FESTIVAL RECONVEXO DE VÍDEO-PROJEÇÕES MAPEADAS: INSPIRAÇÕES, TRAJETÓRIA E EXPERIÊNCIAS NO RECÔNCAVO DA BAHIA

Fernando Rabelo e Maira Carbonieri[1]

RESUMO

O *Festival Reconvexo de Vídeo-Projeções Mapeadas* leva intervenções urbanas e atividades de formação para espaços públicos das cidades de Cachoeira e São Félix, no Recôncavo da Bahia. Promove interação com a população local e intercâmbios priorizando a democratização do acesso à arte e as novas tecnologias. Trataremos da trajetória e experiências no decorrer da realização das quatro edições do evento.

*

Introdução

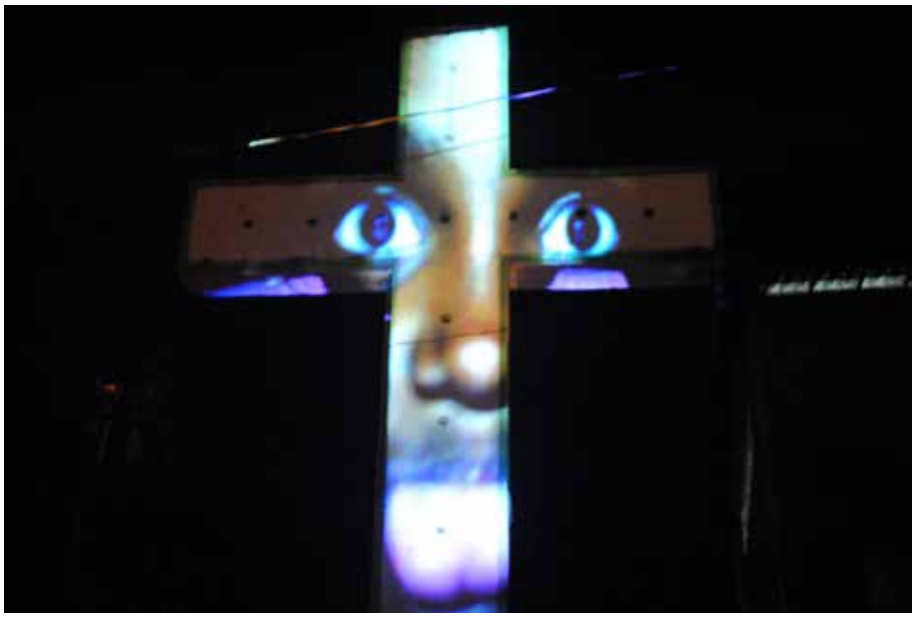
O *Festival Reconvexo* tem como característica principal ser um evento de artes visuais e novas tecnologias criado e realizado fora dos grandes centros, participando de um processo de valorização da cultura local e do conjunto patrimonial histórico do Recôncavo da Bahia. Foram realizadas exibições em diversas fachadas de monumentos de grande valor sociocultural para a região. Um evento focado na técnica do mapeamento digital de superfícies, conhecido como *video mapping* ou vídeo-projeções mapeadas.

Trataremos neste texto, inicialmente, sobre o processo de criação do *Festival Reconvexo,* apresentando os principais motivos que nos levaram a realizar este projeto: a importância da descentralização do fomento de atividades da área das artes e novas tecnologias; o movimento de interiorização do ensino de nível superior realizado no Brasil a partir dos anos 2000 e, a atual necessidade de promover ações visando a inclusão digital através da educação e da interação com novas formas de expressão artística.

1 Fernando Rabelo é artista multimídia, professor do Curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB) e doutorando na Universidade Politécnica de Valéncia, Espanha - frabelo.rabelo@gmail.com; Maira Carbonieri é produtora cultural e mestranda em Economia Social pela Universidade de Valência, Espanha – mairacarbonieri@gmail.com. Ambos idealizadores e produtores do Festival Reconvexo.

Logo, apresentaremos a trajetória do evento, descrevendo a experiência de cada edição e a interação com o espaço público e com a população local. Contaremos um pouco sobre o processo de realização das intervenções urbanas criadas pelos artistas selecionados através de convocatória nacional aberta ou convidados pelo Festival. Nestas oportunidades, foram exibidas obras de diversos tipos, com a intenção de explorar as amplas possibilidades da técnica da vídeo-projeção mapeada, característica do *Festival Reconvexo* e uma das principais diferenças em relação a outros festivais do mesmo tema. Por último, focamos na questão da formação, considerada uma ação importante na programação do evento. Apostando na produção de conhecimento, aproximação e empoderamento tecnológico, o festival promove oficinas para diferentes públicos.

No ano de 2011, Fernando Rabelo, professor recém-contratado pela UFRB (Universidade Federal do Recôncavo da Bahia) como docente do Curso de Artes Visuais, recebeu o convite do artista e curador Rodrigo Minelli para realizar uma das oficinas do projeto HackLab VIVO. O tema da oficina foi "Tecnologias Móveis" e o professor, com uma proposta crítica, resolveu deslocar os projetores de vídeo normalmente utilizados dentro das salas de aula para as ruas das cidades de Cachoeira e São Félix. A ideia de realizar intervenções artísticas funcionou tão bem que acabou transformada por Fernando Rabelo em um dos projetos de extensão do curso de Artes Visuais e no *Festival Reconvexo*.



Projeção Interativa na Cruz de São Felix.
Vídeo-Projeção Mapeada de Gugui Martinez, Maiana Brito e Tau Torinho
Oficina " Tecnologias móveis" no Hacklab Vivo
São Felix, 2011
Foto: Maira Carbonieri

O nome *Reconvexo* surgiu de uma relação poética entre a região do Recôncavo da Bahia e as lentes convexas inseridas no jogo de reflexos luminosos dos vídeo-projetores. Desde sua primeira edição, o evento tem como objetivo levar até o Recôncavo um pouco do que há de melhor na cena do *video mapping* no mundo e despertar o interesse do público para as artes visuais tecnológicas.

Descentralização e Interiorização

O *Reconvexo* é considerado o primeiro festival de *video mapping* do Brasil realizado fora das grandes capitais e teve a descentralização cultural como um propósito, alinhando seus ideais com as políticas públicas instituídas pelo Sistema Nacional de Cultura (SNC) e pelo Ministério da Educação (MEC) no início dos anos 2000 pelo governo do então Presidente Luiz Inácio Lula da Silva. A UFRB (Universidade Federal do Recôncavo da Bahia) surgiu em uma das ações deste governo como política de interiorização do ensino superior no Brasil através da construção de mais de 13 universidades, principalmente localizadas nas regiões norte e nordeste. Entende-se, conforme ressalta Protetti (2009, p .4), que a ação de descentralizar passou por uma ressignificação conceitual sendo considerada uma transformação produtiva que procura a equidade de oportunidades e de investimentos fora das grandes capitais ou de centros que concentram maiores recursos financeiros.

Na descentralização do ensino superior, foram geradas novas oportunidades aos moradores das cidades do interior, permitindo o acesso ao estudo e a estruturas de qualidade, interrompendo um fluxo migratório de deslocamento até a capital. Fatores que não só valorizam a região como também fomentam o comércio local pela chegada de docentes e discentes das regiões próximas ou de outros Estados da Federação.

Outra política pública de grande impacto sociocultural é a da inclusão digital centrada na democratização do acesso às tecnologias de informação e comunicação (TICs), focadas no aprendizado da programação de interfaces e na utilização de equipamentos inovadores voltados para as práticas artísticas em meios digitais. Diminuir a dívida digital (COMPAINE, 2001) e atenuar as desigualdades que acontecem por

uma má distribuição de recursos financeiros e científicos é um desafio que faz parte da realidade brasileira.

O *video mapping* e suas potencialidades

O *video mapping*, que traduzimos para vídeo-projeções mapeadas, é uma tecnologia de intervenção urbana e artística que surgiu através de desdobramentos do cinema expandido. Um dos primeiros teóricos que trataram da nova mentalidade do cinema na sua condição experimental de procurar sair dos limites impostos pelas telas estáticas e grandes estúdios, foi o crítico norte-americano Gene Youngblood. No seu livro *Expanded Cinema* de 1970, o autor aborda processos inéditos realizados com experiências cinematográficas. Krzysztof Wodiczko é um dos artistas citados por Youngblood que explorava novas formas de exibição e criou diversos trabalhos de projeções externas em edifícios e monumentos. Diante do uso criativo das projeções nos espaços externos e a forma expressiva de suas criações podemos citá-lo como um dos precursores das vídeo-projeções mapeadas.

Segundo Marcio Motta, entre as principais características da projeção mapeada estão:

> a possibilidade do efeito volumétrico ou escultórico do vídeo/imagem projetado sobre superfícies tridimensionais; a criação de efeitos ópticos de anamorfoses volumétricas (nas quais tem-se a ilusão de distorção do espaço e das formas-superfícies de projeção); o travestimento imagético das superfícies ou objetos inanimados, dando-lhes a ilusão de ânima; e de maneira geral, a quebra da moldura e limites da projeção cinematográfica, para um "sem limite" composicional (MOTTA, 2014, p. 55).

Conforme afirma Pereira (2014, p. 20), podemos considerar que a criação e a apreciação da obra de video mapping se baseia em dois momentos fundamentais: a projeção imagens-luz criadas em relação direta com as formas e significados das superfícies e, a formação de significado postos em questão durante a intervenção artística.

Wilson de Moraes (2016, p. 32) também escreve uma pertinente análise sobre *video mapping* onde comenta que a técnica possibilita a inclusão de outras linguagens que contribuem com a narrativa e, como no teatro, no cinema e na literatura, podemos utilizar a cultura local, o contexto, para

comunicar, envolver, deslumbrar e encantar, misturando o ambiente digital com o natural.

A tecnologia da vídeo-projeção mapeada pode ser utilizada como uma ferramenta para a realização de intervenções urbanas efêmeras onde, na execução da obra, a antiga fachada ou a rígida superfície antes imutável se torna espaço para o imprevisível como se fosse um desvio de sua função. Neste ponto, cabe citar o conceito lefebvriano de "desvio" (*diversion, détournement*) como uma prática de apropriação do espaço público que pode provisoriamente colocar fim aos espaços fechados e esterilizados. Esses "desvios" do espaço público, como ressalta Patrícia Bertucci (2016, p. 102), são rupturas de uma prática imposta pelo funcionalismo ou pelo poder político. Os "desvios" momentâneos são pontos de ruptura radical e de possível reconhecimento espacial. Alguns movimentos são efêmeros e passam instantaneamente ao esquecimento, mas durante sua passagem podem existir alterações no cotidiano – algumas vezes decisivas e outras revolucionárias – a serem descobertas e alcançadas (BERTUCCI apud LEFEBVRE, 2016).

Dentro do universo de possibilidades que esta ferramenta artística e tecnológica proporciona, difundir e estimular o conhecimento e seu uso como uma forma artística de intervenção no espaço urbano apresenta-se como uma atividade muito motivadora.

Histórico do Festival

A primeira edição do evento, o I *Reconvexo*: *Festival de Vídeo-Projeções Mapeadas e Interativas*, realizado em abril de 2013 em Cachoeira e São Félix, no Recôncavo da Bahia, teve como grande diferencial a aposta na interatividade e na abertura de convocatória nacional para envio de propostas artísticas, duas característica inovadoras entre os eventos do mesmo tema. Foram exibidas obras em grandes fachadas do patrimônio histórico das duas cidades e foi montada uma exposição de obras para galeria. Os trabalhos exibidos foram idealizados e montados por artistas de diferentes regiões do país, selecionados na convocatória e convidados pelo Festival para virem à Cachoeira. A exposição para galeria foi composta por instalações interativas inéditas que projetavam em superfícies como água,

esculturas, objetos inusitados e criavam ambientes imersivos explorando o espaço, materiais, luzes e sombras.

Coletivo Optiopitica Chamalotes.
I Festival Reconvexo de Vídeo-Projeções mapeadas e Interativas
Projeções em pratos descartáveis
Galeria Hansen Bahia, Cachoeira, 2013
Foto: Acervo Festival Reconvexo

Em 2015, o *Reconvexo* Itinerante levou as obras interativas da primeira edição para uma das galerias da Caixa Cultural Brasília. Foi produzida uma exposição de dois meses de duração, recebendo um grande número de público visitante guiados por monitores locais selecionados entre estudantes da UNB (Universidade de Brasília). Nesta oportunidade, divulgou-se o Recôncavo apontando-o como um polo das artes visuais da Bahia e foi firmada uma parceria com a UNB (Universidade de Brasília) que apoiou na produção local e recebeu estudantes da UFRB (Universidade Federal do Recôncavo da Bahia) que viajaram custeados pelo festival para participar da montagem da exposição na Capital Federal. Foram promovidas atividades de intercâmbio interestadual entre alunos das duas instituições e possibilidade de experiências práticas para alunos do curso de Artes Visuais de Cachoeira.

Na segunda edição, em 2017, o *Reconvexo Latino-América: Festival de Vídeo-Projeções* Mapeadas propôs aproximar as relações e o intercâmbio entre artistas nacionais e de nossos países vizinhos. Os curadores Fernando Rabelo e Leandro Mendes (VJ Vigas) convidaram artistas de renome no cenário internacional para virem até o Recôncavo apresentar trabalhos e ministrar oficinas durante o evento. Contamos com a importante parceria de Alexis Anastasiou, VJ e proprietário da maior empresa brasileira de *video mapping*, a VisualFarm. Alexis trouxe de São Paulo para o Recôncavo da

Bahia um caminhão com equipamentos de ponta e projetores de grande porte. Foram realizadas exibições em momentos simultâneos, contribuindo para uma programação intensa com obras impactantes como um video mapping em 3D - onde foram distribuídos óculos especiais para o público - em uma fachada arquitetônica de grande dimensão; um *video mapping* em movimento projetado em muros da cidade através do percurso de um carro; projeções em fachada de igreja, estação de trem, casario antigo de centro histórico de Cachoeira, além de uma instalação interativa onde a imagem e o som reagiam ao toque do público numa grande superfície translúcida.

Coletivo Optiopitica Chamalotes.
Público do Vj Cayetano
II Festival Reconvexo Latino-América
Praça da Aclamação, Cachoeira, 2017
Foto: Acervo Festival Reconvexo

Para a equipe de realização e o público presente, acreditamos que essa edição do evento foi muito marcante pelo caráter inovador e criativo dos trabalhos exibidos. Destacamos, por exemplo, uma obra denominada *video mapping afetivo*, do VJ Alexis Anastasiou. Foi realizada uma oficina com as crianças da comunidade do Rosarinho, bairro tradicional de Cachoeira. Nesta ocasião, a arte educadora Mo Maiê e o VJ Alexis distribuíram desenhos com os traços da fachada da Igreja do bairro para as crianças intervirem. Estes desenhos deram origem ao trabalho do VJ Alexis e foram projetados na fachada da própria igreja em uma das noites do evento, com a presença dos moradores da comunidade, além do público local.

Outra exibição de destaque foi a obra "*Estereóptico 2.0*" do VJ Vigas, quando observamos momentos bastante intensos nos quais o público presente reagiu com aplausos e expressões de encanto, impacto sensorial causada pela exibição em 3D, um tipo de trabalho poucas vezes realizado em espaços públicos abertos.

Vídeo-Mapping Afetivo.
VJ Alexis
II Festival Reconvexo Latino-América
Projeção mapeada na Igreja de Nossa Senhora do Rosário
Cachoeira, 2017
Foto: Acervo Festival Reconvexo

Como atividade de divulgação do evento contamos com a obra "*Beamvertising*" do coletivo DelightLAB do Chile. Para chamar a atenção do público das duas cidades para a realização do evento, foi realizada uma exibição em movimento onde uma animação de peixes que "nadavam" pelas fachadas das casas das cidades eram projetadas de cima de um carro de carroceria aberta. Sucesso entre as crianças, este trabalho chamou a atenção do público local, sendo exibido pelos bairros das cidades durante três noites do evento.

Beamvertising.
Festival Reconvexo
II Festival Reconvexo Latino-América
Ruas de Cachoeira e São Félix
Foto: Acervo Festival Reconvexo

Por último, a obra interativa de Roy Casares, "*The Grid*", incentivou a participação tátil e corporal do público. Através do toque em uma grande tela translúcida, eram acionados sons e imagens aleatórios formados no momento, de acordo com as interações.

As edições I e II do *Festival Reconvexo* tiveram apoio financeiro do Estado da Bahia através da SECULT/Bahia e da FUNCEB (Fundação Cultural do Estado da Bahia) e apoio institucional da UFRB (Universidade Federal do Recôncavo da Bahia).

Nossa terceira edição, o *Reconvexo Digital*: *III Festival de Vídeo-projeções Mapeadas*, foi realizada com apoio financeiro do *Prêmio Jorge Portugal,* recebido através da SECULT/Bahia e da FUNCEB (Fundação Cultural do Estado da Bahia) via Lei Aldir Blanc. Foi um evento idealizado em um formato inteiramente online e que obteve grande engajamento de público através das redes sociais, o que ajudou no fortalecimento da divulgação do *Reconvexo* fora do estado da Bahia e, do bom número de trabalhos inscritos na convocatória nacional aberta para participação de artistas e estudantes. Seguindo a linha característica do evento, da aposta na diversidade de obras dentro do universo do *video mapping*, optamos por abrir convocatória, com prêmios no valor total de 20 mil reais divididos em três categorias: Artistas Nacionais, Artistas Baianos e Estudantes Baianos. Incentivamos a participação de artistas que realizassem obras criativas, executadas através de soluções simples e com equipamentos acessíveis e de baixo custo, feitas em casa, respeitando o difícil momento de isolamento social causado pela Covid-19.

Nesta edição *online*, a programação mais uma vez foi intensa. Além da abertura de convocatória e premiação, tivemos três *Lives*: *Live* sobre "*Video mapping e Ativismo*"; *Live Performance* inédita do VJ Vinícius Luz produzido em realidade aumentada e, *live* de divulgação dos premiados. Contou ainda com um *workshop* de formação do software livre de multiplataforma, o Mosaic; com a *Mostra Conexões* - com obras em video mapping realizadas por catorze artistas premiados nacional e internacionalmente e, com lançamento da *Plataforma Reconvexo*, criada para ser uma referência de conteúdo sobre video mapping onde disponibilizamos livros, pesquisas científicas e links sobre

festivais no Brasil e no mundo. As atividades da III edição encontram-se atualmente disponíveis na plataforma: www.reconvexo.com.br.

Importância das atividades de formação

Normalmente, a técnica do *video mapping* envolve grandes produções técnicas, uso de projetores profissionais para um resultado de impacto visual. Tanto as fachadas quanto os objetos "transformam-se" em novas possibilidades estéticas expressivas. Neste sentido, muitas vezes, é utilizada como entretenimento, o que pode proporcionar uma sedução momentânea e a espetacularização por si só. Como fazer um evento de grande porte técnico sem torná-lo imponente e vazio de sentido para o público local, é uma das grandes preocupações que temos tido em cada projeto de realização do festival.

Através da educação, na transferência de conhecimento e de experiências, entendemos que a formação local de público é um importante primeiro passo nesta direção. Nessa perspectiva, realizamos trabalhos educativos nas cidades de São Félix e Cachoeira como visitas guiadas com monitores; oficina de construção de objetos ópticos para crianças; oficinas de introdução audiovisual, de *video mapping* com o software livre *ARRAST VJ* para adolescentes das escolas públicas e oficinas de formação avançada, como a de *LED mapping* por exemplo, para estudantes universitários. "[...] a própria cultura, como medida de valoração, seria o melhor diapasão para se distinguir, genericamente, os elementos tecnológicos que deslumbram daqueles que encantam" (MORAES apud ROCHA, 2014, p 23).

Além das oficinas, criamos o ReconvexoLAB, espaço aberto para experimentação em arte e tecnologia voltado para estimular a produção de projetos de vídeo-projeções e os seus desdobramentos. A primeira ação deste laboratório foi uma residência de uma semana com artistas da área de dança. Buscamos assim, estimular artistas de outras áreas que pretendem expandir suas possibilidades buscando a transversalidade com as artes visuais tecnológicas.

Conclusão

Pretendemos concluir esse texto destacando que o Festival procura distinguir-se de outros do mesmo tema quando abre convocatória para projetos diversos que não se limitam através de esquemas pré-definidos de fachadas, chamados de "blueprint"[2]. Também inova quando amplia o espectro de possibilidades criativas da técnica artística do video mapping, onde se aceita obras projetadas em qualquer objeto ou superfícies. Por último, prioriza a formação de público local preocupando-se em proporcionar intercâmbio de conhecimentos artísticos e técnicos. O fato de trazer os artistas para exibirem suas obras facilita a aproximação com a realidade local onde acontecem trocas imprevistas e interação com as pessoas da cidade, com o público do evento, com a cultura e a história da região. Essas trocas também podem servir como elementos transformadores para ambas as partes, como ressalta Pedro Rocha:

> As vivências destes lugares estão além de um estado condicionado ou manipulado por uma tradição, pois agora, abrem possibilidades diversas de conexões com o lugar, tornando o espectador junto do espaço agente constitutivo da performance e direcionador do ambiente, que se destaca pelo caráter de imersão" (ROCHA, 2016, p. 17).

Na promoção de diferentes propostas estéticas em espaços públicos, valoriza-se o patrimônio artístico tombado pelo IPHAN, utilizado como palco e cenário de imersão em muitas das nossas exibições. Através do registro audiovisual dos eventos, compartilhamos também a memória cultural e histórica das cidades onde atuamos. O Festival Reconvexo através das suas quatro exibições configura-se como um evento de importância no cenário nacional por seu caráter múltiplo, livre e formador.

---

2 *Blueprint* é uma imagem matriz de uma fachada, que pode ser entendida como área de trabalho para a criação de conteúdos (vídeos, máscaras, etc) e roteiros audiovisuais de obras de projeção mapeada.

REFERÊNCIAS

BERTUCCI, Patricia Morales. Corpo e a cidade: as intervenções urbanas disruptivas do Viajou Sem Passaporte durante a ditadura militar. In: **Revista Sala Preta**, Vol. 16, n. 2, 2016.

CHAGAS, Gleison José do Nascimento; MATTOS, Fernando Augusto Mansor de. Desafios para a inclusão digital no Brasil. in: **Perspectivas em Ciências da Informação**, v 13, 2008.

COMPAINE, Benjamin M. **The Digital Divide**. Cambridge: Ed. MIT PRESS, 2001.

MORAES, Wilson Leite de. **VIDEO MAPPING**: Inquietações para uma poética. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação do Instituto de Artes da Universidade de Brasília para obtenção do Título de Mestre em Artes Visuais, 2014.

MOTA, Marcio Hofmann. **Video Mapping / Projeção mapeada espaços e imaginários deslocáveis.** Dissertação apresentada ao programa de Pós-graduação do Instituto de Artes da Universidade de Brasília para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais, 2014.

PEREIRA, Edgar Roberto Luiz. **A Cidade Como Suporte Artístico:** Visões Poéticas de Artistas de Projeção Mapeada Urbana. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, curso de Mestrado, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, para a obtenção do grau de Mestre em Tecnologia, 2014.

PROTETTI, Fernando Henrique. **O conceito de descentralização**: considerações a partir do campo científico da Gestão Educacional. Artigo para Revista Eletrônica de Política e Gestão Educacional, 2009.

ROCHA, Paulo Roberto. **Projeção mapeada:** entre as experiências sensoriais e a arte. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal da Paraíba para obtenção do Título de Mestrado, 2016.

YOUNGBLOOD, Yene. **Expanded Cinema**. Ed: E.P. Dutton, 1970.