses Iben Nagel Rasmussen and Roberta Carreri from Odin Teatret (DK) and LUME Teatro (BR). By integrating immersive technologies, we propose new methods for preserving and transforming this form of intangible cultural heritage, addressing challenges in documenting embodied knowledge and promoting intersectional dialogues between culture, body, and technology.

**Keywords:** Training. Extended realities. Virtual embodiment. Body-as-archive. Odin Teatret.

## Archivos sudorosos – entrenando la escritura de cuerpos en el espacio virtual

### Resumen

Este artículo explora el concepto del cuerpo-como-archivo dentro de las realidades extendidas (XR). Desde un marco epistemológico feminista y decolonial, buscamos desarrollar una metodología de investigación para estudiar la reescritura de prácticas de entrenamiento psicofísico para performers, centrándonos en el trabajo de las actrices Iben Nagel Rasmussen y Roberta Carreri del Odin Teatret (DK) y LUME Teatro (BR). Al integrar tecnologías inmersivas, proponemos nuevos métodos para preservar y transformar esta forma de patrimonio cultural inmaterial, abordando los desafíos en la documentación de saberes *embodied* y promoviendo diálogos interseccionales entre cultura, cuerpo y tecnología.

**Palabras clave:** Entrenamiento. Realidades extendidas. *Embodiment* virtual. Cuerpo-como-archivo. Odin Teatret.

---

1 Revisão ortográfica, gramatical e contextual do artigo realizada por Luciana Mizutani, doutorado em Artes da Cena- na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).

2 PhD em andamento Performance and Media na Universidade de Ghent – Bélgica, em associação com o IPEM (Institute for Psychoacoustics and Electronic Music), Universidade de Utrecht, Manchester Metropolitan University e Universidade de Aalborg. Master (Lancaster Institute for the Contemporary Arts). Bacharelado em Artes Cênicas na Universidade de São Paulo (USP). ✉ [adrianaparente.laselva@ugent.be](mailto:adrianaparente.laselva@ugent.be)  
 <https://orcid.org/0000-0002-8524-5327>

3 PhD e Mestrado em Art, Music, and Theatre Sciences an Ghent University, Bélgica. Bacharelado (RITCS, School of Arts) – Bruxelas, Bélgica. Professor em Art, Music, and Theatre Sciences an Ghent University, Bélgica. ✉ [pieterjan.maes@ugent.be](mailto:pieterjan.maes@ugent.be)  <https://orcid.org/0000-0002-9237-3298>



## Introdução<sup>4</sup>

A esperança se localiza nas premissas de que não sabemos o que acontecerá e que, na amplidão da incerteza, há espaço para agir. (Solnit, 2016, p.12)<sup>5</sup>.

Os avanços nas áreas de tecnologia, teoria da informação, modelagem computacional e dispositivos de exibição (*displays*) multissensoriais imersivos, nas últimas duas décadas, posicionam a noção do corpo-como-arquivo em uma nova perspectiva, especialmente em relação às práticas performativas como uma forma de Patrimônio Cultural Imaterial (PCI). Com o advento das novas tecnologias de captação de movimento, plataformas digitais interativas, e realidades mistas e aumentadas, vemos possibilidades para abordar o que nunca foi facilmente documentado: conhecimento tácito e *embodied*, histórias orais e corporais, imaterialidades, aquilo que é volátil e fluido. Este momento histórico testemunha uma confluência de tecnologias imaginárias - uma rede etérea e mutante de valores e práticas compartilhadas concretamente ou virtualmente (Durand, 2012; e Silva, 2003) - e tecnologias computacionais e de informação.

Esse artigo propõe-se a *suar* a ideia de arquivos do corpo por meio de um projeto de pesquisa que visa criar um arquivo para se suar. O projeto “Praticando os Arquivos do Odin Teatret” (POTA)<sup>6</sup> vem desenvolvendo ao longo dos últimos três anos um arquivo virtual focado nas práticas corpóreas dos performers do grupo e, importante, das gerações que aprenderam com eles e aplicaram essas práticas em seus próprios contextos, questionando métodos de curadoria, dramaturgia e navegação espacial, a relação entre espaços físicos e virtuais e a

---

4 Este trabalho foi apoiado pela Fundação de Pesquisa - Flandres (FWO) sob a bolsa FWOOPR2021005601.

5 Hope locates itself in the premises that we don't know what will happen and that in the spaciousness of uncertainty is room to act (Solnit, 2016, p.12). (Tradução nossa)

6 Practicing Odin Teatret's Archives (POTA de agora em diante) é um projeto interdisciplinar de pesquisa financiado pela Agência de Pesquisa de Flandres (FWO), e desenvolvido na Universidade de Ghent colaborativamente entre os Departamentos S:PAM (Studies in Performance and Media- Ghent University) e IPEM (Institute for Psychoacoustics and Electronic Music), com o apoio da Universidade de Utrecht (Holanda), Universidade Metropolitana de Manchester Metropolitan (Reino Unido) e Universidade de Aalborg (Dinamarca).



interação nos processos de transmissão e escrita do conhecimento *embodied*<sup>7</sup>.

O Odin Teatret<sup>8</sup> desenvolveu um rico legado de performances e atividades culturais profundamente enraizadas em práticas *embodied*. Além disso, muitas dessas práticas foram altamente codificadas, o que, de certa forma, nos ajudou substancialmente a alinhá-las com a natureza precisa da tecnologia. Essas práticas, que têm sido transmitidas ao longo de sessenta anos de ator para ator, de pesquisador para pesquisador, envolvendo uma quantidade substancial de diferentes culturas na transformação e reciclagem dessas práticas, representam uma forma de patrimônio vivo que é difícil de capturar e preservar usando métodos arquivísticos tradicionais. Nesse contexto, preservar *techné* não é sobre fixá-lo no tempo, mas sim sobre reconhecer e incorporar as transformações temporais e culturais que moldam sua prática. Essa abordagem nos obriga a desafiar noções rígidas de “certo” e “errado” e, em vez disso, focar em como essas práticas evoluem por meio de memórias embodied e engajamentos culturais. O objetivo é honrar a natureza dinâmica desses legados, sem impor um quadro colonial que busca catalogações, que acabam por congelar saberes de forma singular e imutável.

O projeto POTA tem, portanto, como objetivo renegociar os arquivos existentes do Odin Teatret, incorporando tecnologias de VR e XR, preservando assim suas práticas corporificadas de uma maneira que permaneça fiel ao *ethos* epistemológico original do grupo e, ao mesmo tempo, permita transformação e diálogos interseccionais com os visitantes do arquivo. Esse é um grande desafio, pois envolve a tradução de memórias corporificadas intangíveis em formatos

---

<sup>7</sup> A tradução do termo embodied para o português apresenta desafios conceituais e por vezes éticos também, uma vez que a palavra não possui um equivalente direto que capture plenamente seu sentido em inglês. Embodied refere-se à ideia de que a cognição, percepção e ações humanas são inseparáveis da experiência corporal e das interações físicas com o mundo. Porque esse projeto seguiu essa palavra durante toda a trajetória de pesquisa, optamos por mantê-la em inglês no texto e convidamos os leitores a usarem a tradução mais apropriada a seus próprios contextos no decorrer da leitura.

<sup>8</sup> Odin Teatret é um dos grupos de teatro mais antigos do mundo, com tradição de pesquisa em práticas corporificadas por mais de sessenta anos. O grupo foi a força principal da instituição artística mais ampla conhecida por Nordisk TeaterLaboratorium (NLT) na Dinamarca, que hoje em dia também é o lar de novas gerações que construíram seu trabalho artístico em diálogo com o legado do Odin. Ao longo dessas décadas, o Odin construiu um extenso arquivo que é uma fonte fundamental de conhecimento para criadores, estudantes acadêmicos e pesquisadores de teatro. Este arquivo envolve não apenas os documentos escritos armazenados ao longo dos anos de sua longa história, mas também os métodos de treinamento físico codificados que o grupo desenvolveu durante os anos para aprimorar as habilidades corporais e a presença do ator.

digitais que possam ser experimentados interativamente pelas futuras gerações. O projeto é guiado por duas questões principais: Como podemos preservar o legado *embodied* do Odin Teatret sem reduzi-lo a mero dado? E como as novas tecnologias podem ser utilizadas para criar interações significativas com esses dados traduzidos — não como meras ferramentas, mas como componentes integrais de uma mudança epistemológica nas práticas arquivísticas?

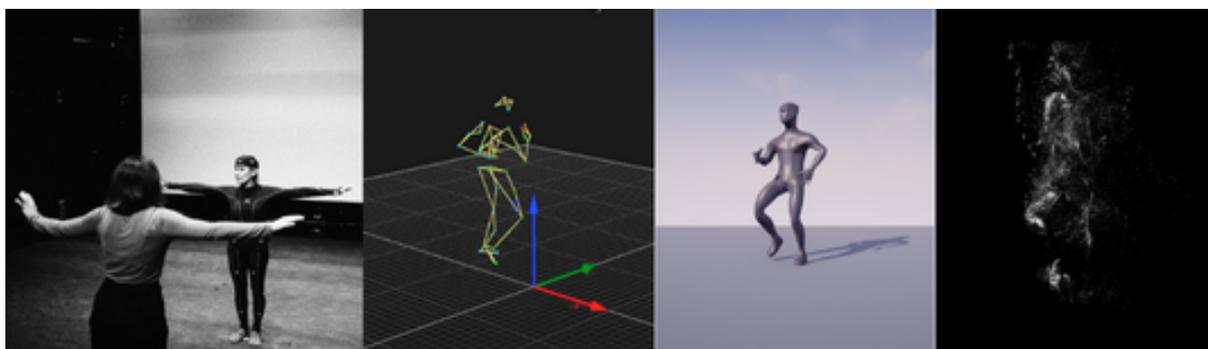
Este processo de pesquisa em andamento tem sido, até agora, uma oportunidade inestimável de colaborar com praticantes que sempre admiramos<sup>9</sup>. Tivemos o privilégio de trazer ao nosso Laboratório de Interação entre Arte e Ciência (ASIL, BE) Roberta Carreri e Iben Nagel Rasmussen, atrizes do Odin Teatret, cujas contribuições artísticas e políticas continuam a moldar o teatro de grupo contemporâneo globalmente. Ambas desenvolveram suas próprias práticas de treinamento e estão comprometidas com a transmissão de seus legados para alunos de longa data, estendendo-se além das paredes do Odin Teatret. Muitos desses alunos também estão envolvidos neste projeto, e o entendimento da genealogia dessas práticas ao longo do tempo e das culturas é um quebra-cabeça fundamental com o qual este projeto se ocupa.

Parte dessa colaboração envolve o uso da tecnologia de Captura de Movimento (MoCap) para registrar as técnicas *embodied* dos praticantes. A captura de movimento é uma tecnologia digital que traduz o movimento de um corpo em dados numéricos. Câmeras de infravermelho no laboratório registram as trajetórias tridimensionais de marcadores reflexivos colocados no corpo ou em um traje justo com precisão submilimétrica. Esses marcadores se transformam em dados digitais, representados em coordenadas tridimensionais, que podem ser renderizadas visualmente de inúmeras maneiras. Ioulia Marouda, nossa colega de pesquisa, é responsável por traduzir esses dados em colaboração com a autora. Esse processo de tradução é o ofício desta pesquisa: dos dados ao design corporal, em direção a um espaço virtual arquitetônico que sustenta uma navegação dramática de técnicas psicofísicas.

---

<sup>9</sup> Uma visão geral do projeto, participantes e material audiovisual dos experimentos podem ser encontrados neste link: <https://asil.ugent.be/projects/pota/>

Figura 1 - Processo de tradução do corpo a partir de tecnologias de MoCap. Da esquerda para a direita: Roberta Carreri iniciando uma gravação, orientada por Ioulia Marouda (Foto: Bruno Freire). Os sensores vistos dentro do sistema Qualysis. Um avatar básico do sistema. A tradução a partir de um *design* interdisciplinar do exercício captado. (Três últimas imagens: captura de tela).



Neste artigo, discutiremos as possibilidades de reimaginação, intervenção e experiências *embodied* do treinamento psicofísico de teatro como uma abordagem metodológica feminista para arquivos *cross-modais*<sup>10</sup>. Ao explorar a interação entre humanos e não-humanos, destacaremos como a escrita de corpos por meio de tecnologias aumentadas facilita reorientações em nossa percepção de espaço e das histórias nele contidas.

Central à nossa reflexão está a observação de que os dispositivos padrão para organizar tais arquivos são produtos de discursos socioculturais específicos sobre conhecimento, resultando em abordagens que tendem a autorizar algumas formas de saber, ao mesmo tempo que deslocam e descentralizam saberes que não se encaixam facilmente nas estruturas dadas. Devido à necessidade de mediar a diversidade de conhecimentos em uma ordem global, uma questão urgente é considerar diferentes maneiras de representar o conhecimento em relação ao tempo-espaço. Seriam as novas tecnologias de mídia capazes de reorganizar os quadros de conhecimento?

Assim, ao propor uma exploração do corpo-como-arquivo dentro de um processo tecnológico, buscamos examinar estratégias contemporâneas para lidar com práticas de treinamento como recipientes narrativos que reconfiguram

<sup>10</sup> **Cross modal** (ou “intermodal”) é um termo frequentemente usado em áreas como psicologia, artes, *design* e ciência cognitiva para se referir à integração ou interação entre diferentes modalidades sensoriais ou de processamento. Estudos cross-modais ressaltam a importância da combinação de diferentes sentidos ou modalidades de expressão para gerar percepções mais ricas e complexas.



epistemologias arquivísticas e intangíveis como objetos de resistência social, cultural e política.

Em vez de uma história fixa ou um caminho pré-definido, os recipientes narrativos são estruturas dramatúrgicas fluidas que orientam a interação do visitante com histórias corporificadas, permitindo a criação de significados individuais através de gestos, movimentos e experiências sensoriais. No contexto de nosso projeto de pesquisa, sugerimos que os arquivos precisam ser ativados corporalmente para fazer sentido. Estes escritos irão desdobrar táticas de cocriação, moldadas pelas texturas e restrições do espaço virtual, para abordar histórias pessoais e coletivas baseadas em práticas de treinamento.

Nossa argumentação é inspirada na noção de *conceitos suados*, desenvolvida pela pensadora crítica Sara Ahmed. Sua compreensão sobre os conceitos suados está profundamente enraizada na obra de Audre Lorde (Ahmed 2017, p.12). Lorde constrói um arquivo de experiências vividas de sexismo e racismo, evidenciando a falha do discurso público em reconhecer essas realidades (Lorde 1988, 2007, 2011):

Eu fui tão energizada pelo exemplo dela e, seguindo Audre Lorde, também quero que os conceitos revelem o trabalho corporal envolvido em sua criação: conceitos podem ser feitos para suar quando os trazemos de volta aos corpos. De fato, quando um conceito retorna ao corpo, ele pode transformar a maneira como habitamos nossos corpos. Conceitos suados também podem ser entendidos como conceitos difíceis, que exigem que trabalhemos arduamente para lidar com eles (Ahmed, 2017, p.18)<sup>11</sup>.

Para Ahmed, os conceitos suados são mais do que meras ideias abstratas; eles são profundamente *embodied*, surgindo das experiências de quem vivencia a opressão no próprio corpo. Essa noção, portanto, não é apenas intelectual, mas visceral criando outras formas de empatia entre corpos que, embora não compartilhem exatamente o mesmo tipo de sofrimento, ocupam uma posição semelhante de exclusão dos discursos hegemônicos. Essa conexão não é teórica, mas profundamente sentida e vivida no corpo.

---

<sup>11</sup> I have been so energized by her example, and in following Audre Lorde, I also want concepts to show the bodily work of their creation: concepts can be made to sweat when we bring them back to the bodies. Indeed, when a concept comes back to the body it might transform how we inhabit bodies. Sweaty concepts might also be understood as concepts that are difficult, that demand we work hard to work with them. (Ahmed, 2017, p.18). (Tradução nossa).



Segundo Ahmed, conceitos suados podem salvar a pessoa que os descobre dos efeitos isolantes e prejudiciais da exclusão social. Eles são suados porque emergem de um corpo que não se sente em casa no mundo, um corpo que está sempre lutando para encontrar seu lugar. Ahmed enfatiza que, ao contrário da visão tradicional na filosofia, os conceitos não são criados na solidão intelectual, mas sim como respostas a situações sociais (Ahmed 2017, p.13). Conceitos são, portanto, formados através da interação social e do reconhecimento de experiências compartilhadas, sendo, portanto, intrinsecamente intersubjetivos e corporificados. Essa perspectiva nos impulsiona a reconhecer o corpo como um *site* de conhecimento que foi, através do tempo, marginalizado e excluído das páginas da história.

Essas histórias podem nos ajudar a articular uma abordagem diferente para os arquivos.

Então, vamos fazer o arquivo suar.

### A Virada Epistemológica nos Arquivos Vivos

Em 2016, um grupo de feministas se reuniu em Manchester, no Reino Unido, para explorar e discutir as imposições patriarcais inerentes às práticas arquivísticas, sustentadas por um certo *status* de verdade imutável e moldando epistemologias coloniais e ocidentais ao longo da história. Desde a própria etimologia da palavra, como Derrida nos lembra (2008), os arquivos são casas de retenção do conhecimento, guardadas por homens e acessíveis apenas a eles. O que é selecionado para ser arquivado segue essa mesma lógica há séculos. O *Manifesto para Arquivamento Feminista (ou Disrupção)* (2016) surgiu, assim, do crescente reconhecimento dentro das comunidades feministas e ativistas de que as práticas arquivísticas tradicionais muitas vezes excluía ou marginalizavam as experiências de mulheres, indivíduos LGBTQ+ e outros grupos sub-representados.

Mais importante ainda, o manifesto nos fornece metodologias que podem ser testadas, aplicadas e contestadas, gerando uma linhagem de práticas arquivísticas que reconhecem a força do que foi ignorado por muito tempo, como rituais, *techné* e práticas baseadas em ofícios artesanais. Antes de nos aprofundarmos em nosso

estudo de caso, vale a pena traçar e contextualizar algumas partes relevantes dessa linhagem para nossa pesquisa, usadas e testadas por nós, e reconhecer as valiosas metodologias que vêm ganhando crescente atenção no campo.

O manifesto já mencionado, seguido por uma série de respostas-manifesto de aprimoramento, propõe práticas de *Intervenção* (com material de arquivo existente, abordando seu acesso e interpretação), *Vivência* (abordando *embodiment* e a contextualização) e *Reimaginação* (abordando a reutilização e reciclabilidade da documentação para reconsiderar as estruturas dos arquivos) como metodologias para repensar a curadoria. Essas metodologias são propostas como rupturas nos passos normativos dentro da disciplina de arquivamento.

Cinco anos antes, o texto seminal de Suely Rolnik, *Mania de Arquivo* (2011), foi publicado como uma resposta ao ensaio de Derrida, *Mal de Arquivo* (2008), abordando as implicações do raciocínio dele a partir de uma perspectiva feminista e crítica, desenvolvida por uma pensadora do Sul Global. Ao reconsiderar a mudança geopolítica causada pela globalização, Rolnik traça as práticas arquivísticas latino-americanas durante as décadas de ditadura dos anos 1960 e 1970:

Diante disso, é urgente que problematizemos as políticas de arquivamento, já que existem muitas maneiras diferentes de abordar as práticas artísticas que estão sendo arquivadas. Essas políticas devem ser distinguidas com base na força poética que um dispositivo de arquivamento pode transmitir, em vez de suas escolhas técnicas ou metodológicas. Refiro-me aqui à sua capacidade de permitir que as práticas arquivadas ativem experiências sensíveis no presente, necessariamente diferentes daquelas originalmente vividas, mas com uma densidade crítico-poética equivalente. Diante dessa questão, surge imediatamente uma pergunta: Como podemos conceber um inventário capaz de carregar esse potencial em si mesmo—ou seja, um arquivo 'para' e não 'sobre' a experiência artística ou seu mero catalogamento de maneira supostamente objetiva? (Rolnik, 2011, p.4)<sup>12</sup>.

Ainda antes, o ensaio *Venus em Dois Atos* (2020) de Saidiya Hartman sugere

---

<sup>12</sup> In view of this, it is urgent that we problematize the politics of archiving, since there are many different ways of approaching those artistic practices that are being archived. Such politics should be distinguished on the basis of the poetic force that an archiving device can transmit rather than on that of its technical or methodological choices. I am referring here to their ability to enable the archived practices to activate sensible experiences in the present, necessarily different from those that were originally lived, but with an equivalent critical-poetic density. Facing this issue, a question immediately emerges: How can we conceive of an inventory that is able to carry this potential in itself—that is, an archive “for” and not “about” artistic experience or its mere cataloging in an allegedly objective manner?”(Rolnik, 2011, p.4) (Tradução nossa).



técnicas narrativas especulativas para lidar com as lacunas e silêncios nos registros históricos, especialmente em relação à vida das mulheres africanas escravizadas. Sua prática aborda as limitações do arquivo através do uso deliberado da ficção especulativa para reconstruir suas histórias de forma imaginativa, preenchendo os espaços vazios deixados pela história com narrativas plausíveis que dão voz àquelas que foram silenciadas.

Intervenção, Vivência, Reimaginação e narrativas especulativas para uma experiência artística com arquivos. Em tempos de febre arquivística, que só se intensificou com as tecnologias digitais que armazenam dados em um ritmo nunca antes visto, talvez seja hora de reconsiderar os usos da documentação para repensar histórias intangíveis.

### Espaços tecnológicos de enunciação

Como dissemos em nossa introdução, nos últimos anos, o campo da preservação do patrimônio e das práticas arquivísticas passou por uma profunda transformação, refletindo mudanças culturais e tecnológicas mais amplas. Essa mudança de perspectiva está gerando várias transformações significativas no campo. Primeiro, há um crescente foco na interação, em vez da observação passiva, reconhecendo que o engajamento com o patrimônio é um processo dinâmico. Segundo, a descentralização das práticas arquivísticas está sendo facilitada por tecnologias digitais e de rede, que permitem maior acessibilidade e inclusão. Terceiro, há um movimento de afastamento das classificações hierárquicas, *top-down* dos objetos, em direção a uma valorização do conhecimento *embodied* e dos contextos culturais em que esses objetos existem.

Por outro lado, enquanto essa mudança reformula tanto o que entendemos como práticas *embodied* quanto arquivísticas, e apesar do imenso poder e velocidade dos arquivos digitais e bancos de dados, eles podem, paradoxalmente, ser profundamente anti-arquivísticos. Como observa Diana Taylor, a ampliação de nossa compreensão sobre os arquivos levou a uma desconexão entre objeto, lugar e prática (2024). A reprodução instantânea da informação tem, cada vez mais, separado o conteúdo dos meios de compreendê-lo, tornando a autenticação e a

verificação mais desafiadoras. Consequentemente, conceitos como precisão histórica, autenticidade, autoria, propriedade intelectual — e o que dizer da propriedade *embodied*? —, *expertise*, valor cultural e até mesmo um *ethos*, dependem do arquivo como uma fonte legitimadora.

Este sistema epistemológico circular de legitimação reafirma novamente a centralidade do lugar. O arquivo passa a funcionar não apenas como o espaço de enunciação, o lugar de onde se fala, mas também (e principalmente), como Foucault observou, como "a lei do que pode ser dito" ([1969] 1972:129). Lugar/objeto/prática existem em uma conexão estreita em que cada um depende do outro para sua autoridade. Cada um possui uma lógica e política distintas de tornar o conhecimento visível (Taylor, 2024, p.26)<sup>13</sup>.

Além disso, ao acompanhar a história que começou com a criação do ciberespaço, estamos testemunhando mudanças poderosas nas formas como organizamos a vida neste mundo. Muitas dessas mudanças nos fazem olhar com medo e ceticismo, pois o que uma vez foi proposto como um novo mundo libertador tem, continuamente, nos aprisionado. Em 1996, John Perry Barlow declarou o ciberespaço como um espaço livre e independente, onde os governos não têm poder e "todos podem entrar sem privilégios ou preconceitos atribuídos por raça, poder econômico, força militar ou posição de nascimento" (Barlow, 2016, *online*)<sup>14</sup>. Barlow, fundador da Electronic Frontier Foundation, publicou a declaração enquanto o governo dos EUA tentava aprovar uma nova Lei de Telecomunicações, que desregulamentava a propriedade da internet: "Seus conceitos legais de propriedade, expressão, identidade, movimento e contexto não se aplicam a nós. Todos eles são baseados na matéria, e aqui não há matéria" (Barlow, 2016, *online*)<sup>15</sup>.

Como sabemos, após algumas décadas, as coisas acabaram sendo

---

<sup>13</sup> This circular legitimating epistemic system again affirms the centrality of place. The archive comes to function not simply as the space of enunciation, the place from which one speaks, but also (and primarily), Foucault noted, as "the law of what can be said" ([1969] 1972:129). Place/thing/practice exist in a tightly bound connection in which each relies on the other for its authority. Each has a different logic and politics of making visible. (Taylor, 2024, p.26) (Tradução nossa).

<sup>14</sup> all may enter without privilege or prejudice accorded by race, economic power, military force, or station of birth (Barlow, 2016, *online*). (Tradução nossa).

<sup>15</sup> Your legal concepts of property, expression, identity, movement, and context do not apply to us. They are all based on matter, and there is no matter here. (Tradução nossa).

exatamente o oposto. Agora, à medida que o ciberespaço se transforma em espaços virtuais seguindo as mesmas regras capitalistas, e a expressão e o movimento são cada vez mais monitorados pelas empresas que nele se instalaram, projetos como o POTA sinalizam a criação de novas práticas geopolíticas dentro do treinamento performático que, segundo Dixon, devem envolver “não apenas as diversas *expertises* das ciências e das artes, mas também a agência dos elementos e da biota, assumindo a responsabilidade por uma abordagem de ‘cuidado’ sobre como essas forças são convocadas na criação de novos mundos” (2016, 161)<sup>16</sup>.

Figura 2 - Performers que visitaram o laboratório na primeira etapa do projeto. Da esquerda para a direita: Iben Nagel Rasmussen, Roberta Carreri, Patrick Campbell, Mika Juusela, Luis Alonso-Aude, Gonzalo Alarcón e Marije Nie. Fotos 1 a 4: Bruno Freire. Fotos 5 a 7, Adriana La Selva).



Reimaginar arquivos do intangível por meio de métodos cross-modais cria, portanto, um cenário empolgante e estimulante, mas também levanta questões epistemológicas. Nesse contexto, as perguntas sobre o que arquivar, onde fazer isso e por que alguém faria são questões políticas importantes que precisam ser revisitadas para propor novas maneiras de salvaguardar, transmitir e transformar essas formas de conhecimento.

<sup>16</sup> not only the diverse expertises of the sciences and the arts, but also the agency of elements and biota, and that takes responsibility for a “caring” approach to how these are called upon in the making of new worlds. (Tradução nossa).

## XR: Mundos Imaginários Imersivos e Presença Aprimorada

Tecnicamente, XR (Realidades Estendidas)<sup>17</sup> é definida por sua capacidade de criar experiências imersivas, normalmente por meio de sistemas multissensoriais (principalmente visuais e auditivos), permitindo que os usuários percebam ambientes gerados por computador a partir de uma perspectiva em primeira pessoa. Embora isso seja fascinante, os impactos psicológicos e corporais de tal imersão são ainda mais intrigantes.

O conceito de *presença* — a experiência psicológica de *estar lá* em um ambiente — pode ser desmembrado em várias dimensões, incluindo *telepresença* (a sensação de estar em um ambiente virtual), *presença social* (a sensação de estar junto com outras pessoas) e *presença corporal* (a sensação de habitar outro corpo). Conforme discutido pelos autores (2023), a presença está fundamentalmente enraizada na manipulação dos acoplamentos ação-percepção, que são integrais à nossa interação com ambientes naturalísticos.

Ao longo da história, a humanidade buscou criar mundos imaginários imersivos, com diferentes meios servindo para esse fim (Grau, 2003). No entanto, a tecnologia XR introduz uma inovação disruptiva ao adicionar uma dimensão somatossensorial a essas experiências. Ao hackear o acoplamento ação-percepção, a XR oferece uma interação corporal genuína com esses mundos imaginários, cumprindo um desejo humano antigo.

O surgimento de arquivos virtuais levanta questões profundas sobre a natureza da presença, identidade e *embodiment*. Nesses espaços, o corpo físico é substituído por um avatar virtual, que funciona como um rastro - um remanescente efêmero de um processo mais extenso de transmissão. Muito parecido com as tradições orais e práticas *embodied* de transferência de conhecimento, que dependem do corpo como um receptáculo para a memória, o avatar virtual serve tanto como um substituto quanto como um eco do eu físico. Contudo, esse avatar não é apenas uma representação estática; ele encarna um

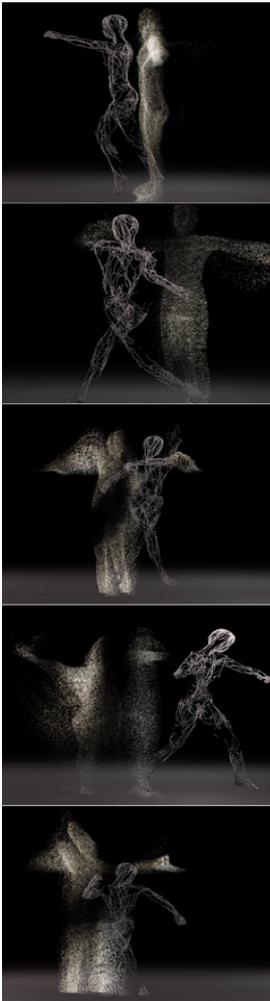
---

<sup>17</sup> XR é um termo abrangente que abrange diferentes formas de interação homem-máquina, como VR (realidade virtual) (experiências totalmente imersivas), AR (realidade aumentada) (experiências que visualizam o real com a interferência de objetos digitais, por exemplo, hologramas) e MR (realidade mista), que é um termo mais amplo que se refere a híbridos de AR e VR.

processo dinâmico de abstração, desafiando nossas noções do que é real ou autêntico. Estejamos confrontados por um artista-pedagogo em proximidade física ou por uma simulação detalhada em vídeo, a transformação desse encontro no reino virtual perturba radicalmente nossas formas convencionais de ver, perceber e nos relacionar com o Outro.

Essa mudança nos convida a reconsiderar a própria arquitetura da transmissão *embodied*. A essência desse processo pode ser re-situada em novos ambientes digitais construídos? Quais são as implicações dessas arquiteturas virtuais para a preservação e transmissão de conhecimentos que historicamente dependiam da fisicalidade dos corpos e dos espaços? Ao interagir com esses ambientes virtuais, que novos relacionamentos, diálogos e compreensões emergem sobre como acessamos e produzimos conhecimento?

### *Remains, carne e osso*



Rebecca Schneider nos convida a repensar a noção de *performance remains*<sup>1</sup> como uma maneira de desafiar narrativas dominantes e abrir novas possibilidades para a compreensão do passado. Em vez de ver a performance como algo que desaparece, ela nos incentiva a abordá-la tanto como “o ato de permanecer” quanto como “um meio de reaparecimento e participação” (Schneider, 2012, p.71)<sup>1</sup>. E assim, ao permanecer, sentamo-nos em um espaço e tempo liminares onde o arquivo e o repertório se encontram. Esse espaço, sugerimos, é o espaço do treinamento, a força motriz do projeto POTA.

O conceito de *remains* de Schneider desafia a lógica arquivística tradicional que privilegia remanescentes materiais discretos—como documentos ou ossos—em detrimento dos vestígios *embodied* e efêmeros da espetacularidade, aos quais ela se refere como *carne*. Nesse sentido, *remains* não são artefatos inertes, mas traços vivos, continuamente realizados e reencenados por meio das artes cênicas e da memória.

Schneider sugere que os *remains* se constituem tanto pelo desaparecimento quanto pela preservação, apontando para a ideia de que a espetacularidade, embora pareça desaparecer no momento de sua realização, deixa um resíduo—uma memória viva dentro da carne.

Figura 3 - Captações de tela da tradução do exercício fora de equilíbrio, onde os vestígios do corpo *remain* no espaço virtual.

Essa noção rompe com a tentativa do arquivo de conter e controlar a memória apenas por meio de vestígios tangíveis e visíveis. Em vez disso, ela abre espaço para considerarmos como os arquivos poderiam acomodar *remains* performativos, as experiências vividas e memórias coletivas que existem além do documento, nos corpos e gestos que continuam a preservar e transmitir o conhecimento. Dessa forma, os *remains* tornam-se fluidos e relacionais, perturbando e corporificando ativamente histórias particulares por meio de um diálogo especulativo situado com o arquivo, construído como uma arquitetura experiencial de acesso (Schneider, 2012).

Arquiteturas de acesso (o aspecto físico dos livros, estantes, vitrines ou até mesmo o balcão de solicitação em um arquivo) nos colocam em relações experienciadas particulares com o conhecimento. [...] De acordo com essa configuração, a performance é o modo de qualquer arquitetura ou ambiente de acesso (realiza-se um modo de acesso no arquivo; realiza-se um modo de acesso no teatro; realiza-se um modo de acesso na pista de dança; realiza-se um modo de acesso no campo de batalha). Nesse sentido, também, a performance não desaparece. No arquivo, a performance do acesso é um ato ritual que, por meio da ocultação e inclusão, roteiriza a depreciação de (e registra como desaparecidos) outros modos de acesso (Schneider, 2012, p.75)<sup>18</sup>.

Para *performar um modo de acesso*, idealizamos um arquivo que transcende os enquadramentos tradicionais de controle e disseminação do conhecimento. Em tal arquivo, os visitantes são convidados a interagir e dialogar com os vestígios de práticas *embodied*—não como objetos estáticos de estudo, mas como atos dinâmicos de treinamento traduzidos e performados por praticantes dentro do ambiente virtual. O espaço arquitetônico virtual do POTA (a estrutura paradoxalmente óssea do arquivo) evoca vestígios de práticas. Eles abrem a possibilidade para que treinamentos psicofísicos sejam re-encarnados em outros corpos, reaparecendo, mas sempre de forma diferente. O que Schneider chama de *performance remains* são, na verdade, treinamentos.

---

<sup>18</sup> Architectures of access (the physical aspect of books, bookcases, glass display cases, or even the request desk at an archive) place us in particular experiential relations to knowledge. Those architectures also impact the knowledge imparted. [...] In line with this configuration, performance is the mode of any architecture or environment of access (one performs a mode of access in the archive; one performs a mode of access at a theatre; one performs a mode of access on the dance floor; one performs a mode of access on a battlefield). In this sense, too, performance does not disappear. In the archive, the performance of access is a ritual act that, by occlusion and inclusion, scripts the depreciation of (and registers as disappeared) other modes of access. (Tradução nossa)



O filósofo David Chalmers questionou provocativamente se a realidade virtual pode ser considerada uma realidade genuína (2022). Essa investigação nos força a confrontar não apenas o *status* metafísico das experiências virtuais, mas também as maneiras pelas quais elas moldam nossa compreensão da presença. Na realidade virtual, o usuário ocupa um espaço híbrido que mistura elementos reais e virtuais, produzindo um novo tipo de presença performativa. O que significa então experimentar a presença em um arquivo projetado para dialogar com vestígios efêmeros de práticas *embodied*?

### Outros diálogos

O diálogo é tradicionalmente compreendido como uma troca verbal entre indivíduos, envolvendo o compartilhamento recíproco de informações. No entanto, essa visão frequentemente negligencia a importância das interações não verbais e corporais, que também estão carregadas de significados contextuais e culturais. Tanto os componentes verbais quanto os não verbais do diálogo possuem uma dimensão expressiva, que está crucialmente ligada a elementos como entonação, tempo e gestos físicos.

Apesar dessa complexidade, o conceito convencional de diálogo permanece predominantemente confinado à interação humana. No entanto, propomos que a noção de diálogo pode ser expandida além das trocas humanas para incluir interações com o mundo mais amplo, incluindo objetos inanimados, fenômenos naturais e forças ambientais. Essa extensão faz a ponte entre expressões artísticas e os princípios da ciência cognitiva, particularmente através da lente do acoplamento ação-percepção- um conceito que vê a interação como um ciclo contínuo de ação e resposta (Noë, 2006).

Na música, por exemplo, esse diálogo é evidente na interação entre o músico e o instrumento: uma ação (como dedilhar uma corda) provoca uma resposta (um som, reação do público, etc.), criando um ciclo de *feedback* em evolução. A maestria nesse contexto envolve aprender a regular as próprias ações dentro de um ambiente repleto de estímulos sensoriais—o que cientistas cognitivos descrevem como a "maestria das contingências sensoriomotoras" (O'Reagan e Noë, 2001).



## Diálogo como percepção

Nas artes cênicas, os conceitos de mediação e diálogo diferem. Os performers interagem com forças como a gravidade, outros corpos e objetos, usando seu sistema somatossensorial para navegar por essas interações. Por exemplo, a força da gravidade ou a resistência imaginária do gelo sob os pés, vento ou água, influencia fundamentalmente a cinestésica do movimento, exemplificando o que é denominado *restrições ambientais* (Newell, 1986). Essas restrições moldam o diálogo entre o performer e o ambiente, formando um ciclo complexo de ação, resposta ambiental, percepção e adaptação.

No entanto, o surgimento das Realidades Estendidas levanta a questão: até que ponto o XR pode criar ambientes que oferecem novas possibilidades para tal diálogo sensorial em sua essência? Compreender o potencial do XR requer examinar suas bases tecnológicas e as maneiras como ele fomenta novas dimensões de presença psicológica e corporal.

Agora, em outros artigos, já contabilizamos muitas experiências em laboratório com performers do Odin Teatret<sup>19</sup>. No entanto, durante este projeto, outra história começou, uma nova colaboração que deslocou nossa pesquisa para outros territórios e, por sua vez, trouxe muitos *insights* em relação à nossa agenda de pesquisa. O LUME Teatro tem uma história intrinsecamente ligada ao Odin Teatret e trabalhou nos últimos 40 anos no Brasil, incorporando, mas fundamentalmente adaptando práticas que têm suas raízes nas formas de treinamento da Europa Ocidental para outras realidades, outros corpos e outras culturas, muitas vezes sub-representadas nos arquivos oficiais<sup>20</sup>.

A participação deles nesta fase final do projeto abriu uma série de possibilidades para questionar e reinventar nossos métodos até agora. Após tantas interações com as possibilidades de MoCap, começamos a questionar e explorar o que significa *sentir* um arquivo e como técnicas podem ser experienciadas por meio de interações cross-modais com realidades estendidas. Isso envolveu

---

<sup>19</sup> Vide artigos dos autores

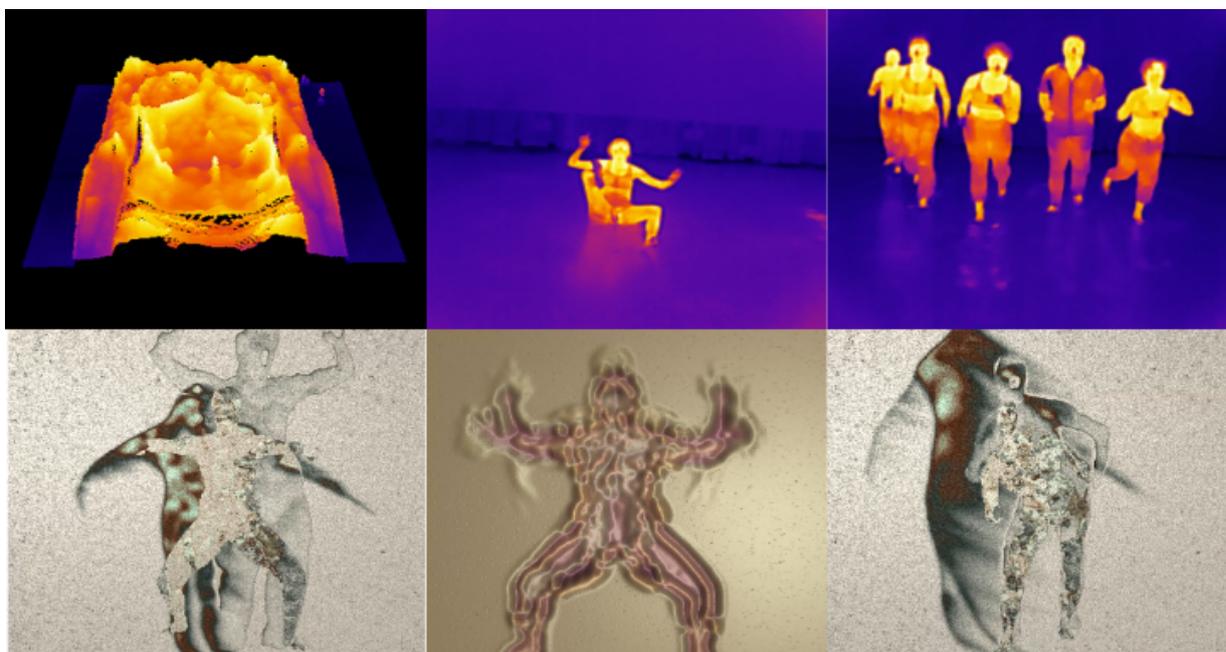
<sup>20</sup> Mais informações sobre os processos de trabalho do LUME Teatro, vide Turner and Campbell, 2021 e Ferracini et al., 2020

reconhecer a agência do próprio arquivo, permitindo que ele respondesse e fornecesse *feedback* em um nível sensorial. Ao engajar com uma série de novas sessões com o grupo, desafiamos a nós mesmos a ir além do que agora é conhecido como métodos tradicionais em documentação XR. Em vez de seguir os procedimentos de MoCap para gravar e traduzir movimento, começamos a reimaginar tal documentação seguindo nossa própria agenda disruptiva, suando ainda mais as táticas feministas exploradas acima.

- **Feedback Térmico:** Experimentos nesta modalidade visam entender a complexidade da noção de energia dentro dos estudos de performance. O trabalho do LUME, especialmente em seus primeiros anos de pesquisa, gira em torno de aproveitar e moldar a energia gerada dentro do corpo durante exercícios que visam alcançar estados de exaustão como portais para novos materiais expressivos. Quando questionados sobre sua experiência nesse outro estado energético, eles dizem que começam com a fisicalidade de seu corpo, que se transforma em sensação e, por fim, em sentimento. Naomi Silman, membro do grupo, refere-se a esse processo como uma forma de "esculpir no tempo e no espaço" (Silman, 2024), de reconectar-se com o próprio corpo e expressá-lo através do movimento.

Para encontrar maneiras de traduzir esse processo, começamos a improvisar com câmeras térmicas portáteis. Ioulia Marouda começou a criar alguns esboços de programação digital trabalhando com filmagens de câmeras térmicas para visualizar de forma abstrata o gasto energético dos atores do LUME. A ideia por trás dos esboços gira em torno do *feedback*. Uma versão abstrata do corpo do performer é mostrada em tempo real, mas sobrepõe rastros de suas posições anteriores na tela. À medida que os movimentos progredem, o *feedback* se torna mais intrincado. Ao reconhecer o calor corporal dos visitantes enquanto treinam com o arquivo, o sistema responde gerando níveis variados de complexidade dentro de uma prática dada, adaptando-se aos sinais térmicos detectados.

Figura - Captações de tela registrando o uso de câmera termal durante treinamentos com LUME (acima), e *feedback* por meio de sistema desenvolvido por Ioulia Marouda (abaixo).



- **Reconhecimento de Gestos:** Uma das principais preocupações em nossa exploração do arquivo é como iniciamos a interação. Em uma era onde palavras-chave dominam a maneira como navegamos pela informação, o conceito de busca se tornou sinônimo de linguagem. Palavras-chave são assumidas como tendo o poder de desbloquear o conhecimento, e a recuperação de informações depende de inserir a combinação certa de termos (Jucan *et al.*, 2019). No entanto, essa abordagem orientada pela linguagem ignora a natureza *embodied* dos nossos documentos arquivados. E se, em vez de depender da linguagem escrita, reimaginássemos a entrada no arquivo por meio de gestos corporais? Nesse cenário, o movimento se torna a *chave*—uma ação-chave—que desbloqueia conhecimentos específicos. Cada gesto, em vez de uma palavra ou frase, evoca práticas e traz à tona conhecimentos codificados não em texto, mas nos movimentos e ações do corpo.

Figura 5 - Captura de tela mostrando sistema de navegação desenvolvido a partir de reconhecimento de gestos.



Após várias iterações com os dados gravados e um longo período de resistência e ceticismo, finalmente adotamos um programa que utiliza o reconhecimento gestual por meio de um modelo de IA como um novo ponto de entrada para a navegação no arquivo. As capacidades atuais da IA nos permitem classificar e interpretar movimentos com base em gestos, criando uma taxonomia simplificada, focada principalmente em movimentos das mãos. Este experimento reconhece que os gestos representam apenas parcialmente a complexidade de um exercício. Apesar dessa limitação, e por se tratar apenas de um projeto de pesquisa, descobrimos que a simplicidade e a ambiguidade inerente dos gestos realizados podem cultivar uma relação oracular e dialógica com o arquivo virtual—através de nossos gestos, o arquivo nos presenteia de volta com documentos *embodied* específicos, que não haviam sido previamente buscados por meio da linguagem escrita. As qualidades cinestésicas dos gestos do visitante são lidas e conectadas a um banco de dados de exercícios que abordam o movimento com as mesmas qualidades. Ativar este primeiro evento no arquivo desencadeia a construção de uma dramaturgia própria dentro dele, uma rotina de treinamento personalizada.

- **Ambientes Texturais:** A partir do nosso conceito de *topologias afetivas*, estamos investigando como a resistência é experienciada em espaços virtuais

por meio da criação de ambientes texturais<sup>21</sup>. Esses ambientes impõem restrições ao visitante, influenciando a qualidade e a intensidade de suas interações, moldando efetivamente o engajamento com o arquivo. Em nosso arquivo virtual, as texturas são projetadas para desafiar as leis físicas convencionais, convidando os visitantes a explorar as forças invisíveis que moldam suas interações. Ao se envolver com esses espaços virtuais (im)materiais, os visitantes são encorajados a interagir como se pudessem esculpir o próprio ar, experimentando diferentes tipos de resistência em tempo real.

Esses ambientes são criações deliberadas—uma teia intricada continuamente refinada para estabelecer as restrições certas que desbloqueiam novos potenciais e estados energéticos para os participantes, promovendo uma troca dinâmica e porosa. Engajar-se com esses ambientes, como argumentamos em outro texto, é "alinhar as ações em contraponto às modulações das texturas projetadas, compreendendo as *affordances* – o potencial – do virtual para o treinamento teatral" (Marouda et al., 2023, p.60-61)<sup>22</sup>.

Figura 6 - Captura de tela mostrando interação de um avatar com ambiente textural no exercício *Seis estados da Água* de Roberta Carreri.



Além disso, para expandir a dramaturgia em jogo na construção do arquivo virtual deste projeto, adotamos o termo um pouco mais complexo *arqui-textura*, proveniente de uma longa linhagem de estudos espaciais críticos que entendem o espaço como um tecido comunicativo, uma rede que considera o espaço como

<sup>21</sup> Vide artigo da autora: La Selva (2023).

<sup>22</sup> to align one's actions in counterpoint to the modulations of the designed textures, understanding the affordances – the potential – of the virtual for theatre training. (Tradução nossa)

algo contínuo. Particularmente, Tim Ingold expande a noção de textura para os estudos ambientais, compreendida como linhas de fluxo que determinam as "condições de possibilidade" para que as relações aconteçam (Ingold, 2010, p.21). Sua compreensão de *arqui-textura* refere-se à ideia de que os ambientes não são produtos estáticos e acabados, mas sim um processo dinâmico e contínuo de fazer e desfazer, tecendo relações entre pessoas, materiais e o mundo natural. Tais arqui-texturas pressupõem uma constante modelagem e criação, ativadas por práticas relacionais, enfatizando a necessidade de considerar contextos culturais e sociais na criação de edifícios e estruturas ambientais.

De certo modo, tentamos aplicar essa noção textural de forma concreta em nosso arquivo, através do *design*, criando possibilidades de interação com a (im)materialidade dos ambientes virtuais. As texturas do arquivo são responsivas, criando um modo de comunicação não verbal com os visitantes por meio de traduções algorítmicas cinestésicas e sensíveis de conhecimentos *embodied*. O arquivo do POTA torna-se, assim, mais do que um repositório de dados estáticos ou um local de conservação histórica; é uma câmara de eco reverberando vestígios através do espaço e do tempo.

- **E os olhos?** Lembramo-nos de Roberta Carreri chegando no primeiro dia de gravação com MoCap em nosso laboratório, vestindo o traje apertado e complicado cheio de marcadores e se preparando para a primeira gravação. Quando pedimos que ela começasse a se mover livremente pelo espaço, como um primeiro teste para garantir que o sistema estava capturando seus movimentos, ela nos olhou e disse:
  - Mas e os olhos??? Como esse sistema vai captar o aspecto mais importante da minha pesquisa de uma vida inteira no teatro?
  - "..."

Ela foi a primeira a nos visitar. Depois disso, o que aconteceu foi que recebemos a mesma pergunta repetidamente, por todos os praticantes que nos visitaram.

Este é um pequeno intermezzo apenas para dizer que, como já lemos acima,

há inúmeras histórias que foram negligenciadas, descartadas e ignoradas por arquivistas, e isso exige uma reparação radical. Algumas outras coisas, no entanto, talvez estejam destinadas a permanecer um mistério, apenas reveladas ao suarmos juntos.

Figura 7 - Expressões faciais de atores do LUME durante gravações de MoCap no ASIL. Da esquerda para a direita: Carlos Simioni, Renato Ferracini, Naomi Silman, Ana Cristina Colla e Raquel Scotti Hirson. Fotos: Bruno Freire.



### Os vestígios do até-agora

À medida que nosso projeto chega ao fim, começamos a perceber o que permanecerá.

Quando esse projeto começou, tínhamos uma ideia clara de como tudo seria possível: Vamos capturar os movimentos desses praticantes incríveis, conversar com eles, aprender com eles, traçar suas genealogias e as dos que agora sustentam seus legados, colocar todos os dados em um computador e traduzi-los em cenários virtuais. Fácil, não? Nos primeiros três meses, produzimos uma imensa quantidade de dados de captura de movimento, dissecamos seus conhecimentos *embodied* no laboratório, gravamos, pedaço por pedaço, suas práticas e os caminhos para chegar até elas. E então, um ano depois, conseguimos traduzir um exercício! Um exercício em VR! O sonho de criar um arquivo incrível e completo desmoronou. E isso provavelmente foi a melhor coisa que nos aconteceu. Porque nos demos conta de que estávamos seguindo a mesma lógica linear e colonizadora e patriarcal da qual tentávamos nos distanciar.

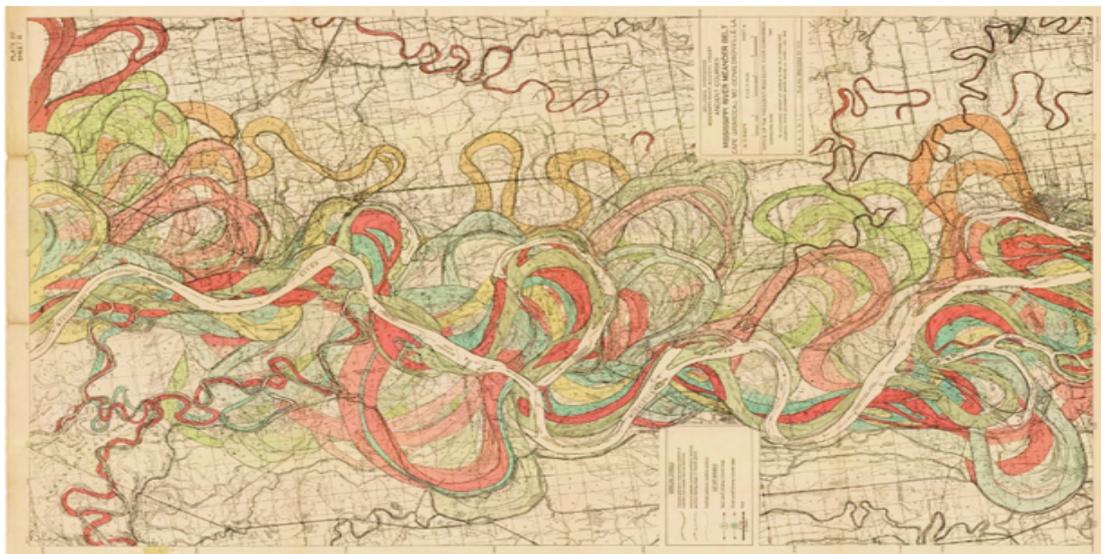
Sem a pressão e o compromisso de produzir algo, acabamos então produzindo uma outra agenda de pesquisa, informada por outros saberes .

Reinventamos a pesquisa, reimaginamos os dados como *remains* não lineares, fragmentados e oraculares. Vivenciamos outras metodologias e em outros espaços. Intervimos nas nossas expectativas e nas expectativas da academia.

E criamos assim um tipo diferente de treinamento corporal para nós mesmos, envolvendo, sim, computadores, mesas, cadeiras e espaços parecidos com escritórios, mas que tiveram que ser reorganizados para podermos dançar ao redor deles, entre cabos e *headsets*, criando uma coleção de hematomas em nossas pernas por esbarrarmos em objetos que não conseguíamos ver em nosso caminho. E ajustando os painéis de controle e os *dashboards* de *softwares* de *design* de *video games*, poeticamente nomeados como *Particle Lifespan* ou *Enable Actor Snapping* ou simplesmente *Chaos...* com números aleatórios, criando algoritmos que ajustariam as forças do design virtual para algo que fizesse sentido como uma interação fiel com exercícios como *dança dos ventos*, *fora de equilíbrio*, *pegando uma borboleta*, *casa do ritmo*, ou *samurai...* Essa foi a precisão tecnológica com a qual lidamos.

Eventualmente, esse treinamento—e porque treinamento (como sempre foi no teatro) também significa Intervenção, Vivência, Reimaginação e narrativas especulativas para uma experiência artística—esse *novo* treinamento, dialógico por natureza, nos ofereceu oportunidades para articular nosso espaço epistemológico.

Figura 8 - Um dos mapas de Harry Fisk (1944) retratando de maneira fascinante milhares de anos de flutuações do rio Mississippi através do espaço e do tempo em uma única imagem. (Domínio público).



Como experimento, esta pesquisa sobre *embodiment* virtual contribui dialeticamente para novas abordagens às práticas de arquivamento em ambientes tecnológicos, tanto quanto para *embodiment* psicofísico, na medida em que tem reformulado para os próprios praticantes suas práticas, levando-os a repensar o uso de seu suor para outros fins, em outros contextos que reterritorializam a presença performativa. Como afirmou o teórico crítico de mídia Tung-Hui Hu, “mesmo quando as redes digitais parecem aniquilar ou desterritorializar o espaço físico, o espaço parece continuamente reaparecer, muitas vezes como uma falha indesejada no sistema” (Hu, 2015, p.4)<sup>23</sup>.

*Reescrever corpos implica reescrever espaços.* À medida que os corpos se movem, interagem e performam, eles deixam vestígios—*remains* que redefinem não apenas a memória, mas também os espaços físicos e virtuais onde essas ações se desenrolam. Dentro do nosso projeto, chegamos à conclusão de que a exploração da presença no espaço virtual afeta fundamentalmente a maneira como a memória e o conhecimento são armazenados. Assim como o conceito de *arqui-textura* de Ingold define os ambientes como processos dinâmicos e fluidos, moldados por interações humanas e não-humanas, reescrever corpos exige uma constante remodelação do espaço, seja material ou digital. Essa inscrição mútua de corpo e espaço, como parte de um processo contínuo de transformação, desafia a lógica estática e centrada no documento dos arquivos tradicionais patriarcais. Em vez disso, abre novas possibilidades para modos relacionais e performativos de transmissão, focados na ruptura das compreensões convencionais do conhecimento.

## Referências

AHMED, Sara. *Living a Feminist Life*. [S.l.]: Duke University Press, 2017.

BARLOW, John Perry. *A Declaration of the Independence of Cyberspace*. Disponível em: <https://www.eff.org/cyberspace-independence>

CHALMERS, David John. *Reality+ : virtual worlds and the problems of philosophy*. New York: W. W. Norton, 2022.

---

<sup>23</sup> even as digital networks seem to annihilate or deterritorialize physical space, space seems to continually reappear, often as an unwanted flaw in the system. (Tradução nossa).



DERRIDA, Jacques. *Archive fever: a Freudian impression*. Chicago: Univ. of Chicago Press, 2008.

DIXON, Deborah P. *Feminist Geopolitics*. London: Routledge, 2016.

DURAND, Gilbert. *As estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

[DWAN] DIGITAL WOMEN'S ARCHIVE NORTH. The Feminists are Cackling in the Archive .... *Feminist Review*, v. 115, n. 1, p. 155–164, 2017.

FERRACINI, Renato; COLLA, Ana Cristina; HIRSON, Raquel Scotti. *Práticas teatrais*. Campinas: Funcamp, 2020.

GRAU, Oliver. *Virtual art: from illusion to immersion*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003.

HARTMAN, Saidiya. Vênus em dois atos. *Revista ECO-Pós*, v. 23, n. 3, p. 12–33, 24 dez. 2020. DOI:10.29146/eco-pos.v23i3.27640

HU, Tung-Hui. *A Prehistory of the cloud*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2015.

JUCAN, Ioana B.; PARIKKA, Jussi; SCHNEIDER, Rebecca. *Remain*. DE: meson press, 2019.

LA SELVA, Adriana. Affective topologies and virtual tactile experiences in theatre training. *Theatre, Dance and Performance Training*, v. 14, n. 2, p. 266–281, 2023. DOI:10.1080/19443927.2023.2187874

LORDE, Audre. *A burst of light: essays*. 1. publ. in London ed. London: Sheba Feminist Publ, 1988.

LORDE, Audre. *I am your sister: collected and unpublished writings of Audre Lorde*. 1. issued as an Oxford Univ. Press paperback ed. Oxford: Oxford Univ. Press, 2011.

LORDE, Audre. *Sister outsider: essays and speeches*. Revised edition ed. Berkeley: Crossing Press, 2007.

MAROUDA, Ioulia; LA SELVA, Adriana; MAES, Pieter-Jan. From capture to texture: affective environments for theatre training in XR. *Theatre & Performance Design*, v. 9, n. 1+2, 2023.

NEWELL, K. M. Constraints on the Development of Coordination. In: WADE, M. G.; WHITING, H. T. A. (Org.). *Motor Development in Children: Aspects of Coordination and Control*. Dordrecht: Springer Netherlands, 1986. p. 341–360.



NOË, Alva. *Action in perception*. 1. MIT Press paperback ed ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006.

O'REGAN, J. Kevin; NOË, Alva. A sensorimotor account of vision and visual consciousness. *Behavioral and Brain Sciences*, v. 24, n. 5, p. 939–973, 2001.

ROLNIK, Suely. *Archive Mania: = Archivmanie*. Ostfildern: Hatje Cantz, 2011.

SCHNEIDER, Rebecca. Performance Remains Again. In: GIANNACHI, GABRIELLA; KAYE, NICK; SHANKS, MICHAEL (Org.). *Archaeologies of presence: art, performance and the persistence of being*. London ; New York: Routledge, 2012.

SILMAN, Naomi. *Interview with Naomi Silman*. 2024

SILVA, Juremir Machado Da. *As tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2003.

SOLNIT, Rebecca. *Hope in the dark: untold histories, wild possibilities*. Edinburgh London: Canongate, 2016.

TAYLOR, Diana. Zuckerberg's Smile, or Presence in the Age of Digital Technologies. *TDR: The Drama Review*, v. 68, n. 2, p. 24–34, 2024. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/pub/122/article/932481>.

TURNER, Jane; CAMPBELL, Patrick. *A poetics of Third Theatre: performer training, dramaturgy, cultural action*. Abingdon, Oxon ; New York: Routledge, 2021.

Recebido em: 13/09/2024

Aprovado em: 23/11/2024