

## **Cópia**

O projeto coreográfico “Cópia” é o décimo primeiro trabalho autoral na carreira de Vanilton Lakka, cuja formação é marcada pela vivência nos universos das Danças Urbanas e Dança Contemporânea.

O novo trabalho é fruto de inquietações do artista e a viabilidade do projeto através do Fundo de Ajuda para as Artes Cênicas Ibero-americanas, Iberescena edição 2016/2017. Na composição destacam-se questões referentes ao diálogo entre o virtual e o presencial, a intensa troca de informações em vídeo na dança via internet, a possibilidade de construção de um trabalho coletivo a distância e a necessidade de criar mecanismos de interação e composição em dança usando recursos tecnológicos.

Em sua atual pesquisa de doutorado no PPGAC da Universidade Federal da Bahia com orientação da Profa. Dra. Ivani Santana, Vanilton Lakka mergulha na *Cibercultura* e nos *Ciberespaços*, possíveis de ser acessados hoje através de suportes tecnológicos, como por exemplo o *smartphone*, computadores e tablets, plataformas onde o vídeo possui lugar privilegiado no que tange à transmissão de informações sobre o corpo que dança. Esta comunicação virtual permite também a transmissão de conhecimento em arte/dança. “Temos adquirido conhecimento corporal através do vídeo desde o último século, com o surgimento do cinema e do vídeo cassete. Hoje muitas pessoas aprendem a dançar através da internet pela facilidade de acesso à essa nova forma de comunicação em rede, e este fenômeno é trabalhado conceitualmente em “Cópia” nos conta Lakka.

Cópia pretende ser uma matriz coreográfica, elaborada em forma de jogo e ancorada em uma plataforma virtual, à qual as pessoas poderão acessar e praticar. A plataforma contará com informações na forma de indicações e instruções sobre o jogo, como regras e funções, além de uma série de vídeo tutoriais com sugestões de movimentos que podem compor o jogo. Cópia lida com dois aspectos importantes da realidade atual, a proximidade entre a vida virtual e a vida presencial. Para isso, usa o recurso de residência artística na qual a plataforma se estabelece como uma residência virtual, que dialoga com a residência presencial, que culmina por fim na apresentação de Cópia.

O recurso do *jogo*, associado a elementos de tecnologia de comunicação já estavam presentes em *Mono-Blocos*, trabalho anterior de Lakka, que dialogava com a tecnologia e o Ciberespaço, criando uma perspectiva que ia além da apresentação presencial, *Mono-Blocos* criava uma comunidade on-line e sugeria novos pontos de vista através de aportes eletrônicos, como celulares e códigos QR Codes. O uso do Jogo em Cópia é importante, já que ele cria conexões rápidas entre as pessoas envolvidas e cria sentido através de mecanismos de pergunta e resposta, e isso possibilita colocar o espetáculo em pé com rapidez.

O projeto Cópia conta com quatro núcleos espalhados pela América Latina - Salvador/Brasil, Bogotá/Colômbia, Quito/Equador e Mérida/México. O núcleo Brasil conta com Lakka, Daniela Guimarães, professora do curso de Dança da UFBA com pesquisa em cinema e contato improvisação; Índio Medeiros, cujo trabalho tem raízes no Parkour e Dança Contemporânea, além da participação de alunos da UFBA. Este núcleo é responsável pela elaboração da Matriz coreográfica composta por vídeos e jogos, e da difusão para os outros núcleos, que por sua vez remontarão em sua localidade, juntamente com Lakka através de residência coreográfica de uma semana.

Para Vanilton Lakka a presença, mesmo na virtualidade, é fundamental. *“O que eu faço nestes lugares em uma semana é relembrar e ampliar as possibilidades do que eles já assistiram, afinal o bailarino aqui não é um telespectador passivo dos vídeos enviados, ele é ativo, assiste, faz, repete, aprende e até modifica, só assim ele produz a mudança. A minha presença amarra esses elementos e dá o sentido de espetáculo de grupo.”* Complementa o artista que deixa claro que a presença é algo importante e remonta os processos de EAD (curso de dança a distância), onde parte do ensino é virtual e parte presencial.

O elenco em cada apresentação pode chegar a vinte intérpretes, o que em uma produção tradicional, poderia levar até seis meses de criação e ensaios, segundo o artista esta forma de trabalho além da pesquisa sobre a Cibercultura, também discute a viabilidade de projetos em grupo, cada vez mais difíceis de serem efetivados no Brasil. *“A crise e o pouco incentivo às artes em geral têm dificultado a circulação de grupos e companhias pelo país e também no exterior, dadas as condições econômicas de manutenção e produção dos espetáculos. De certa forma, estamos tentando manter a ideia dos coletivos, do espetáculo de grupo.”*

Cópia não contempla solos, pois o foco é o grupo, o jogo em grupo. Por isso, os vídeos de sensibilização, que fazem parte da segunda categoria de vídeos criados no trabalho são tão importantes, para que não só a forma seja reproduzida, mas seus mecanismos de movimentação e condução sejam compreendidos.

A estreia de Cópia se deu em dezembro 2017 em Salvador durante o 1º SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ARTE NA EDUCAÇÃO BÁSICA, desenvolvido pela Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Antes disso houveram pré-estréias de Cópia, no Painel da Dança da UFBA em Salvador no início de setembro e em outubro em Bogotá/Colômbia no Festival Universitário de Dança Contemporânea.

---

## **SERVIÇO**

Cópia, projeto coreográfico de Vanilton Lakka

## **CONTATO PARA ENTREVISTAS**

Fernando Prado / Avesso Ideias: Reative Solutos

55+34.3211.2229 / 9.99931043

[contato@fernandoprado.com](mailto:contato@fernandoprado.com)

---