



PERSONARE

dispositivo para “good vibrations”

Daniel Tércio

FMU / Portugal

Maria João Alves

FMH / Portugal

Resumo

Começando por refletir sobre os conceitos de técnica, tecnologia e dispositivo, consideramos neste estudo que o dispositivo comporta duas camadas: uma camada eminentemente técnica e uma camada geo-política. A partir destas considerações refletiremos criticamente sobre o funcionamento do dispositivo envolvido no espetáculo *Personare*, pertencente ao projeto *Embodied in Varios Darmstadt 58*, sob o ponto de vista da equipa portuguesa. Referiremos as opções tecnológicas adoptadas por esta equipa, sublinhando os processos de improvisação utilizados na relação do corpo com as suas sonoridades. Assumindo que o projeto foi um *work in progress*, encaramos o dispositivo do *Personare* como um processo de sincronização telemática que aspirou conter num mesmo plano as presenças físicas reais e as tele-presenças.

Palavras-chave:

corpo, dispositivo, telemática, improvisação

1. Introdução

Para preparar este artigo começámos por reler as mensagens electrónicas que trocámos com a equipa chilena e com a equipa brasileira acerca do projeto *Personare - Embodied Varios Darmstadt 58*, idealizado por Ivani Santana. O foco do trabalho estava na relação do corpo com sua sonoridade, mas colocava-nos também perante o desafio de uma relação telemática entre equipas diferentes sediadas em locais distantes uns dos outros. Relendo as mensagens iniciais, deparamo-nos agora com um enorme volume de questões técnicas e também com uma dificuldade: a de compatibilizar a linguagem entre equipas. Esta dificuldade decorria de diferentes áreas de conhecimento de cada equipa, que comportavam em si mesmas diferentes especialidades, mas também do afastamento físico e até das diferenças de fuso horário. Seja como for, apesar de todas as dificuldades, o projeto avançou.

O desafio inicial estava sobretudo em conceber um dispositivo próprio capaz de integrar um sistema mais vasto e complexo que convocava duas ideias fundamentais: a ideia do corpo como produtor de sonoridades e a ideia de uma nova dimensão de fluxo de informações em tempo real. O objetivo era o de conceber e realizar um espetáculo que materializasse aquelas duas ideias e que decorresse em simultâneo em três cidades: Salvador da Bahia, Santiago do Chile e Lisboa.

Uma boa parte do tempo preparatório do espetáculo -- e portanto do projeto -- foi utilizado para compatibilizar o trabalho das três equipas. A escolha do hardware e do software e sobretudo a compatibilização à distância de equipamentos tornaram-se tarefas complexas e penosas. Para a bailarina que estava em Lisboa, muitas das sessões preparatórias foram frustrantes, porque antes de explorar o seu próprio movimento, ela tinha que aguardar durante longos períodos de tempo que as ligações à distância ficassem operacionais.

A quantidade de problemas de compatibilização entre equipamentos e software revelava no fundo a complexidade do próprio dispositivo. Tínhamos consciência de estar a desbravar caminho no estabelecimento de redes telemáticas, mesmo que, em si mesmas, as ligações telemáticas não fossem inteiramente originais.

Como é que três equipas em três locais diferentes poderiam, em tempo real, produzir um espetáculo coerente, combinando as suas poéticas próprias num projeto criativo mais vasto? O conceito de “local” na dança telemática e sua particular complexidade relaciona-se, segundo Glesner, com uma análise das relações espaço-temporais na performance através da internet: *“telematic and distributed performances dissolve the spatial (but not the temporal) unity between performers and spectators and distribute the scenic space into diverse remote sites.”* (Glesner *apud* Bailey *et al.*, 2008: 41) Ou seja, a dissolução espacial seria um dado seguro, mas não necessariamente a questão temporal. Com efeito, uma boa parte das dificuldades sentidas situaram-se na zona da gestão temporal partilhada.

Seja como for, o projeto trazia, a montante, uma característica

adicional muito estimulante: a assunção de um eixo relacional ibero-americano. Somando a esta característica o propósito, já referido, de explorar a relação do corpo com as suas sonoridades, estávamos pois perante um projeto inovador e desafiante.

Neste artigo, tencionamos não tanto descrever os aspectos tecnológicos com que a equipa portuguesa lidou, mas sobretudo refletir sobre esses aspectos e questionar os seus resultados. Na verdade, é importante esta reflexão, sob pena do projeto ficar submerso nas questões meramente técnicas que, por muito interessantes que pareçam, não permitem desenvolver um pensamento crítico e prospetivo acerca do cruzamento entre dança e tecnologia.

2.O que é um dispositivo?

Será que o termo técnica é redutível ao termo tecnologia? Serão os dois substantivos sinónimos? O nosso ponto de partida conceptual é que, embora técnica e tecnologia se intersetem e sejam indiferentemente empregues pela linguagem comum, os dois termos não são equivalentes. Existe pois uma diferença que há que sublinhar, uma distinção que deverá ser esclarecida.

Na nossa perspetiva, a chave para a compreensão da tecnologia está precisamente no sufixo -logia. Este sufixo, que tem origem na língua grega (tal como grega é a origem do nome technê), remete para a estruturação e articulação de discursos. Daqui resulta que a tecnologia não é concebível separada do seu uso social e o âmbito do seu significado deve ser alocado mais à produção de conhecimento do que a um repositório de ferramentas, instrumentos e competências de automação. Nesta asserção, e em consequência, a tecnologia é, desde sempre, transversal a todas as atividades humanas e tanto compreende coleções de instrumentos (tais como o conjunto dos instrumentos de cozinha, ou a coleção dos instrumentos de guerra) criados pelos homens e existentes enquanto objetos físicos e artefactos independentemente da sua utilização óbvia, como técnicas corporais (tais como a técnica vocal do canto ou as técnicas de luta) intrinsecamente localizadas no âmbito das ações motoras. Estas duas vertentes -- as coleções de objetos e as ações motoras de manipulação desses objetos -- estão obviamente conectadas entre si e, quando combinadas com sucesso, constituem “nós” de conhecimento e, apenas nestas circunstâncias, passam a pertencer à área da tecnologia.

Ao longo da história da humanidade, podemos verificar que todas as coleções de instrumentos existem na relação com fisicalidades: por exemplo, os equipamentos de cozinha solicitam uma certa coreografia de gestos e uma técnica de paladar, uma certa arma requer uma disposição do corpo e um repertório de movimentos, um palco cénico convoca, autoriza e amplifica um conjunto de deslocações físicas e uma capacidade de codificação e decodificação. Além disto, a longa história do trabalho

humano está marcada pela relação próstética entre a mão e o instrumento¹.

Entendemos pois que a tecnologia em sentido lato inclui todos os “nós” de conhecimento que caracterizam as redes sociais e económicas humanas. Ora, em cada época, os “nós” de conhecimento adquirem características próprias. Quer isto dizer que a tecnologia, em cada época, dialoga com a infraestrutura social, interferindo com as representações do corpo e com as suas vivências e dando forma às ideologias desse período. Em sentido restrito, entendemos que a tecnologia designa cada “nó”, por mais simples que seja, de relações entre uma coleção de instrumentos e a sua manipulação humana. Assim, numa determinada época, o conjunto de “nós” assemelha-se a uma constelação que se combina com outras constelações formando a galáxia da tecnologia. Podemos portanto imaginar que cada época é configurada por grupos de “nós” e que a seta da história é finalmente a dinâmica de atar e desatar nós com um certo intervalo de tempo.

É neste ponto que entra o conceito de dispositivo.

Para a linguagem comum, o dispositivo pressupõe uma certa organização de coisas capaz de surtir um determinado efeito. Isto tanto se pode aplicar por exemplo ao dispositivo militar, quanto ao dispositivo cénico, e encontra-se desde as épocas mais remotas. Por exemplo, cedo os homens foram capazes de conceber e realizar armadilhas de caça que nada mais eram do que dispositivos: conjuntos organizados de objetos dispostos de uma certa forma com propósitos predatórios.

Na verdade, consultando qualquer dicionário de língua portuguesa² ou de língua inglesa³, apercebemo-nos que o termo dispositivo tem uma enorme amplitude. Foucault adoptou este sentido amplo do dispositivo e sublinhou a sua relação e interferência com a produção de discursos. Para Foucault existe uma relação seminal entre o dispositivo e a política, na medida em que todo o dispositivo está inscrito num determinado jogo de poder, relacionado com um certo limite de conhecimento que deriva desse jogo e que ao mesmo tempo o condiciona.

A leitura que Agamben faz do dispositivo passou pela revisão e atualização da perspetiva de Foucault. Para este pensador italiano,

The term certainly refers, in its common Foucauldian use, to a set of practices and mechanisms (both linguistic and nonlinguistic, juridical, technical, and military) that aim to face an urgent need and to obtain an effect that is more or less immediate. But what is the strategy of practices or of thought, what is the historical context, from which the modern term originates? (Agamben, 2009: 8)

Em resposta à pergunta formulada por Agamben, retomamos o conceito de dispositivo hoje, alocando-o ao de tecnologia. Assim, entendemos que dispositivo em sentido lato designa processos dinâmicos de atar e desatar “nós” de conhecimento, justamente aqueles “nós” que atrás fizemos coincidir com o conceito de tecnologia. Em sentido restrito, cada dispositivo é assim uma atadura, mais ou menos complexa,

de produção de sentido. Essa atadura realiza-se sobre duas camadas: a camada eminentemente técnica e a camada geo-política.

3.As camadas do dispositivo

Voltemos ao projeto *Personare Embodied Varios Darmstadt 58* e à sua apropriação pela equipa portuguesa para descrever as duas camadas que o integraram.

Para responder às características da dança telemática, nomeadamente a integração de uma performance ao vivo mediatizada através de múltiplos canais de transmissão pela internet influenciada por processos criativos, adotámos uma rede de conjugações (Fig. 1) que garantiram, por um lado, a ligação entre o corpo da bailarina no local e a transmissão da sua imagem e som, e por outro, a ligação entre a recepção da imagem-som de outros dois locais espacialmente distantes (Salvador da Bahia e Santiago do Chile) e a projeção para a cena.

Na versão portuguesa adoptámos como suporte técnico da dança telemática 3 ferramentas: o sistema de análise do movimento em 3D XSens, um programa original desenvolvido pelo músico e compositor Jonas Runa e a ferramenta de apresentação interativa fornecida pelo software Isadora.

Os três instrumentos referidos forneceram à equipa portuguesa a base para a construção de uma rede de relações entre o corpo, o som e a imagem, capaz de ser exposta numa performance de dança. O núcleo conceptual do projeto situava-se na questão do corpo como produtor da sonoridades e, nessa medida, o corpo da bailarina Maitane Ussia ocupava naturalmente o centro dinâmico do palco. No entanto, a opção da equipa portuguesa foi a de dar visibilidade a todos os instrumentos e à equipa que os manipulava.

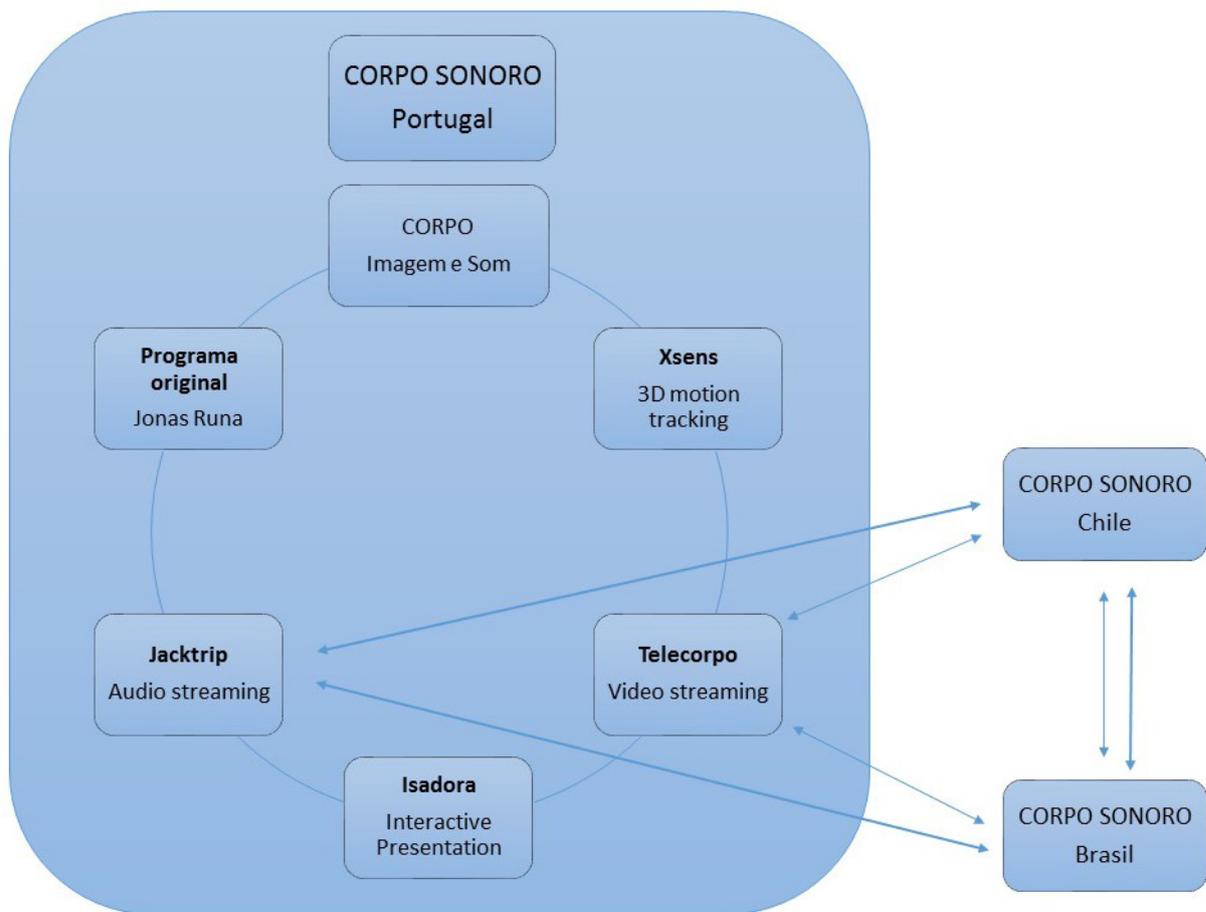


Figura 1. Dinâmica entre as diferentes ferramentas utilizadas em *Personare* Brasil-Chile-Portugal 2014.

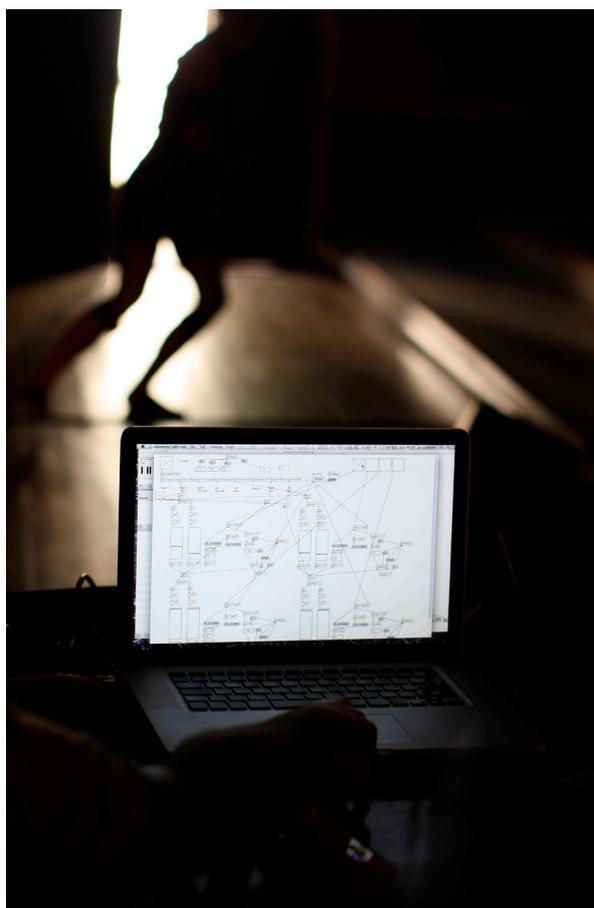
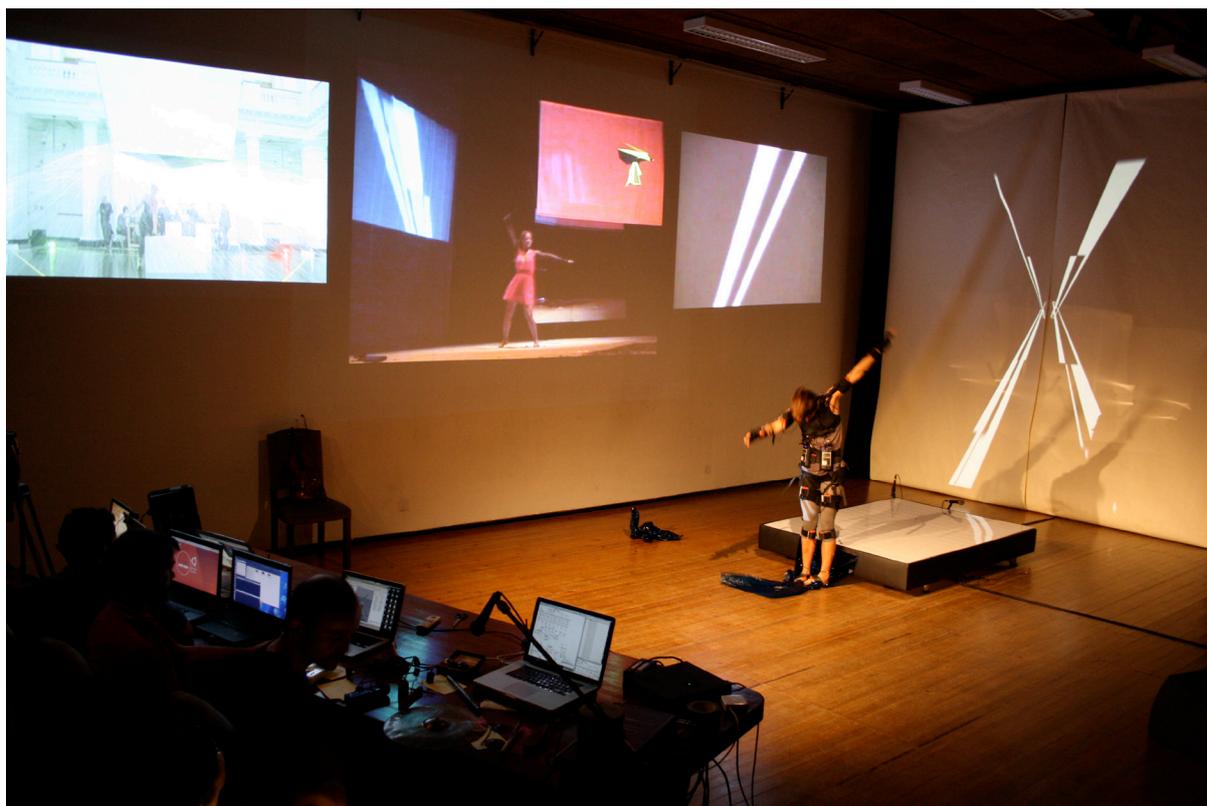


Figura 2. Cenas do dispositivo Personare em Portugal.
Fotografia: Maria João Alves, FMH 2014.

Para além das questões técnicas do dispositivo português, foi necessário adotar um dispositivo de ligação através da internet que nos permitisse fluxos de informação áudio e visual, em tempo real, entre Lisboa, Santiago do Chile e Salvador da Bahia. Entramos neste ponto numa outra camada do dispositivo que, na verdade, permite inscrever o dispositivo português num dispositivo mais vasto, que caracterizamos como geo-político. A natureza geo-política do dispositivo prende-se, não apenas com o facto do projeto se ter realizado em três locais distantes entre si, mas sobretudo na própria escolha dos locais em ligação telemática.

Se a internet constitui hoje um espaço privilegiado de partilha de informação, de exploração de novos canais de comunicação e de desenvolvimento de novos terrenos para a criatividade, também é verdade que ela se torna veículo para reproduzir as dominâncias linguísticas, nomeadamente a dominância do inglês. Ora, o projeto *Personare*, ao selecionar locais situados na América do Sul e na Península Ibérica tem adoptado, mesmo que tal não seja o traço conceptual determinante, uma nova centralidade, sublinhando um eixo relacional de afirmação e de resistência baseado em duas línguas: o castelhano e o português. Na verdade, como é sabido, o projeto articula-se com a plataforma MAPA D2, que inscreve entre os seus propósitos justamente o de desenvolver as relações telemáticas entre falantes do português e do espanhol interessados na articulação das artes do corpo com os dispositivos tecnológicos digitais.

4.O dispositivo em funcionamento

A performance de dança como prática que se altera à medida que o corpo é afetado pelas alterações culturais e tecnológicas, ideia avançada por Gündüz (2010: 71), descreve o modo como foi encarado este projeto.

A natureza telemática do dispositivo Lisboa - Salvador da Bahia - Santiago do Chile trouxe naturalmente exigências diferentes e a exploração de outros modos de fazer. Bailey *et al.* (2008) alerta para o facto de a dança telemática explorar as relações espaço-temporais na performance através da internet num contexto no qual o processo coreográfico é radicalmente reformulado e relocalizado.

(...) 'relocation' articulates a similar semantic movement or procedure. Yet, this is not only concerned with the conceptual/creative/idiomatic shift from one medium to another but also with shifts in the substance/context/affect of space. Given that the medium for choreographic practice, in its most essential terms, is the body moving in space and time, this radical revisioning has ontological and epistemological implications for the discipline. (Bailey *et al.*, 2008: 42)

Para os mesmos autores a performance de dança em envolvimento

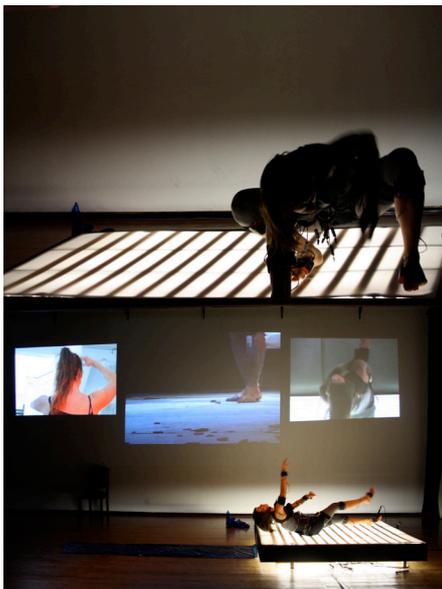
telemático com a partilha de múltiplos espaços presenciais e virtuais assume as características de um fenómeno “vivo”.

Também Johannes Birringer faz notar que a performance telemática acarreta alterações nos processos de composição e na estrutura de apresentação.

This is no longer the modernist notion of composition; rather...(it) resembles a kind of postproduction of recording/recorded data, which in the case of dance includes bodily movements, gestures, sensations. The emphasis has shifted from the object of representation to the emergent situation, and the materialization of technology, itself. (Birringer, 2003: 8)

Há então que sublinhar dois aspetos no funcionamento do dispositivo português: a inclusão de processos de improvisação durante os ensaios e mesmo durante o espetáculo final, enquadrados na estrutura adoptada pelas três equipas, e a tentativa de criação de um ambiente imersivo. Relativamente ao processo de improvisação, estavam estes escorados numa estrutura dramática (vide quadro 1), concebida por Ivani Santana e negociada entre os participantes. Esta estrutura apresentava uma amplitude notável, permitindo portanto diferentes apropriações de cada uma das “cenas” por parte de cada equipa. Relativamente ao ambiente imersivo, há que dizer que se procurou, em contexto de espetáculo, proporcionar aos espetadores a experiência de um espaço partilhado, desde logo assumindo a informalidade do “estar em palco”. Foi este organizado de forma a que os técnicos pudessem entrar e sair, o que aconteceu sobretudo com o operador do XSens, Rodrigo Martins e com o músico Jonas Runa. Evidentemente que os tempos das entradas e saídas em cena foram planeados, mas os percursos e os detalhes das presenças físicas foram sendo improvisados durante os ensaios. Também a presença da bailarina Maitane Ussia, os seus movimentos, foram realizados a partir de um vasto quadro de interações, que autorizava finalmente iniciativas da performer em tempo real.

No espetáculo final, a improvisação teve ainda um papel muito importante, não apenas no que respeita aos detalhes dos movimentos dos membros da equipa em palco, mas também na seleção e jogo dos ecrãs de ligação com os outros “palcos” em Salvador da Bahia e em Santiago do Chile, manipulados por Sophie Coquelin (que fez a produção executiva do evento), e no jogo de luzes.



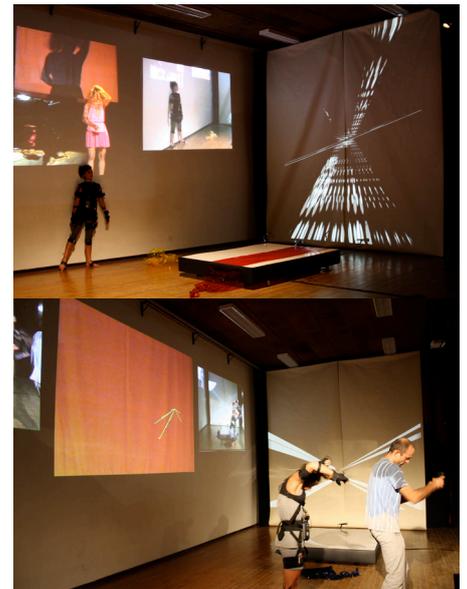
1ª CENA

*Corpo-sonoro:
Aspectos orgânicos*



2ª CENA

*Corpo-sonoro:
Perturbação do ambiente*



3ª CENA

*Corpo-sonoro:
Simbólico/síntese*

Figura 3. Quadro 1. Estrutura dramática *Personare* Brasil-Portugal-Chile, concepção de Ivani Santana. Fotografia: Maria João Alves, 2014 FMH.

5. Conclusões: entre a cacofonia e a harmonia.

Na verdade, o espetáculo final, que contou com duas apresentações, acabou por ter, do ponto de vista da equipa portuguesa, a natureza de um “*work in progress*”. Ao refletir sobre a questão da presença, do estar presente, da identidade do sujeito a partir da sua existência sonora, *Personare* constituiu uma excelente oportunidade para rever as investigações sobre o corpo e a(s) sua(s) sonoridade(s). Assumindo a improvisação como método, aceitámos a componente aleatória da criação artística inscrevendo-a numa estrutura coerente. Longe do caos, procurámos uma organicidade capaz de conter o imprevisível.

No plano do corpo, o desafio foi o de explorar a ligação dos corpos com as suas sonoridades, ensaiando não apenas modos de tornar audíveis as secções viscerais do corpo, e a sua pele, mas também o de transformar o movimento do corpo num instrumento de vibrações que se pudessem escutar. Ou seja, tratou-se de prosseguir da materialidade do corpo à sua síntese digital, e finalmente do corpo presente ao corpo tele-presente.

O desenvolvimento das ligações telemáticas revelou uma extraordinária potencialidade para o estreitamento de relações entre comunidades de artistas. As tensões naturais que decorrem das diferenças dos contextos culturais podem assim ser substituídas pela consciência da potencialidade entre essas diferenças e sobretudo pela partilha de um mesmo desígnio criativo. Digamos que as diferenças se mantêm, mas as fronteiras físicas acabam por ser diluídas num outro espaço de partilha.

Evidentemente que nem tudo foram rosas durante a execução do projeto. Mas é importante referir que, mesmo o que correu mal, ou menos bem, constitui, à distância, material importante para futuras pesquisas. Estamos conscientes que ficou por realizar um processo de subtração capaz de clarificar a rede telemática. Ou seja, a partir do momento em que cada equipa produzia sonoridades, movimentos dançados e imagens em movimento -- e a partir do momento em que em cada local tudo seria exibido em tempo real -- corremos o sério risco de criar um ambiente cacofónico. Ora, em si mesma, a cacofonia não é boa nem má, mas, do ponto de vista do público, ela pode gerar sérias dificuldades de leitura. O desafio final tornou-se assim o de gerar harmonias em vez de cacofonias.⁴ Harmonias internas ao dispositivo e harmonias de ligação entre o dispositivo português e os outros dispositivos. Harmonias que tornassem a performance mais transparente, e que permitissem rasgar linhas de claridade no volume de informação em circulação entre os três países.

Para retomar a questão inicial do que é um dispositivo, tratou-se pois de ensaiar um dispositivo de construção de complexidades mas também de claridades. Um dispositivo capaz de proceder a acumulações, mas também capaz de estabelecer linhas de corte. Um dispositivo capaz de se sincronizar com outros dispositivos similares, mas também susceptível de conter e acolher as presenças físicas reais num espaço físico contido.

Com efeito, estamos convencidos que *Personare* aspirou a uma condição háptica, capaz de despertar e conjugar os sentidos dos participantes, fossem eles, os técnicos, os performers ou os espectadores.

Notas

- 1 No passado temos visto os instrumentos como extensões da mão, embora hoje possamos entrever, como num cenário de ficção científica, que a mão está prestes a ser a prótese do instrumento e que este ganha uma completa e por vezes assustadora autonomia.
- 2 No Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa, o termo dispositivo cobre áreas tão distintas quanto a área militar, a área biológica e médica e a área jurídica.
- 3 No dicionário online merriam-webster o termo apparatus inclui “a set of materials or equipment designed for a particular use; a group of anatomical or cytological parts functioning together <mitotic apparatus>; an instrument or appliance designed for a specific operation”. O termo designa também “the functional processes by means of which a systematized activity is carried out <the apparatus of society> (a) the machinery of government (b) the organization of a political party or an underground movement.”
- 4 Com os termos cacofonia e harmonia não designamos apenas algo relativo à música, mas sim o conjunto de vibrações, sonoras e visuais, presentes em *Personare*.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. *What is an apparatus?: and other essays*. Stanford, Calif: Stanford University Press. 2009. Disponível em: <http://www.no-w-here.org.uk/what%20isapparatus.pdf>. Acesso em: 1 Ago. 2015.

BAILEY, Helen; BUCKINGHAM-SHUM, Simon; POPAT, Sita; TURNER, Martin. E-Dance: Relocating Choreographic Practice as a New Modality for Performance and Documentation. *International Symposium on Electronic Art Proceedings*, p. 41-43. 2008. Disponível em: <http://projects.kmi.open.ac.uk/e-dance/wp-content/uploads/2008/05/isea-paper-draft.pdf>. Acesso em: 07 Ago. 2015.

BIRNINGER, Johannes. *Dance, the Body and the Internet. Design and Performance Lab*, 2003. Disponível em: <http://people.brunel.ac.uk/dap/bodynet.html>. Acesso em: 3 Ago. 2015.

BIRNINGER, Johannes. Interactive Dance, the Body and the Internet. *Journal of Visual Art Practice*, n.3 p. 165-78, 2004. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1386/jvap.3.3.165/O>. Acesso em: 3 Ago. 2015.

ENCYCLOPÆDIA BRITANNICA. Apparatus. In: Merriam-Webster Dictionary. 2015. Disponível em: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/apparatus>. Acesso em: 3 Ago. 2015.

GÜNDÜZ, Zeynep. Interactive Dance: The Merger of Media Technologies and the Dancing Body: Visions of Humanity in Cyberculture, Cyberspace, and Science Fiction. *Humanity in Cybernetic Environments*, Daniel Riha (ed.), p. 71-82. Oxford: IDP Inter-Disciplinary Press, 2010. Disponível em: https://www.academia.edu/358576/Humanity_in_Cybernetic_Environments. Acesso em: 3 Abr. 2015.

Referências audiovisuais

A NOÇÃO DE DISPOSITIVO EM FOUCAULT E AGAMBEN. Prof. Dr. Sandro Chignola (conferencista). Instituto Humanitas Unisinos - IHU, 2014. Ihucomunica. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uGmVI7otgvc>. Acesso em: 08 Ago. 2015.

PERSONARE, EMBODIED IN VÁRIOS DARMSTADT 58. Ivani Santana (Direção); Portugal: Daniel Tércio (Coordenação, iluminação e cenografia); Maria João Alves (Coordenação e fotografia), Jonas Runa (Música e Programação), Maitane Sarralde Ussia (Dança e desenho de movimento), Rodrigo Martins (Operação Xsens), Tiago Policarpo (Assistência informática), Diego Cunha (Câmara e montagem video), Paulo Correia (Som e Luz), Sophie Coquelin (Produção); Brasil: Ivani Santana (Coordenação e estratégia de improvisação), Alexandre Espinheira e Alisson Silva (Música), Líria Morays (Dança), Pedro Lacerda (Desenvolvimento Telecorpo); Alexandre Amaral (Câmara), Leandro Reis (Iluminação), Joceval Santana (Assessoria de Imprensa); Chile: Rolando Cori (Coordenação), Carolina Marin (Coreografia e interpretação), Rolando Cori, Edgardo Canton, Leonardo Cendoya (Música), Daniel Nieto (Programação e sistemas interativos), Ximena Quiros (Câmara), Rual Aguirre (Iluminação), Eric Rodriguez (Cenografia), Fabian Gambero (Fotografia). INET-MD - polo Faculdade de Motricidade Humana - Universidade de Lisboa (Portugal), Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas, UFBA (Brasil) e Faculdade das Artes - Universidad de Chile (Chile), 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=24q1tBKHzrY>.

Sobre os autores

Daniel Tércio é professor Associado na Faculdade de Motricidade Humana da Universidade Técnica de Lisboa, departamento de Educação, Ciências Sociais e Humanidades, onde leciona os cursos de História da Dança, Estética, Movimento e expressão plástica e Novas tecnologias aplicadas à cena, ao nível da graduação e da pós-graduação. Integra a direção do INET-MD (Instituto de Etnomusicologia - centro de estudos em música e dança) onde coordena o grupo de Estudos de Dança. Enquanto investigador sénior foi responsável pela execução do projeto Technological Expanded Dance, um projeto apoiado pela Ministério da Ciência em Portugal. Daniel Tércio é autor de diversos estudos sobre dança e sobre arte. Também é autor de dois romances e diversos contos de ficção científica publicados por editores portugueses e brasileiros. As suas críticas de dança aparecem regularmente na imprensa desde 2004.

Maria João Alves é doutorada em Motricidade Humana/Dança. Professora Auxiliar de Dança na Faculdade de Motricidade Humana (FMH), Departamento de Educação, Ciências Sociais e Humanidades da Universidade de Lisboa (UL). Coordenadora-adjunta do curso de Licenciatura em Dança é docente de Técnica de Dança Teatral (Dança Moderna e Dança Clássica), Técnica de Dança Social (Danças Internacionais), Didáticas da Dança, Metodologia do Ensino da Dança e Oficina da Dança. Tem organizado regularmente cursos abertos à comunidade, com forte ligação autárquica e participado em encontros internacionais. Investigadora do Instituto de Etnomusicologia - Centro de Estudo em Música e Dança - INET-MD/ polo FMH.