



TELEPRESENÇA INTERATIVA E TELEMÁTICA

Dançando com a imagem do corpo digital em transmissão em rede

Caterini Dinopoulou

c.dinopoulou@yahoo.com

Resumo

Este trabalho investiga a relação interativa entre corpos físicos e digitais numa performance telemática e em arranjos de instalação performativa, e baseia-se tanto em pesquisa teórica quanto na prática. Durante o desenvolvimento e a apresentação de um projeto baseado em prática, a contribuição de performers e espectadores para o processo criativo, e a fusão de uma consciência do estado ilusório foram observadas e analisadas por meio de metodologia heurística de pesquisa. Esta pesquisa inclui o desenvolvimento de métodos que dão sustentação à corporeidade e à comunicação com e por meio de uma imagem do corpo transmitida ao vivo, onde tempo, espaço e gravidade são os temas centrais.

Palavras-chave

Telepresença, Dança Telemática, Corpo digital, Corporeidade

Nos últimos tempos, o espaço virtual da internet, criado e empregado pelo computador e pela tecnologia de vídeo, possibilitou a captura e a partição da imagem de um corpo de tal modo que ele pode coexistir ao lado do corpo físico telepresente em um local remoto.

No nível mais básico, o corpo físico do dançarino pode ser percebido como real e material, limitado pela gravidade, pelos fatores anatômicos e por sua kinesfera. Desse modo, o corpo digital, como uma imagem formada por dados eletrônicos, pode ser visto como imaterial e sem corpo, e é potencialmente ilimitado nas suas capacidades de transformação. Este artigo investiga o envolvimento dos artistas com sua imagem corpórea digital em transmissão digital, bem como o modo como o espectador incorpora mais ativamente sua presença digital transmitida ao vivo, em apresentação de dança e instalações telemáticas, como parte do desenvolvimento e da apresentação de uma pesquisa baseada em prática, intitulada *ChatRooms* (2009 - 2010).

Os Corpos Digitais e a Corporeidade

Corpos digitais são entidades variáveis, sem peso gravitacional, compostos não de unidades concretas, mas de *bytes* de dados eletrônicos e de sinais com base no código binário 0/1. Armazenados no banco de dados da memória de um computador, como qualquer combinação de códigos binários, podem ser manipulados por processamento digital de modo que qualquer corpo digital em 2D e seus mundos podem ser “livremente modificados pelo usuário” (Manovich, 2001: p. 44), em termos de:

tamanho, grau de detalhamento, formato, cor, forma, trajetória interativa, trajetória através do espaço, duração, ritmo, ponto de vista, presença ou ausência de caracteres especiais, desenvolvimento de um enredo [etc] (Manovich, 2001: p. 44).

Várias possibilidades de mudança e manipulação de corpos digitais podem ser pré-programadas no computador, seguindo sequências pré-determinadas, e configuradas para serem acionadas como respostas automáticas para diferentes intervenções e estímulos interativos.

Digitais e virtuais, os órgãos e as imagens também podem ser divididos em duas categorias:

1. Dados criados pelo *software* de computação gráfica / animação, retratando personagens e ambientes existentes, por exemplo, em realidades virtuais fictícias e imaginárias;
2. Imagens capturadas e retransmitidas em tempo real por vídeo de pessoas reais e situações que são, por exemplo, telepresentes.

Assim, o corpo digital é uma figura desmaterializada, sem corpo, que oferece uma imagem de pessoa com ‘semelhança’ podendo ser um substituto imaginário, ou uma cópia, um duplo digital de sua imagem corporal. O corpo físico expressa um sentido de identidade através da representação da imagem corpórea¹ relacionada a gênero, sexualidade, raça, classe, nacionalidade, religião, idade ou qualquer combinação desses elementos. Além disso, os corpos digitais podem assumir qualidades simbólicas, por exemplo, podem fornecer imagens do corpo projetado de pessoas reais, mas com um sentido de essência imaterial (do ser) – transformados então simbólica e momentaneamente em espíritos, figuras atemporais. Corpos digitalizados estão livres para lidar com efeitos ilusórios que alteram sua configuração espaço-temporal, desafiando ou ignorando a presença de peso ou gravidade, porque lhes falta a relação com o espaço que os corpos físicos têm. Os órgãos físicos são limitados por fatores gravitacionais e anatômicos e pela kinesfera que, de acordo com o teórico do movimento, Rudolph Laban, determinando os “limites naturais do espaço pessoal” que “se desloca com o corpo no espaço geral” (1971: p. 38), diminui ou aumenta, em relação com a abertura ou o fechamento de gestos e posturas do corpo físico. Em última análise, estar dentro e no centro da kinesfera, ou espaço pessoal, de alguém é a chave para ser ‘corporificado’ (*embodied*).

Telepresença interativa e Telemática

Todos os trabalhos propõem um nível básico de interação com o espectador, por meio de suas interpretações das obras de arte e, como diz Marcel Duchamp: “É o espectador que completa a obra de arte” (citado por Dixon, 2006: p. 559). No entanto, num trabalho de arte interativa digital, a interatividade refere especialmente à habilidade de ambos, espectador ou performer, de ativar, afetar ou modificar a obra de arte, de algum modo, com sua própria ação ou comportamento. Na internet ou ambientes interativos em rede, como a telepresença e na colaboração *online* com plataformas de multiusuários, os interagentes e os temas interativos *online* são deslocados (Rubidge, 2000; Birringer, 2008).

Uma aplicação simples da telepresença usada hoje em dia é o *software* Skype, que permite aos usuários fazerem vídeo-chamadas em tempo real através da internet. De acordo com Lev Manovich, “a telepresença significa presença à distância” e constitui um meio pelo qual a pessoa pode usar um sinal digital como teleporto de “uma locação verdadeira e física, por meio de imagem de vídeo transmitida ao vivo” (2001, p. 165). Além disso, a telepresença permite que as pessoas não só vejam e sejam vistas em tempo real à distância, mas que usem a sua representação corporal digitalizada e seu comportamento para influenciar ou afetar os outros, remotamente. Como Manovich explica:

A telepresença permite ao sujeito controlar não apenas a simulação, mas a própria realidade. A telepresença oferece a

capacidade de manipular a realidade física, remotamente, em tempo real, por meio de sua imagem. O corpo do teleoperador é transmitido, em tempo real, para outro local onde possa agir em seu próprio nome (Manovich, 2001: p. 166-167).

Telecomunicação permite que dois espaços diferentes sejam ligados para criar um terceiro espaço desmaterializado de comunicação e interação. Fundamentalmente, estar telepresente no espaço virtual é, para uma pessoa, estar digitalmente presente nesse espaço através de tecnologias de rede, estar numa extensão de sua presença física em tempo real. Esta também é a condição básica e estrutural do *set-up* da performance digital para que seja referida como telemática.

As experiências de Kozel como performer, no trabalho seminal de Paul Sermon *Telematic Dreaming*² (1992), revela *insights* de uma gama de conexões e desconexões psicológicas e emocionais que podem ser geradas por um duplo digital. O que a surpreendeu foi que a “informatização da experiência humana” (Kozel, 2007: p. 94) deslocada não enfraqueceu a conexão entre seu corpo físico e sua imagem digital. Refletindo sobre uma circunstância específica que envolve seu outro virtual, ela relata: “alguém me deu uma cotovelada forte no estômago e eu me dobrei, perguntando por que eu realmente não estava sentindo aquilo. Mas eu senti alguma coisa” (Kozel, 2007: p.97). Em outro caso, seu duplo sofreu um ataque sexual, resultando no oposto, isso é, uma total desconexão de seu eu digital:

Do ataque resultou que eu separei meu eu físico do meu eu virtual... paralizada de horror com o que estavam fazendo com o corpo da mulher – que já não era mais meu corpo (Kozel, 2007: p. 98).

As experiências e a discussão de Kozel mostram que um sentido de tato, de confiança e vulnerabilidade está muito presente em interações telemáticas, e mais tarde ressalta aquilo que Manovich mencionara: altera e afeta a distância através da mídia tecnológica de simulação.

No geral, a telepresença interativa envolve conexões em tempo real entre o corpo físico e o digital. Assim, no âmbito de uma performance telemática, o performer influencia diretamente e afeta o movimento de sua imagem ou de seu corpo digital, o que requer uma cooperação e coexistência da “consciência dupla” de seu corpo físico no espaço da cena, e de sua imagem corporal projetada na tela. A interação do corpo digital com seu “ambiente de tela”, e com as ações de outras presenças de tela, também por sua vez influencia as ações do corpo físico. A pesquisa baseada na prática explora os princípios da telepresença, a fim de desenvolver métodos de formação da consciência somática dos participantes sobre a imagem do corpo digital transmitido em rede, e também para expandir seu relacionamento para além das interações sociais básicas, até estados e imagens mais poéticas e surrealistas.



Figura 1. *ChatRooms* (2009 - 2010)
por Caterini Dinopoulou.

O projeto *ChatRooms*

O projeto prático em que se baseia esta pesquisa, *ChatRooms* (fig.1), é uma performance telemática e uma instalação performática que usa a internet global em rede e o dispositivo do *duplo digital* como forma de comunicação, para posteriormente explorar meios pelos quais os espectadores e performers possam se conectar e interagir no ambiente de uma obra de arte. A imagem do corpo de dois performers é capturada em tempo real, simultaneamente, em locais fisicamente distintos (Inglaterra e Grécia), os performers interagem um com outro, observando e manipulando por meio de câmeras suas imagens superpostas numa única tela de projeção. Depois da performance, um espectador é convidado a substituir um dos performers e a experimentar a peça na base de um-para-um como um participante ativo implicando a interatividade como parte significativa da obra de arte, facilitando para que tanto espectador quanto performer possam ter envolvimento espontâneo e brincalhão no processo criativo.

O som telemático produzido por Dalot (Maria Papadomanolaki), intitulado *Meditation on an Invisible City*, faz o som de *ChatRoom*. Este som telemático é transmitido digitalmente ao vivo de uma terceira locação (New York) incluindo sons ambientais, ruídos, vozes, padrões rítmicos abstratos que refletem a comunicação ‘desencarnada’, às vezes truncada e translocal, entre os diferentes transmissores / receptores que performam no espetáculo. Uma ligação invisível e etérea de corpos, sons e imagens resultará na criação de um ambiente utópico mediado através da tecnologia.

A intenção de *ChatRooms* é permitir que o espectador estenda a relação normalmente distanciada e contemplativa que mantém com a performance convencional, permitindo-lhes entrar na sua estrutura tecnologicamente trabalhada e instalada, para se envolver e ter empatia com ela de uma forma ativa, física, corpórea. Na sua forma mais participativa, *ChatRooms* é exemplo de “uma instalação performática”, que convida não só à participação do espectador, mas também implica a interatividade como um componente significativo da obra de arte.

O objetivo deste projeto é ressaltar a co-presença do corpo digital e do real, corpóreo, num arranjo telepresencial entre o espaço de rede virtual e o espaço físico da cena. Esta co-presença cria um foco dividido no participante, entre a imaterialidade do seu corpo digital e as sensações e as habilidades de seu ‘material’ ou corpo físico. No *set-up* de *ChatRooms*, tanto na performance digital quanto ao vivo, os participantes não ficam presos ao quadro da câmera, como por exemplo ocorre com a vídeo-arte e com a imagem gerada na tela do computador. Por causa das interações com suas presenças físicas e digitais, os envolvidos são livres para entrar e sair do quadro da câmera e atuar, tanto no espaço da cena, quanto no espaço da câmera (que é projetado na tela).

Metodologia baseada em prática

ChatRooms é uma pesquisa de base prática que seguiu o processo metodológico heurístico, no qual o conhecimento cresce através da investigação da experiência pessoal, bem como desenvolve a consciência e compreensão através do que é referido como um “processo criativo de si” (Moustakas, 1990: p. 9). Implícita nos sistemas artísticos / heurísticos de pesquisa está a capacidade de permanecer aberta e receptiva a novas impressões e observações, especialmente nas primeiras fases de desenvolvimento. As tarefas são muitas vezes criadas por artistas / pesquisadores que utilizam métodos heurísticos, de tentativa e erro, que intencionalmente envolvem incerteza sobre os resultados, com resultados valiosos, porém acidentais.

Moustakas (1990) identifica seis fases distintas no processo de pesquisa heurística, que podem ser mapeadas através do desenvolvimento e finalização de viagem criativa. São eles: engajamento inicial; imersão; incubação; iluminação; explicação e síntese criativa. O seguinte esboço dessas etapas, aplicado a este projeto, revela até que ponto a auto-participação (participação autobiográfica) e os procedimentos de tentativa e erro baseados em julgamento heurístico informam seu desdobramento artístico e sua forma.

1ª fase / engajamento inicial / Pesquisa de Movimento

A primeira fase, ‘engajamento inicial’, começou com perguntas e discussões, voltadas tanto para mim, assim como para os outros, em relação ao tema de pesquisa escolhido. Isso levou a oficinas de movimento, fundamentais para produzir os exercícios a partir dos quais o desenvolvimento futuro dos resultados coreográficos e artísticos poderia ser formado.

2ª fase / imersão / Pesquisa Interativa

Nesta fase de ‘imersão’, as explorações das oficinas anteriores são levadas para outros níveis de investigação e desenvolvimento. A fim de compreender o fenômeno da interatividade entre os órgãos físicos e digitais, várias aplicações do *software* Isadora foram exploradas em relação com exercícios de movimento de dança. Esta fase do processo de pesquisa também analisou as noções de tempo, espaço e memória.

3ª fase / incubação / Comunicação pela Internet

Nesta fase da pesquisa, ‘incubação’, vários sites com salas de bate-papo foram experimentados, bem como programas de computador, como o Skype, que personaliza telecomunicações na internet através do uso de câmeras *web*. Os usuários percebem a baixa qualidade resultante, distorcida, das imagens digitalizadas do corpo físico como uma representação de si mesmos, o que lhes permite desenvolver o diálogo ‘cara-a-cara’ com os outros em locais remotos. O reflexo digital de um usuário entra no espaço físico de outro usuário, através de uma tela de computador e, em comunicação interativa, este é repetido por outra pessoa. O engajamento mútuo de usuários, que se comunicam pela

internet com o seu duplo digital, mantém seu corpo físico relativamente passivo no quadro das câmeras *web* e os corpos digitais não podem entrar em contato de qualquer forma. Tendo explorado, utilizando Isadora, as camadas e sobreposição de imagens transmitidas em rede, a experiência com o Skype levantou questões sobre o desenvolvimento do projeto em direções telemáticas e de ambientes de rede.

4ª fase / iluminação / Treinamento do Movimento por meio de Tecnologias Digitais

Nesta fase de um processo de pesquisa, 'iluminação', percebeu-se que não havia muitos textos sobre as técnicas de treinamento de artistas em mídia digital. Observa Birringer: “[se a] performance interativa está focada na experiência estética ou sensorial, em vez de em treinamento de novas técnicas de performance, o papel do usuário ou do intérprete fica problemático” (2008: p.150). Consequentemente, coreógrafos que trabalham com novas mídias têm que desenvolver seus próprios métodos, a fim de formar a consciência do performer sobre as imagens digitais dos duplos e sobre as imagens a eles relacionadas.

5ª fase / explicação / Análise de Dados de Pesquisa

A quinta fase do modelo heurístico envolve a análise que tenta chegar à essência de uma experiência, coletar todos os dados e componentes de pesquisa e reavaliá-los a fim de decidir e estabelecer metas principais. Consequentemente, os resultados e os potenciais de fases anteriores são examinados para o desenvolvimento de uma estrutura de composição. Os corpos digitais dos artistas foram mergulhados em sistema interativo *ChatRooms* e projetados em uma única tela. Corpos físicos dos artistas tornaram-se ativos no quadro da câmera, uma vez que podiam ver que seus 'eus' projetados estavam tocando um a outro, revelando uma personificação física do corpo digital e um maior envolvimento do corpo e da mente.

6ª fase / síntese criativa / Composição Interativa

Com o objetivo de criar um dueto envolvendo coreografia para um ambiente digital interativo telemático, e o auxílio de uma série focalizada de exercícios de composição, iniciou-se a última fase do processo heurístico - “a síntese criativa”. Começando com um *storyboard* para ajudar a desenvolver a estrutura de composição que combina o *timing* e o movimento das qualidades: Frases Complementares (*Complementary Phrases*) (frases com formas complementares à medida que os artistas preenchem o espaço negativo do outro, criando um quebra-cabeça) e Frases Pedestres (*Pedestrian Phrases*) (frases com abstrações sobre os movimentos diários), também se estabeleceram funções de edição de movimento pelo *software* Isadora, como mais um componente coreográfico. Em relação à interação entre o performer e o membro da platéia, uma improvisação livre desenvolveu-se em resposta ao duplo do performer digital; ou os espectadores puderam explorar uma das seguintes opções: experiência sensorial (visão e tato), formas complementares e perspectivas de jogo através de vários espelhamentos de posturas.

ChatRooms

By Caterini Dinopoulou

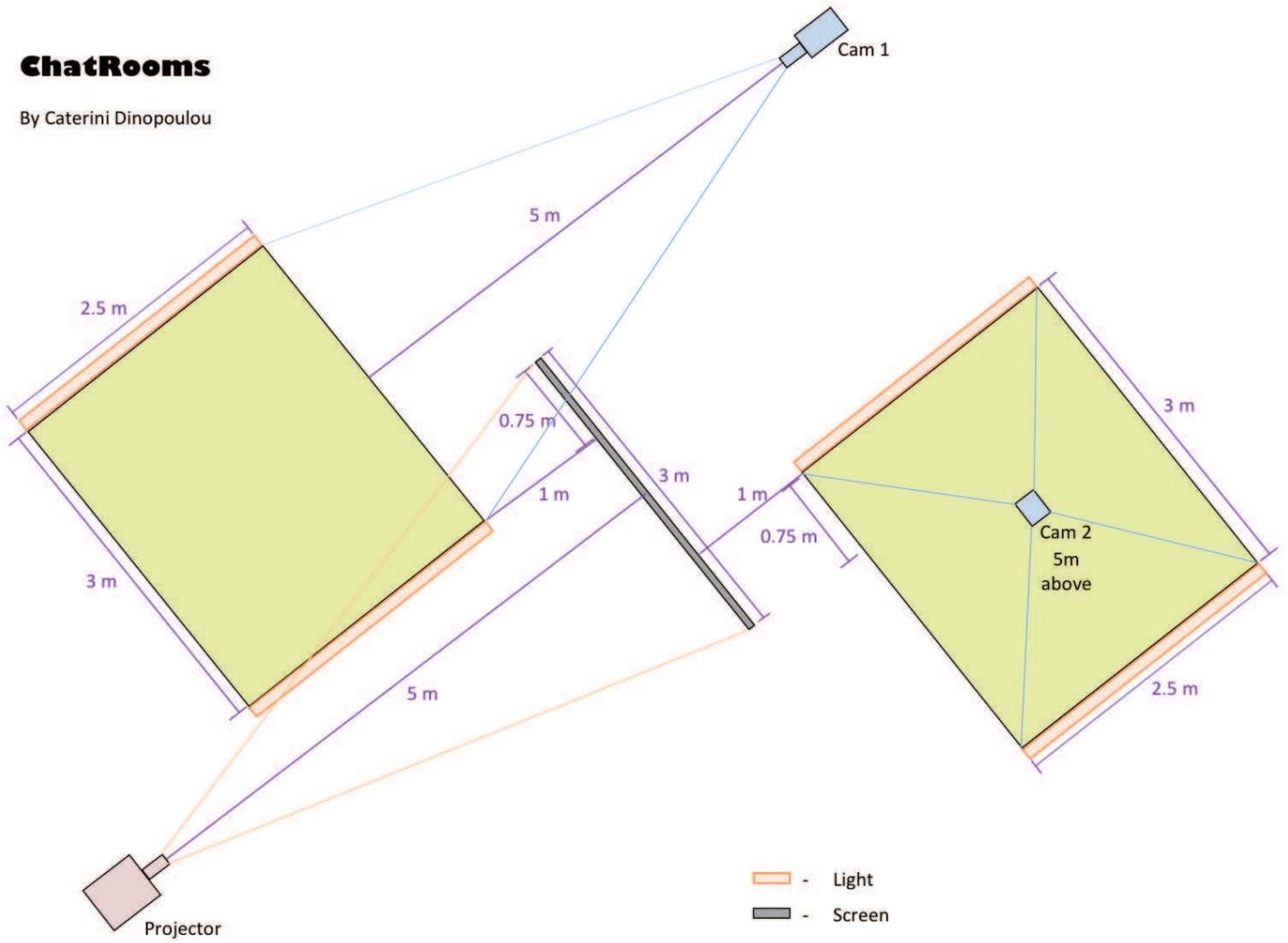


Figura 2. Protótipo e plano de *ChatRooma*

Para resumir: O meu processo de pesquisa baseada na prática levou-me a conceber um projeto que poderia ser interativo para ambos, artistas e espectadores. *ChatRooms* é composto de duas partes: na primeira, o espectador vai ser observador de uma instalação de performance telemática que envolve a interação entre dois artistas (o espectador pode entrar e sair do espaço de atuação, a qualquer momento, assim como é livre para passear a qualquer momento em diferentes pontos de vista, a fim de observar a ação de vários ângulos e posições), enquanto que, no segundo, o espectador é convidado a substituir um dos artistas e experimentar a performance na base de um-para-um como um participante ativo.

A apresentação participante - instalação de *ChatRooms* completa a primeira etapa de um processo contínuo de desenvolvimento, e representa um protótipo. *ChatRooms* tem três etapas de desenvolvimento e apresentação sobre a localização: 1) em um único espaço de atuação conectando dois solos através de uma rede de área local e criando um dueto para a tela de projeção, uma vez que figurou no plano técnico (fig. 2), 2) em dois espaços diferentes em um único local por transmissão em rede em tempo real, os solos a partir destas duas localizações remotas, criando um dueto para a tela de projeção de cada espaço; 3) em dois espaços diferentes em dois locais diferentes (cidades, países) por transmissão em tempo real, através da internet, transmissões de vídeo a partir desses locais remotos e criação de um dueto para a tela de projeção de cada espaço (fig. 3). Neste caso, um terceiro evento paralelo também acontece pela colaboração de um artista de som interativo, desempenho de som telemático, que funciona como a ponte etérea entre os dois locais remotos dos artistas



Figura 3. *ChatRooms*
(2009 - 2010) por Caterini Dinopoulou.

Local A: Center of Mediterranean Architecture
(Chania, Greece)

Local B: University of Chichester
(Chichester, England)

Resultados e Conclusão

Durante a apresentação de *ChatRooms*, presentes simultâneos ocorrem em diferentes espaços, com o corpo físico e digital a explorar um ao outro por meio de transmissão de vídeo em tempo real de duplos digitais. No entanto, as transmissões ao vivo de vídeo que se movem para frente e para trás nos locais remotos, criam uma latência, o que faz do duplo digital um eco do corpo físico e, instantaneamente, uma memória visual de um momento agora passado. O passado e o presente coexistem já que artistas e espectadores se relacionam uns com outros usando qualidades de movimento de *softwares* digitais, como *play, pause, rewind, slow motion*, criando um ritmo extra-temporal. Talvez este seja o mais próximo que se pode chegar quando se quer realmente interagir e dançar com o passado.

Em *ChatRooms*, a kinesfera do performer vai se expandir no espaço virtual da Internet e, em seguida, irá sobrepor-se à kinesfera do segundo performer, ou do espectador, em uma tela de projeção. Esta superposição pode causar uma ataxia sensitiva e uma ilusão de ótica porque não existe co-relação entre visão e tato, que pode se tornar ainda mais forte por camadas de *footage* a partir de duas perspectivas diferentes (acima e à frente). Se a sensação, de acordo com Laban, está relacionada ao peso (1971: p. 127), então a sensação por meio de um corpo imaterial e sem peso afeta a percepção da gravidade e muda a relação entre espaço e tempo, produzindo uma consciência kinestésica diferente, que funde o estado acordado da consciência com um estado de sonho.

Ao dançar com as tecnologias digitais e com um duplo digital, um performer não está apenas no centro de sua kinesfera, mas também “fora” da mesma, dando-lhe duas perspectivas. Enquanto performa para um espectador ou um público, está no centro de sua kinesfera, mas ele também deve estar ciente de sua projeção digital e imaginar como a câmera vê-lo a partir de seu ponto de vista externo. Os participantes de *ChatRooms* poderiam co-existir e mover-se tanto como corpo físico quanto como corpo digital, em espaço físico e virtual, tendo a experiência não só da corporeidade do duplo digital, mas também visualizando sua existência fora dos limites físicos do corpo (como desencarnados), observadores de suas ações.

Notas

- 1 Corporeidade, no contexto da dança-performance refere ao corpo físico como sendo representação pessoal, social, consciente e inconsciente, biológica ou psicológica (Preston-Dunlop, 2002).
- 2 *Telematic Dreaming* (1992), de Paul Sermon, é relevante para esta pesquisa, porque conecta duas locações separadas por meio de duas câmeras aéreas que apontam para baixo, para as camas grandes, uma câmera em cada cama. Um artista chega e ocupa uma cama, sua imagem é transmitida em tempo real e projetada sobre a superfície da cama que se encontra no outro local. Os espectadores são convidados a se deitarem

com a imagem do artista e interagirem com ele. Outros projetos telemáticos pertinentes a esta pesquisa são: *Space Velocity* (1999), pela Companhia no Espaço, *Versus* (2005), por Ivani Santana e *Sceentouchfeel* (2009), pelo corpo > dados > Espaço.

Bibliografia

BARTHES, Roland. *Image - Music - Text*. London: Fontana Press, 1977.

BAUDRILLARD, Jean. *Selected Writings*, Poster, Mark (eds), Oxford: Polity Press, 1988.

BIRNINGER, Jonannes. *Performance, Technology & Science*. New York: PAJ Publications, 2008.

BORGES, Jorse Louis & Casares, Adolfo Bioy. *Extraordinary Tales*, translated by Kerrigan Anthony. London: Souvenir Press (Educational & Academic) Ltd, 1973.

DETHY, Michel. *Intoduction a la psychanalyse de Lacan*. Edition Chronique Sociale, 1998. Rpt. In *Greek Introduction at Psychoanalysis of Lacan* translated by Nasia Potamianou. Athens: Kastaniotis, 1998.

DIXON, Steve. *Digital Performance: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality*. Cambridge (Massachusetts/London): MIT Press, 2006.

JUNG, Carl G. *The collected works of C.G. Jung, Vol.12: Psychology and alchemy*, 2nd ed. Read, H. & Fordham, M & Alber, G & McGuire, W. (Eds). London: Routledge and K. Paul, 1968.

KOZEL, Susan. *Closer: Performance, Technology, Phenomenology*. London/ Massachusetts / Cambridge: MIT Press, 2007.

LABAN, Rudolf. *The Mastery of Movement*. London: Macdonald & Evens, 1971.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. London /Massachusetts / Cambridge: MIT Press, 2001.

MOUSTAKAS, Clark. *Heuristic Research: Design, Methodology, and Applications*. Newbury Park: SAGE Publications, 1990.

PRESTON-DUNLOP, Valerie. *Looking at Dances: a Chorographical Perspective on Choreography*. London: Verve, 1998.

PRESTON-DUNLOP, Valerie & Sanchez-Colberg, Ana. *Dance and the Performative*. London: Verve, 2002.

RUBIDGE, Sarah. *Identity in Flux: A theoretical and Choreographic Enquiry into the Identity of the Open Work*. PhD. London: Laban Centre/ City University, 2000. Artaud, Antonin. *The Theater and Its Double*, translated by Victor Corti. London: Calder & Boyars Ltd, 1938.

Biografia

Caterini Dinopoulou é coreógrafa, artista de vídeo interativo e performer com trabalho no campo da performance digital interativa e da instalação – teoria e prática. Apresentou suas produções e palestras em mais de trinta festivais internacionais e congressos, na Inglaterra, Finlândia, Turquia, Grécia e EUA. Ofereceu workshops em coreografia, performance e novas mídias em institutos de dança tanto na Inglaterra quanto na Grécia. É tutora de dança na Escola de Arte de Herakleion (Creta). Apresenta e dirige o programa televisivo *ArtMagazino* (www.facebook.com/Artmagazino) na NEA TV da Grécia, promovendo arte e cultura. Colabora em companhias teatrais como coreógrafa e artista de vídeo. Graduada em Jornalismo (Professional Journalism) (Atenas, 1999) e em Dança pela Dance and Visual Art at University of Brighton (2007). Premiada com uma bolsa de estudos da Fundação Onassis, ela completou um mestrado em Performance: Dance Maker at the University of Chichester (2009), com especialização em Coreografia e em Novas Mídias Interativas. Vive e trabalha em Creta e é membro fundador da Detour Collective, uma associação sem fins lucrativos, que tem como objetivo unir a dança com as formas de arte visual.

Tradução: Leslie Damasceno