

# Cena

v. 44, nº 3, set. – dez. 2026

## **Choreobox (2022): objetos hipercoreográficos e partículas do tempo em Dança**

## **Choreobox (2022): Hyper-choreographic Objects and Time Particles in Dance**

Daniel Silva Aires<sup>1</sup>

<https://orcid.org/0000-0002-2819-7517>

Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, Santa Maria/RS, Brasil

E-mail: [daniel\\_airess@hotmail.com](mailto:daniel_airess@hotmail.com)

Fellipe Santos Resende<sup>2</sup>

<https://orcid.org/0000-0003-0698-0911>

Universidade Federal do Ceará – UFC, Fortaleza/CE, Brasil

E-mail: [fellipe.resende@ufc.br](mailto:fellipe.resende@ufc.br)

Mônica Fagundes Dantas<sup>3</sup>

<https://orcid.org/0000-0003-4632-9429>

Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Porto Alegre/RS, Brasil

E-mail: [modantas67@gmail.com](mailto:modantas67@gmail.com)

---

1 Artista e pesquisador de danças e visualidades multimídia. Doutor e mestre em Artes Cênicas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professor no curso de Dança Bacharelado e no Programa de Pós-graduação em Artes da Cena da Universidade Federal de Santa Maria (PPGAC-UFSM). Líder do Grupo de pesquisa/Laboratório Kháos: danças, encruzilhadas e tecnologias (CNPq).

2 Artista-pesquisador em Dança. Docente dos cursos de Dança da Universidade Federal do Ceará (Licenciatura e Bacharelado). Doutor e mestre em Artes Cênicas, licenciada e especialista em Dança (Universidade Federal Rio do Grande do Sul), bacharel em Fisioterapia (Universidade Federal de Goiás).

3 Pós-doutorado na Coventry University, CU, Inglaterra. Doutorado em *Études et pratiques des arts* pela Université Du Québec à Montréal, UQAM, Canadá. Mestrado em Ciências do Movimento Humano e graduação em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professora Titular na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, com atuação na graduação – em Dança, e na pós-graduação – Mestrado e Doutorado em Artes Cênicas.

**Resumo:** Este artigo busca apresentar e discutir os dados produzidos pela pesquisa de doutorado intitulada *Choreobox: objetos e materialidades hipercoreográficas ou partículas do tempo em Dança* (2022), defendida junto ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas, na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil. A pesquisa, interdisciplinar e de metodologia A/r/tográfica, registrou danças com sistema de captura de movimento *Notch A*, realizou animação 3D dos dados cinemáticos e construiu esculturas digitais, posteriormente impressas em três dimensões. Chamou-se este processo de objetos hipercoreográficos, constituindo esculturas interativas com *QR Codes* que demonstraram as camadas compositivas das esculturas.

**Palavras-chave:** Dança. Impressão 3D. Esculturas interativas. Motion capture.

**Abstract:** This paper aims to present and discuss the data produced by the doctoral research entitled *Choreobox: hyper-choreographic objects and materialities or time particles in Dance* (2022), presented at the Postgraduate Program in Performing Arts, at the Federal University of Rio Grande do Sul, Brazil. The research, interdisciplinary and using A/r/tographic methodology, recorded dances with a Notch A motion capture system, performed 3D animation of kinematic data and built digital sculptures, later printed in 3 dimensions. This process was called hyper-choreographic objects, constituting interactive sculptures with QR Codes that demonstrated the compositional layers of the sculptures.

**Keywords:** 3D printing. Dance. Interactive sculptures. Motion capture.

## Introdução

O interesse do presente estudo se localiza nas relações entre dança, tecnologias digitais e novas mídias para o movimento dançado. Ao longo da escrita se revelam os procedimentos criativos de *Choreobox: objetos hipercoreográficos ou partículas do tempo em Dança*, pesquisa de doutorado, de metodologia A/R/Tográfica (Dias; Irwin, 2013), defendida no Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGAC-UFRGS), Brasil, em 2022. Junto da elaboração dos procedimentos, abrem-se discussões sobre materialidades de arquivos de dança a partir do desejo poético em investigar rastros de movimento. Tais discussões giram em torno do tempo (Didi-Huberman, 2015a; 2015b; 2018), das imagens do corpo dançante, do conceito de efeito-arquivo (Costa, 2009; 2012; 2013; 2014; 2015; Oliveira, 2017; Baron, 2020), e dos objetos coreográficos de Forsythe (Leach, 2014; deLahunta, 2017) para a construção da noção de objetos hipercoreográficos.

Os dados cinemáticos utilizados na pesquisa são oriundos das danças de dois coreógrafos brasileiros: Eva Schul (1948 – ), artista e mestra de dança contemporânea de notório saber, diretora da Ânima Cia. de Dança, com trabalho poético e pedagógico de projeção há mais de seis décadas e reconhecimento internacional; e Daniel Aires (1989 – ), com atuação no campo da Dança há vinte e cinco anos, professor do curso de Dança Bacharelado da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Brasil, e diretor da Kháos Cia. de Dança e do Grupo de Pesquisa/Laboratório Kháos: danças, encruzilhadas e tecnologias (CNPq), onde desenvolve sua poética em dança contemporânea e audiovisuais da dança, em perspectiva decolonial.

Ao todo foram produzidos quatro conjuntos de dados cinemáticos, sendo três deles da primeira coreógrafa, e um deles do segundo coreógrafo, em sessão de captura de movimento – *motion capture* (*MoCap*) realizada em 2019 com o sistema *Notch A*, e execução

dos movimentos realizada pelo bailarino e também artista brasileiro do campo da Dança: Fellipe Santos Resende.

Além do procedimento de captura de movimento (*motion capture*, ou *MoCap*), realizou-se a animação tridimensional (3D) dos dados cinemáticos com o uso do programa *3DSMax* para a construção de avatares dançantes, bem como o empilhamento de frames para revelar o acúmulo de rastros de movimento com o *Snapshot*, e a atribuição de nova aparência aos avatares com o software *Adobe After Effects*. Posteriormente a estas etapas, realizadas por um profissional de animação 3D, aqui lido também como ensaiador digital, a impressão 3D dos objetos hipercoreográficos foi realizada com uma impressora modelo *Anycubic i3*.

### Imprimir rastros de Dança em três dimensões

O interesse pelos borrões ou rastros do movimento são inicialmente um devaneio estético e que se transforma em um interesse poético para uma compreensão sensível sobre o movimento de Dança. Em um levantamento sobre práticas artísticas existentes envolvendo visualidades de rastros de movimento, chegamos a exemplos como: a série fotográfica *Nude* (2012), de Shinichi Maruyama; as esculturas (2019) de Analivia Cordeiro e as esculturas (2012) de Dan Collins, sendo todos eles trabalhos que, em diferentes suportes, se interessaram por tornar visíveis rastros de movimento em diferentes situações, recursos e tecnologias, criando um emaranhado tecnológico e documental que supera as próprias funções de registro.

Em *Choreobox* (2022) fez-se uso de tecnologias de *MoCap* para registrar danças em três dimensões e com isso operar animações 3D que tornassem visíveis os rastros do movimento em dança. Essas tecnologias de captura são utilizadas e desenvolvidas para compreender o movimento humano, sendo instrumento de produção de dados em pesquisas de análises cinemáticas de interesse biomecânico e médico, engenharias, aplicações industriais, educação, entre outros. Na esteira das mídias e do entretenimento, por sua vez, os sistemas de *MoCap* vêm sendo amplamente utilizados nas indústrias das Artes (Cinema, Games, performances, transmissões e shows ao vivo), gerando demanda de aprimoramento contínuo em aparelhos, programas e sistemas para fins estéticos-artísticos.

Dentro da segunda metade do século XX, do artista Stelarc tendo seu corpo conectado a sensores que enviavam estímulos ao seu corpo, filmado e enviado a pessoas conectadas em seu site, em qualquer ponto do planeta, à Merce Cunningham com o uso coreográfico do programa *DanceForms* no final dos anos noventa, cujo sistema de programação era capaz de simular os movimentos de um bailarino em três dimensões, muito tem se caminhado nas últimas décadas – em direções distintas – no emaranhado dança e tecnologia.

Em *Choreobox*, após as experimentações com o sistema de *MoCap*, em 2019, iniciou-se o processo de pós-produção, etapa crucial para a animação dos dados cinemáticos capturados. Esse estágio subsequente ao da sessão de captura de movimento é o que Menache (2011, *apud* Pimentel, 2013) nos indica como *Performance Animation* e não apenas *MoCap*. Nessa perspectiva, o personagem recebe *inputs* (entradas e dados inseridos para gerar uma resposta: o *output*), e estes fazem gerar uma performance de animação em seus corpos construídos digitalmente. Este tratamento das informações diferencia a fase de captura e armazenamento de dados, da fase de transferência dos dados ao corpo digital dos personagens (Pimentel, 2013), momento em que se estaria elaborando um avatar.

A formulação de um avatar, diz respeito, pois, à criação, modelagem ou importação de uma representação corporal de uma base de dados. Essa visualidade diz respeito a um modo de tornar um sujeito representado por uma figura, que pode ou não ser humana, em contextos de jogos digitais e interfaces que necessitem da criação de um personagem alegórico de alguém que o manipula (Lopes, 2015). Além dos jogos de simulação de ex-

periências MMORPG<sup>4</sup>, os avatares têm sido muito usados em jogos de dança, criando personificações, tanto fenotípicas quanto comportamentais.

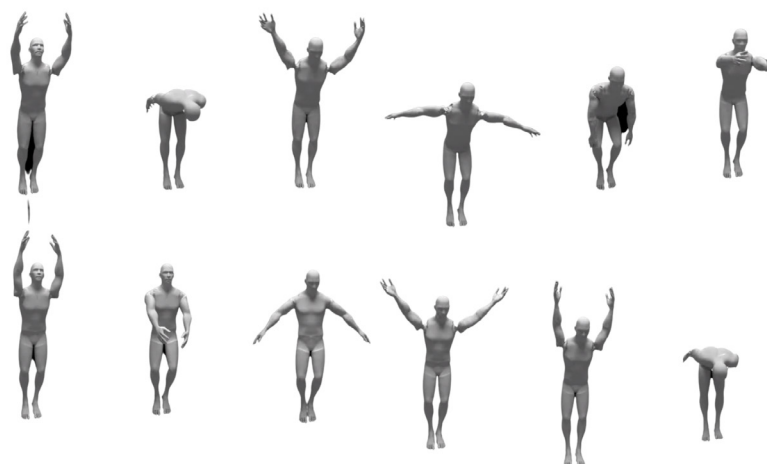
O conceito de avatar vem sendo desenvolvido pela perspectiva dos estudos da cibercultura, operacionalizando discursos sobre essa personificação, e incorporando modos sobre como os “humanos de carne e osso interagem em um ambiente digital” (Silva, 2010, p.123). Em *Choreobox* a criação de avatares dançantes vai na direção de retomar a imagem humana, que se desfaz na exportação dos dados cinemáticos produzidos nas sessões de *MoCap*<sup>5</sup>, em um processo que se encarrega de recriar tal imagem que executa as coreografias capturadas.

No processo de animação e concepção de um avatar é possível agregar aos dados cinemáticos uma infinidade de aparências determinadas em um projeto, materializando o desafio narrado pelo pesquisador Scott deLahunta “[...] de representar o conhecimento incorporado do movimento dentro de modelos computacionais” (deLahunta, 2017, p. 6–7). Nesse processo, mesmo que o termo avatar e as possibilidades de representação dos usuários não tenham “obstáculos para ter avatares não-humanos” o “campo da informática admite que os avatares antropomórficos são mais bem aproveitados pelo usuário leigo, visto que suas capacidades já são conhecidas por analogia” (Silva, 2010, p.125).

No caso de *Choreobox* os objetos artísticos não se encerram na documentação, mas a possuem como parte do processo criativo (deLahunta, 2017), buscando um outro modo de conceber arquivos de dança que explicitem uma camada do fazer coreográfico, do fazer dançado, dando a ver rastros em uma forma escultórica que, por sua conectividade, evoca a presença do sujeito interator<sup>6</sup> diante da obra e de seus arquivos digitais, permitindo que por analogia o mesmo se relacione com esses movimentos.

Apresenta-se a seguir alguns dos avatares dançantes (figura 1) resultantes da coleta de dados para *Choreobox*, que utilizou o sistema de captura de movimento *Notch A* e o primeiro processo de animação 3D, realizados em colaboração com a empresa *eFrame Films and Art*, da cidade de Porto Alegre – RS (Brasil).

**Figura 1 – Processo de animação de dados cinemáticos em ChoreoBox (2022).**



Fonte: Aires (2022).

4 *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* é um tipo de videogame no qual o jogador participa como um personagem.

5 Este processo não produz uma imagem humana, mas sim um tipo de arquivo numérico (.c3d; .bvh; etc.) compreendido pelo sistema como pontos ligados entre si, nas dimensões/eixos x, y e z (altura, largura, profundidade).

6 Em *Choreobox* compreendemos o interator como um indivíduo ativamente posicionado e participante diante da obra artística, sendo “beneficiário de uma transação de informação” (Lévy, 2010, p. 81–82).

De maneira geral, a construção de avatares dançantes opera a função de oferecer recursos de identificação de um corpo humano, não objetivando necessariamente se parecer com o bailarino que doa seu movimento à captura 3D, mas antes, permitindo a incorporação de movimentos para que estes (avatares) visibilizem seus rastros no espaço. Nesta etapa do processo de animação encontra-se o artista 3D, que como mencionado anteriormente chamamos aqui de *ensaiador digital*, como uma proposta de trama entre o artista 3D e a figura do ensaiador de dança.

A figura do ensaiador de dança é aquela que media as diretrizes entre um coreógrafo e um bailarino. Neste processo ele opera ajustando o conjunto de materiais corporais do bailarino em relação àquilo que o coreógrafo vislumbra em seu imaginário propositivo. Em *Choreobox*, o profissional 3D que trabalha com a animação dos dados digitais é concebido como um ensaiador digital, responsável pela mediação entre aquilo que foi dançado pelo corpo do bailarino durante a captura de movimentos 3D e os dados cinemáticos resultantes de tal captura.

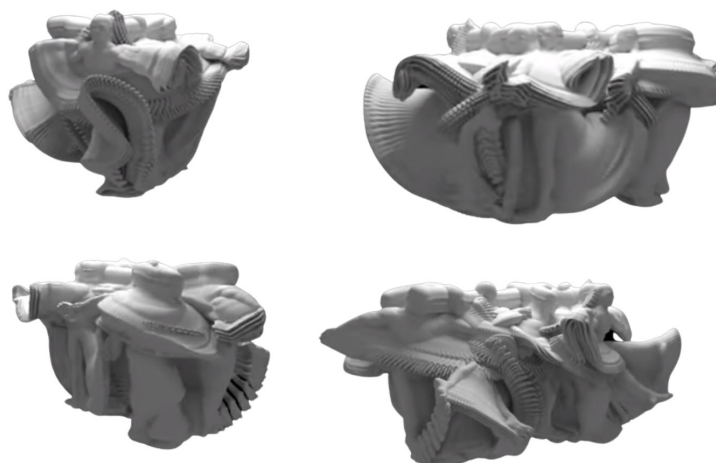
Para realizar tal atividade no processo de *Choreobox*, o ensaiador digital precisou ter acesso aos vídeos (2D) que registraram as coreografias, para consultar como de fato foi tal dança. Isso foi necessário porque o artista envolvido no processo – neste caso, o profissional de animação 3D Lucas Argenta – não possuía contato algum com danças, ou ainda, com aquelas danças que os dados cinemáticos apresentavam (as coreografadas por Eva Schul e Daniel Aires).

Além disso, os dados de movimento capturados costumam normalmente apresentar pequenos erros ou *gaps* digitais, demandando ajustes posteriores, conforme as necessidades do projeto em questão. A partir da apreciação direta dos registros 2D em vídeo, com os bailarinos dançando os movimentos que foram capturados, este processo pode ficar facilitado, uma vez que passa a haver mais referenciais para as informações cinemáticas-numéricas serem corrigidas no processo da animação 3D.

O destaque que o ensaiador digital tomou nesta etapa se deu pelas especificidades que o projeto demandou. Assim, ele não apenas operou e agenciou dados digitais como costuma fazer em seu trabalho, mas lidou com elementos que são específicos dos saberes de dança, sobre o movimento em si no corpo que dança.

A necessidade de criar avatares à semelhança de um corpo genérico em *Choreobox* se deu pela qualidade desejada para os rastros de movimento, seguindo o volume do próprio corpo, de modo que seu acúmulo resultasse em uma massa sólida, e não num emaranhado de linhas, por exemplo. A figura 2 apresenta uma das esculturas digitais com os rastros acumulados, pronta para ser impressa.

**Figura 2 –** Escultura digital resultante de processo de animação 3D, com empilhamento de frames formando rastros de movimentos dançados.



Fonte: Aires (2022).

O processo de agrupamento de frames utilizando o recurso *Snapshot* foi o que permitiu que os rastros do movimento aparecessem na escultura digital 3D. Utilizando esta técnica e devido à velocidade do movimento, é possível ver que os extremos do corpo acabam gerando repetições que, de acordo com o aumento da frequência dos frames, geram um rastro mais ou menos contínuo.

Nas etapas de animação dos dados e criação de avatares dançantes descritas até aqui, fica evidente a metamorfose dos arquivos. Para além do marcador documental dos registros *MoCap*, que por si só já altera e revive o momento acontecido da ação de dança registrada, a agência do ensaiador digital interferiu nesses arquivos, transitando entre o acontecimento de dança e qualidades coerentes com os interesses estéticos do projeto.

Do acontecimento antecedente, sobre o qual as poéticas arquivais se debruçam, o desejo artístico não recai sobre uma pretensão de resgatá-lo de sua finitude, de seu status de efemeridade, mas antes, de retomar a memória do fato ocorrido e arquivado para que seu novo agrupamento o atualize sob o status da fragmentação e condensação (Costa, 2009).

Outro ponto que se abre no contexto das poéticas arquivais e sobretudo na poética arquivai de *Choreobox*, vai de encontro ao que denunciou Derrida, abordado por Veríssimo e Endo (2020):

[...] o arquivo não mais poderá ser tomado como objeto congelado, bloco unitário e homogêneo de mera estocagem do passado. Ao contrário, deverá ser visto como construção dinâmica e viva, aberta ao futuro, parcial e portadora de inconsistências, ambiguidades e heterogeneidades. Não corresponde mais àquela imagem do objeto referente ao tempo passado, engavetado e restrito àquilo que fez parte de um tempo circunscrito. (Veríssimo; Endo, 2020, p. 772).

Em *Choreobox*, suas etapas documentais e de arquivamento, de criação de avatares e transcrição de arquivos, nascem com um propósito de reinvenção de si mesmas, buscando valorizar seu aspecto generativo. Se observarmos de forma bastante abrangente, todo arquivo pode ser visto em nosso tempo pela criação que ele mesmo é, como ato documental criado a partir do ato em presença. No entanto o que há de específico aqui, desde uma perspectiva conceitual, está no fato de *Choreobox* ser uma obra multimídia de Dança,

que pode operar o efeito arquivo, de onde se evocam aspectos documentais e arquivísticos no objeto artístico.

Sobre o nome multimídia, este é outro termo genérico que indica um acontecimento (aqui sobre dança) ou uma comunicação em várias mídias, ou vários meios. A junção desses meios de expressão, dos quais *Choreobox* faz uso para se constituir, ganha sua especificidade quando designado nesta pesquisa como *hipercoreográfico*. Em linhas gerais, a performatividade do arquivamento – nos processos de digitalização do corpo e de criação de avatares dançantes – acaba por entrelaçar poética e arquivamento em uma trama tecnológica e intencional, que também para Veríssimo e Endo (2020) corresponde às técnicas de produção do arquivo, aspecto lembrado como definitivo em Derrida:

[...] a técnica arquivística se sobrepõe ao conteúdo arquivado e será determinante na constituição desse conteúdo. Ou seja, dirá que o modo como arquivamos, nossos meios de arquivamento darão lugar a conteúdos distintos, formarão arquivos dependentes de suas técnicas de produção. Em suma, dirá que não se vive da mesma maneira aquilo que não se arquivava da mesma maneira. (Veríssimo; Endo, 2020, p. 772).

A partir dos processos de digitalização do corpo, de animação de dados e de criação de avatares dançantes, as operações realizadas pelo ensaiador digital oferecem recursos para pensar esta criação dentro do escopo das poéticas arquivais. Este escopo tem indicado uma série de autores que vêm sendo cotejados neste pensamento de ordem prática sobre modos arquivais em dança, nos arquivos digitais, no acesso e produções de memórias em dança, e nas visualidades criadas dentro desta intencionalidade arquivar.

Dito isso, *Choreobox* participa e constrói uma poética arquivar, “com arquivos que [...] não representam um mero estoque do passado, mas uma dimensão viva e pulsante, aberta ao futuro” (Veríssimo; Endo, 2020, p. 773). Se os modos, sujeitos, métodos, técnicas e tecnologias adotadas alteram significativamente a materialidade dos arquivos, podemos atribuir ainda maior importância às operações realizadas pelo ensaiador digital de *Choreobox*, sobretudo na animação dos dados e na criação de avatares dançantes, como nos indica Myers:

Modelos e animações não são, portanto, apenas objetos que substituem conhecimentos ou fenômenos. Eles fazem mais do que representar coisas. Eles também os promulgam e, no processo, produzem novas formas de conhecimento para o modelador e novas instâncias materiais. [...] Um modelo ou animação não é, portanto, apenas uma representação, mas também uma forma performativa de conhecimento. [...] uma renderização não é apenas um objeto que pode substituir outra coisa; “Renderização” como um verbo também é a atividade de produzir essas representações. [...] se refere não apenas para o objeto que é renderizado, mas também para o sujeito, aquele quem renderiza e a atividade de renderização. (Myers, 2012, p. 172, tradução nossa).

Das esculturas digitais finalizadas (renderizadas) no computador, até o procedimento de impressão 3D, foi realizada também uma etapa de ajuste nos arquivos, uma vez que foram identificados problemas com quantidade excessiva de polígonos e interpolação da malha, momento em que um modelo 3D passa por dentro do outro, por exemplo. Para resolução destes aspectos, foram remodeladas as faces visíveis do objeto. Depois de feitos os ajustes, a impressão 3D pôde então ser realizada, gerando o que pode ser observado na figura 3.

**Figura 3 – Vistas de quatro objetos hipercoreográficos.**



Fonte: Aires (2022).

Na base de cada escultura foi inserido um *QR code* (*quick response code*<sup>7</sup>) que, ao ser escaneado, leva o interator a um conjunto de quatro vídeos: um com o bailarino executando os movimentos de dança que compõem aquela escultura; um segundo com seu respectivo avatar dançante; um terceiro com sua escultura digital renderizada; e por fim um último vídeo, com o avatar numa nova animação, tendo a atribuição de uma nova visualidade para si. Estes *QR codes* efetivam a interatividade do objeto escultórico, de forma que somente o conjunto em si (*QR codes* + esculturas) pode ser tratado como os objetos hipercoreográficos propriamente ditos.

Embora a condução deste pensamento nos proponha visualizar os *QR codes* neste estudo, optamos por não adicioná-los ao manuscrito, pois esta ação operaria contrafluxo ao que estamos aqui elaborando. A escultura exige a presença física do interator diante da mesma, de modo que sua ausência, acessando apenas o código, desmancharia a relação de tempo presente inerente a sua presencialidade. Assim, a figura do interator diante do objeto escultórico, em contato direto com os rastros tridimensionais empilhados, na leitura dos códigos QR e acesso aos materiais documentais, é o que materializa a dimensão hipercoreográfica dessa relação.

### **Objetos hipercoreográficos e partículas do tempo em Dança**

A imagem do tempo está materializada em *Choreobox* como um deslocamento, e esta é uma grandeza distinta daquela linear, dos relógios e da própria história tradicional. Em outras palavras, a materialidade do tempo em si mesmo ainda é desconhecida por nós, de modo que observamos apenas seus efeitos, sua passagem, constante, e sobre os quais a percepção se altera de acordo com nossos humores, panoramas culturais, e até nossos hormônios de felicidade ou estresse.

Essa ideia de linearidade como lugar seguro de uma hierarquia secular não está em debate aqui, não é a isto que este estudo se dedica, mas tomamos emprestados os

7 Em português, código QR: código de resposta rápida.

ensinamentos de alguns pensadores que desfiguram uma linha positivista sobre o tempo, aquela que "apresentava os fatos históricos no âmbito de um passado receptáculo abstrato, homogêneo e, em suma, eterno: um tempo sem movimento" (Didi-Huberman, 2015b, p. 116).

Algumas elaborações aparecem agora para dizer da imagem do tempo em *Choreobox*. A partir delas, propõe-se um ímpeto: o de segurar uma partícula do tempo, pois é assim que a prática se mostra.

Didi-Huberman, autor citado recorrentemente quando o assunto é a análise da relação entre a história da arte e as imagens da arte, recorre a Benjamin para fazer romper o contínuo da história a partir de seu modelo dialético, indo em direção a "sequências onidirecionais, rizomas de bifurcações em que, para cada objeto do passado, entram em colisão o que Benjamin chama de sua história anterior e sua história ulterior" (Didi-Huberman, 2015b, p. 115-116).

Benjamin, estudado por Didi-Huberman, a seu tempo, não recusou os novos pensamentos da memória a partir de Freud, Bergson, Proust e dos surrealistas para elaborar as suas "remontagens do tempo" (2015b, p. 117), indicando o inconsciente do tempo como umas das dificuldades essenciais da ciência histórica. O inconsciente do tempo é "um princípio dinâmico da memória da qual o historiador deve se tornar, ao mesmo tempo, o receptor - o sonhador - e o intérprete" (2015b, p. 117).

O Inconsciente do tempo vem até nós por meio de seus rastros e de seu trabalho. Os rastros são materiais: vestígios, restos da história, contrapontos e contrarritmos, "quedas" ou "irrupções", sintomas ou mal-estares, síncope e anacronismos na continuidade dos fatos do passado. Diante disso o historiador deve renunciar a algumas hierarquias seculares - fatos importantes contra fatos insignificantes - e adotar o olhar metódico do antropólogo atento aos detalhes, e sobretudo, aos pequenos detalhes. Benjamin exige, primeiro, a humildade de uma arqueologia material: o historiador deve se tornar trapeiro da memória das coisas. Simetricamente, Benjamin exige a audácia de uma arqueologia psíquica: pois é com o ritmo dos sonhos, dos sintomas e dos fantasmas, é com o ritmo dos recalques e dos retornos do recalque, das latências e das crises, que o trabalho da memória se afina, antes de tudo. (Didi-Huberman, 2015b, p. 117).

O desejo do rastro de movimento em *Choreobox* tem se mostrado mais do que um desejo estético, e vai para um devaneio sobre o tempo dançado, do tempo corporificado. O rastro de movimento é um vestígio do tempo, algo que se busca conscientemente, mas que antes passa por uma imagem imaginada, uma imagem virtual que se tem do corpo e que em presença, só se vê uma parte, um prenúncio. Vejamos ainda como Benjamin, como historiador materialista, concebe o historiador como um colecionador de trapos:

[...] ele reivindica a "tentativa de fixar a imagem da história nas cristalizações as mais modestas da existência, em seus dejetos, por assim dizer. Significa reivindicar-se colecionador de todas as coisas e, mais precisamente, colecionador de trapos do mundo. Este seria, portanto, o historiador, segundo Benjamin: um trapeiro. Mas também uma criança que, como bem se sabe, utiliza qualquer desejo para construir uma nova coleção. [...] O historiador, segundo Benjamin, vive sobre um monte de trapos: é o erudito das impurezas, dos restos da história. É o arqueólogo do inconsciente da história. Ele salta de um objeto de angústia a outro, mas seu próprio salto é o de uma criança. O historiador, segundo Benjamin, é uma criança que brinca com os farrapos do tempo. (Didi-Huberman, 2015b, p. 119 – 124).

Por que operar com a indicação do historiador? Pensemos na materialização de um ato vivido e registrado no passado e oferecido novamente com a materialidade escultórica, e dessa escultura como imagem à semelhança do tempo dançado. Uma partícula, um

rastro, um trapo. É o tempo que age sobre este corpo e que produz esta imagem em sua duração. Aproximamos a partícula do tempo, através da materialidade hipercoreográfica, do objeto histórico de Benjamin, discutido por Didi-Huberman:

[...] não se faz história imaginando-se voltar ao passado para recolher os fatos e dominar o seu saber. O movimento é bem mais complexo, mais dialético: ele é feito de saltos, deve incessantemente responder a uma tensão essencial as coisas, nos tempos e na própria psiquê. Uma vez que essa fenomenologia diz respeito à memória - a memória como processo e não como resultado, como debate da lembrança e não como fato lembrado, ou seja, obtido -, não é de se admirar ver a própria historicidade se constituir, em Benjamin, numa dialética do sono e do sonho, do sonho e do despertar. [...] Cada época histórica - e mesmo cada objeto histórico - constitui-se ao mesmo tempo, dialeticamente, como um espaço de tempo e como um sonho de tempo. Não há, portanto, história possível sem uma metapsicologia do tempo. (Didi-Huberman, 2015b, p. 124).

Observe como a definição de historicidade do ato e a evocação do conceito de imagem para Didi-Huberman a partir de Benjamin, coadunam com a perspectiva de conceber os objetos escultóricos — hipercoreográficos — de *Choreobox* como imagens-tempo, o rastro em *Choreobox* como imagem em partícula, em trapos do tempo. Pondera-se que, obviamente, nem Benjamin, nem Didi-Huberman falam de contextos sequer semelhantes aos percorridos em *Choreobox*, mas evidencia-se com a mesma força, o que pode ser uma aproximação desses contextos:

[...] Os objetos do conhecimento histórico são objetos passados; são também e pela mesma razão, objetos que passam. [...] A imagem autêntica do passado aparece somente num relâmpago. Imagem que surge apenas para eclipsar para sempre, no instante seguinte. A verdade móvel que está apenas à espera do pesquisador não corresponde em nada a esse conceito de verdade em matéria de história. Ele se apoia, ao contrário, no verso de Dante, que diz: é uma imagem única, insubstituível do passado que se esvanece a cada presente que não se sinta visado por ela. (Didi-Huberman, 2015b, p. 128).

Lendo Benjamin pelos óculos de Didi-Huberman, fica evidente que a imagem da qual os autores falam é a imagem da arte, sobretudo estática, essa que se representa como um relâmpago de cisão entre o agora (instante, relâmpago) e o outrora (latência, devir, fóssil) e que passa a não dar conta do tipo de imagem que se propõe em *Choreobox*. Nisso que mora um nó da imagem do tempo em *Choreobox*: estes são objetos escultóricos, hipercoreográficos, imóveis e atuais como o relâmpago, mas são imagens do tempo porque não correspondem a uma lâmina do tempo, mas uma imagem da duração do tempo no corpo.

A imagem que as esculturas produzem não começa e não termina, e quem manifesta esta representação do tempo no corpo é o volume de seus rastros. Volume dos rastros do acontecimento no corpo, do tempo incorporado por aquele que dança.

Um exercício: se você fechar os olhos e sua mente for capaz de imaginar um corpo dançante, deixando seus rastros impressos no espaço, seguindo a própria volumetria desse corpo, a linearidade do tempo aparecerá como um dos agentes que formula a dança, que concebe os movimentos que iniciam, que desenvolve sua dança imaginada. O que *Choreobox* faz é imaginar este mesmo rastro, mas o materializa sem esta linearidade, por isso também uma partícula do tempo, uma representação do tempo em ato, desvinculado de sua linearidade sucessiva e mais uma vez: não começa, não termina, é nunca, é sempre.

Em *Choreobox* podemos acessar os movimentos não como uma entrada única, mas como um rizoma<sup>8</sup>, desordenado como um tempo desvinculado de sua linearidade. Talvez

8 Como nos lembrariam Gilles Deleuze e Félix Guattari, filósofos que propõe a noção de rizoma, termo que iria tratar-se de “[...] um sistema de conexões, sem início e nem fim, permeado

o olho esbarre no corpo que se insinua em meio às curvas da massa escultórica, ali onde alguma silhueta se evidencia. O quê, em *Choreobox* é o atual, o presente, o passado, o porvir, o devir?

## Considerações

Ao discorrer sobre o processo de criação de *Choreobox*, em seus procedimentos de captura de movimento, animação 3D e impressão 3D, até a observação dos QR Co-des na base dos objetos e sua interatividade que o mostra como hipercoreográfico, pôde ser observado que os arquivos que alimentam a obra e que revelam algumas camadas do acontecido, operam na construção não de um retorno da coisa dançada, sobre tal coreografia ou movimento registrado, mas, que na seleção de quais imagens deseja se relacionar, pode efetuar a construção de sua própria experiência imagética, atuando como um novo acontecimento, com uma tessitura de fatos diferente do original.

Aqui há um indício de que a memória, sempre em construção, só pode se dar como um complexo jogo de interesses e de identificação com aquele que deseja se colocar em experiência com tal acontecimento. Com as palavras de Costa (2014) temos pistas para pensar que no contexto de *Choreobox*, os arquivos não são a memória da dança em si, mas imagens e vestígios da coisa coreográfica, que atuam para a experiência de quem se coloca no jogo da obra, e que só nesses corpos pode construir algo relacionado à memória:

O vestígio não é mera evidência ou prova. Ele não figura o passado senão como imagem, pois é a imagem que retorna, e não o acontecimento. Enquanto imagem, o passado só retorna em sua insuficiência, figurando a falta e a perda que insistem em todo acontecimento no presente. O vestígio é justamente o que resta quando algo se ausenta, é aquilo que se produz do fundo desse desaparecimento. Um filme que registra um trabalho efêmero não deixa para o futuro o que se passou, senão uma imagem, um vestígio, do passado que produz esquecimentos, perdas e condensações. (Costa, 2014, p. 52).

O caminho que *Choreobox* percorreu, desde seu processo documental e de registro com as capturas de movimento, a ação do ensaiador digital que avatariza um conjunto de dados cinemáticos e que elabora a visualidade dos rastros de movimento dançado, perpassando pela impressão 3D da escultura digital e pela elaboração de sua hiperconectividade, que se inspira nas criações prático-teóricas desdobradas do coreógrafo estadunidense William Forsythe, permite enfim que *Choreobox* seja concebido como objetos hipercoreográficos.

*Choreobox* é uma obra hipercoreográfica e interativa, portanto, composta de uma ligação com os dados que a engendram, dispostos na internet. Ao escanear o QR code disposto em sua base, o interator acessa os dados que lhe atraírem, sendo esses a memória arquivada dos movimentos de dança que compõem a estrutura. São todos esses os elementos que tornam o objeto hipercoreográfico um hipertexto, uma hipercoreografia. Para tanto participar do arquivamento de dados digitais na rede de internet, quanto se distanciar a ponto de impedir ou mesmo dificultar a descontextualização de tais dados, *Choreobox* não mostra e não disponibiliza seus arquivos sem a presença do interator. Esta memória arquivada que compõe a obra só fica acessível ao interator em sua presença física, diante da materialidade também física do objeto hipercoreográfico. É neste ponto que *Choreobox* é

---

por linhas, estratos, intensidades e segmentaridades”, uma forma de se processar o pensamento e produzi-lo, remetendo às problematizações em torno da “[...] incapacidade do modelo de pensamento pautado na imagem da árvore (caule central do qual partem ramificações) de dar conta da realidade contemporânea, que é múltipla, não binária e permeada por rupturas e incertezas.” (Barreto; Carrieri; Romagnoli, 2020, p. 50).

considerado também uma estratégia de existência e sobrevivência direcionada para dados e arquivos digitais que convocam um ponto de presença.

Por este motivo, um objeto hipercoreográfico não deve ser confundido com uma biblioteca digital de danças, ou mesmo como um repositório digital coreográfico de livre acesso, porque não é possível acessá-lo de forma remota. *Choreobox* e seus arquivos foram projetados para serem vividos em presença.

Mesmo participando de toda uma incursão digital e tecnológica, seu aspecto de materialidade e de presentidade é uma estratégia fundamental que devolve algum corpo (corpo do objeto, da resina, do plástico) aos arquivos digitais de dança. Ao mesmo tempo, produz/intima um estado de acontecimento que rememora uma natureza de dança, essa mesma da presença, mediante alguém que a constitua como um deslocamento do tempo, que se completa em ato.

## Contribuição dos Autores

Daniel Silva Aires foi responsável pela conceitualização e metodologia do estudo, conduzindo a investigação (coleta e trabalho de campo), a curadoria de dados e a análise formal. Encarregou-se também da primeira redação do manuscrito e do suporte material e técnico, envolvendo recursos, operação de software e visualização (tratamento de imagens). Felipe Santos Resende atuou na escrita, revisão e edição do texto, além de contribuir com o suporte material e técnico (recursos). Mônica Fagundes Dantas foi responsável pela supervisão e orientação da pesquisa (gestão e validação), colaborando também no suporte material e técnico, por meio do fornecimento de recursos e software.

## Referências

AIRES, Daniel Silva. *Choreobox: objetos hipercoreográficos ou partículas do tempo em dança*. 2022. Tese (Doutorado em Artes Cênicas). Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2022. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/246463>. Acesso em: 26 nov. 2022.

BARRETO, Raquel de Oliveira; CARRIERI, Alexandre de Pádua; ROMAGNOLI, Roberta Carvalho. O rizoma deleuze-guattariano nas pesquisas em Estudos Organizacionais. *Cadernos Ebape*. Br, v. 18, n. 1, p. 47–60, 2020.

BARON, Jaimie. O Efeito Arquivo: Imagens de Arquivo como uma Experiência de Recepção. *Lumina*, v. 14, n. 2, p. 134–157, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/31518>. Acesso em: 13 jan. 2022.

COSTA, Luiz Cláudio da. (Org.) *Dispositivos de registro na arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

\_\_\_\_\_. Poéticas do arquivo: dispositivos de coleção na arte contemporânea. *Congresso Internacional da Associação de Pesquisadores em Crítica Genética*, X Edição. 2012. Disponível em: <https://editora.pucrs.br/anais/apcg/edicao10/Luiz.Claudio.Costa.pdf>. Acesso em: 31 mar. 2022.

\_\_\_\_\_. O efeito arquivo no trabalho de Leila Danziger. In: DANZIGER, Leila. (Org.). *Diários públicos: sobre memória e mídia*. Rio de Janeiro: Editora Contra Capa | FAPERJ, 2013.

\_\_\_\_\_. *A gravidade da imagem: arte e memória na contemporaneidade*. Rio de Janeiro: Quartet, 2014.

\_\_\_\_\_. Ambiguidade relevante: experiência itinerante e documentação visual. *Arte & Ensaios*, v. 2, n. 31, 2015. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/5288>. Acesso em: 31 mar. 2022.

DELAHUNTA, Scott. Dance Becoming Data: Part One Software for Dancers. *Computational Culture*, n. 6, 2017. Disponível em: <http://computationalculture.net/dance-becoming-data-part-one-software-for-dancers/>. Acesso em: 13 jan. 2022.

DIAS, Belidson; IRWIN, Rita. *Pesquisa educacional baseada em arte: A/R/Tografia*. Santa Maria: Editora UFSM, 2013.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *A semelhança informe ou o gaio saber visual segundo Georges Bataille*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015a.

\_\_\_\_\_. *Diante do tempo: história da arte e anacronismo das imagens*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015b.

\_\_\_\_\_. *Imagens-ocasiões*. São Paulo: Fotô Editorial, 2018.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2010.

LEACH, James. Choreographic Objects. *Journal of Cultural Economy*, 7:4, 458–75, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/17530350.2013.858058>. Acesso em: 31 mar. 2022.

LOPES, Danielly Amatte. *Avatar, corpo e videogame: articulações entre comunicação, imaginário e narrativas*. 2015. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

MYERS, Natasha. Dance your PhD: Embodied Animations, Body Experiments, and the Affective Entanglements of Life Science Research. *Body & Society*, 18:1, 2012. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/home/bod>. Acesso em: 26 fev. 2022.

OLIVEIRA, Laís Ferreira. Arquivo, memória e passado: resenha crítica de A gravidade da imagem: arte e memória na contemporaneidade, de Luiz Cláudio da Costa. *Paradoxos*, v. 2, n. 2, p. 77–81, 2017. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/paradoxos/article/view/45481>. Acesso em: 13 jan. 2022.

PIMENTEL, Ludmila. Tecnologias Motion Traking e Motion Capture: poéticas e Cibernéticas. *12º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia*, UnB. Brasília: Universidade de Brasília, 2013.

SILVA, Renata Cristina da. Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. *Contemporânea* (Título não-corrente), v. 8, n. 2, p. 120–131, 2010.

VERÍSSIMO, Tânia Corghi; ENDO, Paulo César. O arquivo, a memória, o mal: interfaces da psicanálise no mal de arquivo. *Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental*, v. 23, p. 769-791, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rlpf/a/TtP4yZqv8B3J4Sxrt9nB-N7M/?lang=pt>. Acesso em: 13 jan. 2022.

Recebido: 16/03/2025.

Aceito: 10/08/2026.

Aprovado para publicação: 29/08/2026.

Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos de uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY 4.0). Disponível em: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>.

This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License 4.0 International (CC-BY 4.0). Available at: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>.

Ce texte en libre accès est placé sous licence Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0).