

## Sobre o projeto

2017 é o ano de celebrar 50 anos de diversas produções artísticas brasileiras que ficaram conhecidas como Tropicália. O resgate da Antropofagia de Oswald de Andrade facilitou, nas décadas de 60 e 70, uma série de encontros poéticos desordenados entre jovens artistas plásticos, músicos, designers, cineastas. Em todo lugar emergia a necessidade de um posicionamento artístico-político-comportamental e a urgência de um processo criativo que absorvesse as condições socioeconômicas do Brasil.

Dentro do contexto da ditadura militar, a Tropicália conseguiu unir jovens na proposição de uma contracultura que fugia do óbvio e englobava diversas manifestações em linguagens e questionamentos irreverentes e espontâneos. Até os dias de hoje, o “desbunde” tropicalista permanece uma postura política altamente sofisticada e de difícil definição. **Vamos Comer** interpreta as questões e processos artísticos da Tropicália através de quatro instalações interativas realizando uma homenagem aos artistas tropicalistas.

Assim, além de trazer visibilidade para a importância histórica e cultural do Tropicalismo, este projeto permitirá que a sociedade repense e ressignifique alguns dos conceitos tropicalistas e sua relevância na atualidade. Desta forma, as experiências vividas na exposição permitirão a apreensão tanto de um conhecimento histórico de nossa cultura quanto a vivência da produção cultural atual e questões relacionadas à arte computacional.

## Instalações

1 A instalação “Nova Objetividade” aborda as questões sensoriais e espaciais presentes nas obras de Hélio Oiticica e Lygia Clark por meio da presença e do movimento do corpo como gatilho para a obra de arte.

2 A experimentação de diferentes sonoridades e a multiplicidade de referências estão presentes na instalação “Por Que Não?”, que mistura os processos de composição digital com os sons do corpo.

3 Na instalação "Tropicaos", colagens, cores e elementos gráficos poderão ser recombinados em diferentes composições e na criação de cartazes que misturam design gráfico com imagens projetadas.

4 A popularização das câmeras em celulares e a profusão de criação de imagens e vídeos são discutidas na instalação "Ideia na Cabeça", que mostra provocações conforme o visitante procura diferentes perspectivas imagéticas da exposição.

### **Texto Curatorial**

Comer: ato de sobrevivência que necessita do outro. O outro ser, vivo ou morto, que deve ser degustado, mastigado, digerido, incorporado a tal ponto a se desfazer no indivíduo comedor.

A alteridade é ponto fundamental do pensamento antropofágico. Oswald de Andrade pensa a relação com o outro para além do estranhamento e o espelhamento, à luz dos costumes canibalistas de certas tribos indígenas brasileiras para incorporação seletiva de qualidades do inimigo.

A Tropicália resgata a antropofagia em proposições artísticas diversas no final da década de 60, no contexto da ditadura militar. O movimento se vê pelo todo, pela afinidade das questões específicas do desdobramento histórico de cada manifestação artística: artes visuais, teatro, música, cinema e design, mas também pela liberdade de expressão pulsante da revolução comportamental como atitude política.

A antropofagia e a Tropicália foram determinantes na história cultural brasileira. Diversas questões tropicalistas tangenciam a pesquisa em arte e tecnologia atual. No campo das artes visuais, a influência da arte participativa na arte interativa é evidente. Além disso, a experimentação sensorial, a autoria e a hibridização são possíveis pontos de aproximação. O código aberto já nasce para ser devorado em outras criações, uma transformação sistêmica que inclui novas proposições de direitos autorais que prevêm a criação de obras derivadas em sua origem.

O campo de arte e tecnologia divide mais do que questionamentos com a Tropicália. Ele testemunha um novo episódio de segmentação da arte quando é separado da arte contemporânea e muitas vezes relacionado ao campo do entretenimento. Nesta situação há uma dicotomia discutida na produção tropicalista que procura dissolver as barreiras de uma cultura erudita e popular. Por tantas razões, Vamos Comer homenageia a Tropicália como processo de pensamento e criação, a partir de uma interpretação no campo atual da arte e tecnologia.

A antropofagia se faz urgente como caminho para assimilação crítica, atitude experimental que ao revelar o lado fictício das construções culturais, permite a formulação de um questionamento despretenso, porém profundo.

### **Sobre os criadores**

Barbara Castro e Luiz Ludwig são designers-artistas que após ter uma repercussão de suas respectivas dissertações de mestrado decidiram criar o estúdio Ambos&& de design de experiência. Barbara realizou mestrado e realiza doutorado em Poéticas Interdisciplinares na Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Durante seu mestrado aprendeu a programar como pesquisadora trainee do Instituto Nacional de Matemática Pura e Aplicada, sob orientação de Luiz Velho, referência mundial em ciência da computação. Sua produção autoral e pesquisa em

artes já foram apresentadas na França, Dinamarca e no Brasil em locais como Museu de Arte Moderna (RJ), Museu Nacional da República (DF), Instituto Inhotim (MG), entre outros. Seus trabalhos já foram citados em revistas acadêmicas e eventos internacionais como 'Siggraph Asia' na China, na conferência 'Human Behavior Understanding' na Espanha, e na revista australiana 'International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering'.

Já Luiz, foi realizar seu mestrado na Maryland Institute College of Art, Estados Unidos, sob orientação de Ellen Lupton, curadora do Cooper Hewitt, referência mundial em inovação de museus. Com alguns de seus trabalhos interativos, Luiz foi citado em livros e publicações especializadas, como o livro "Type on Screen: A critical guide for designers, writers, developers, & students", e na revista francesa "Étapes: design graphique & culture visuelle". Ao voltar para o Brasil, Luiz foi convidado para ser professor na PUC-Rio no curso de Design, onde leciona atualmente. Ele também foi responsável pelo design interativo da exposição "Visões na Coleção Ludwig" no Centro Cultural Banco do Brasil de São Paulo assim como responsável pelo design expográfico da mesma exposição no CCBB do Rio de Janeiro e no CCBB de Belo Horizonte.

Em 2014, Barbara e Luiz fundaram o estúdio Ambos&& para unir seus conhecimentos em arte, tecnologia e design de exposição. O estúdio atua na área de design de experiência concebendo e executando ambientes interativos e imersivos e realizando curadoria e consultoria para projetos, exposições e eventos. Ambos&& também desenvolve projetos em colaboração com artistas, educadores e produtoras culturais. Desde então, Ambos já apresentou obras e instalações interativas em instituições como Centro Cultural Banco do Brasil, Museu do Amanhã, Oi Futuro e SESC.

As instalações interativas apresentadas em VAMOS COMER estão sendo concebidas por Barbara Castro e Luiz Ludwig especialmente para esta exposição. A elaboração conceitual das instalações foi realizada a partir de longa pesquisa sobre a Tropicália e extenso conhecimento no campo da arte e design interativo atual. A partir desta pesquisa, Ambos&& reconhece a influência e relevância da Tropicália e sua amplitude



nas diversas manifestações artísticas como um grande movimento cultural nacional. A exposição é baseada na importância que é a disseminação desse conhecimento.