

V!RUS12

MODERNOS RADICAIS

a n o 2 0 1 6 y e a r
s e m e s t r e 0 1 s e m e s t e r

revista do Nomads.usp | Nomads.usp journal
ISSN 2175-974x | CC BY-NC
DOI 10.4237/virus_journal

ECOS MODERNISTAS EM ARTE ELETRÔNICA

Karla Schuch Brunet

Como citar esse texto: BRUNET, K.S. Ecos modernistas na arte eletrônica. **V!RUS**, São Carlos, n. 12, 2016. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus12/?sec=5>>. Acesso em: 00 m. 0000.

Karla Schuch Brunet é Doutora em Comunicação Audiovisual, professora do Instituto de Humanidades, Artes e Ciências e do Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade da Universidade Federal da Bahia, UFBA. Estuda projetos de interação entre arte, ciência e tecnologia.

Tendo em mente questões a respeito da *Art & Coding*, decidi entrevistar alguns artistas para descobrir como eles se relacionam com o código em seu próprio trabalho artístico. Neste texto pretendo apresentar aos leitores da Revista V!RUS Ioann Maria, artista de novas mídias, *performer* audiovisual e codificadora. Eu diria que Ioann Maria é um exemplo perfeito de uma artista que trabalha em uma reverberação de conceitos modernistas. Especialmente, porque ela tem uma atitude de ruptura, tentando entender a complexidade da palavra e criando novos métodos / processos através de seu código, matemática e arte. Ela faz isso em sua prática cotidiana em um laboratório *hacker*. Sua arte pertence principalmente fora das galerias comerciais tradicionais. Para Ioann, processos, liberdade de expressão e experimentação são importantes para produzir arte hoje em dia.

Ioann Maria foi diretora artística da LPM - *Live Performers Meeting*, o maior encontro anual do mundo dedicado à performance em vídeo ao vivo. Além disso, ela também fez parte do Dorkbot Alba - *people doing strange things with electricity* - e é co-fundadora do *Hacklab* de Edimburgo, o primeiro *hackerspace* escocês, um lugar dedicado à experimentação colaborativa e interdisciplinar.

É comum dizerem que mulheres não codificam e que mulheres não estão interessadas em *hardware* ou *software*. No entanto, no meu ambiente de trabalho, eu vejo muitas mulheres desenvolvedoras de códigos e engajadas no desenvolvimento da arte eletrônica. Ioann Maria está aqui como uma evidência de que as mulheres fazem códigos e se divertem.

Karla Brunet (KB): *Ioann, você tem uma grande variedade de obras de arte que vão desde robôs e instalações de arte interativa até performance audiovisual. Você poderia nos falar um pouco suas referências e das obras que você faz? Quando você começou a trabalhar com arte mídia? Quais foram os seus interesses neste campo da arte? Você sempre trabalhou com arte mídia ou você começou por outras formas de arte?*



Ioann Maria (IM): Eu comecei a trabalhar com arte mídia há cerca de 9 anos. Eu fui VJ como parte da coreografia de um show de música. Este trabalho para mim teve um efeito dominó. Quando eu precisei de um filme original para a turnê, comecei a gravar vídeos, editar, fazer animações, criar efeitos especiais. Eu estava muito interessada na ideia de contar histórias através das imagens, meu sentimento sobre a música e a visualização desse sentimento. Minhas sessões pessoais de cinema ao vivo.

Só mais tarde descobri que eu poderia desenhar e fui para a escola de arte, com foco em artes plásticas. Isso era inteiramente novo - muito manual! Todo um novo modo de narrativa. Lá eu descobri que a pintura com carvão e a óleo eram meus meios favoritos.

KB: Quando você começou a codificar/programar? Qual foi seu primeiro código? Quais linguagens vocês usou?

IM: É difícil lembrar exatamente, mas acredito que o primeiro código que eu escrevi foi em *Processing*. Eu gostava de visualizar as funções matemáticas e escrever algoritmos - gráficos orientados. Achei fascinante que existia essa linguagem de programação com a qual eu poderia criar arte. Além disso, eu gostava das estéticas generativas. A linguagem pareceu acessível, divertida de aprender e fácil de utilizar. Isso foi surpreendente para uma pessoa leiga como eu, que não tinha nada a ver com a programação. Eu nunca teria imaginado que seria apenas o começo de uma viagem emocionante que abriu um novo capítulo na minha vida.

KB: Você codifica seu trabalho? Você programa? Qual a linguagem que você usa ou se sente mais confortável codificando?

IM: Meus primeiros experimentos em artes multimídia me deixou curiosa sobre computação. Eu queria saber como as coisas funcionavam. Eu acreditava que conhecer os fundamentos da Ciência da Computação me daria uma imagem mais ampla e uma compreensão das tecnologias com as quais estava trabalhando. Mudei o direcionamento da minha pesquisa, estudei Matemática, em seguida, passei a estudar Ciência da Computação. Esses poucos anos que passei pesquisando assuntos completamente desconhecidos para mim, me deram uma nova perspectiva sobre as possibilidades e mais confiança no que eu estava fazendo.

KB: Você gosta de codificação ou não? Você poderia falar um pouco sobre isso?

IM: A codificação criativa, que está presente no meu trabalho artístico, permite esta grande ligação entre a matemática, lógica e computação e artes. É uma combinação especial, eu encontrei uma harmonia nessa combinação. Eu amo codificação. É como se os seus pensamentos, visões e imaginação fossem passando por este filtro algorítmico e fossem saindo como um novo ser sobrenatural ressonante.

Tem também a programação que faço fora do trabalho de codificação relacionado à arte. Eu amo desvendar *scripts*. Eu também trabalho em projetos técnicos em que o principal requisito é a funcionalidade do código.

KB: Como é o processo criativo de codificação do seu trabalho? Você concebe algo e então vai codificando? Ou você brinca com o código e avança com ideias para o trabalho artístico?

IM: Para projetos longos, eu gosto de planejar meu trabalho. Eu sei o que eu quero - e busco a forma mais eficiente para realizá-lo. Mas acontece tanta coisa durante



processo criativo, enquanto trabalho com o código. Você "esboça", você deixa acontecer o inesperado, uma ideia inspira outra. Muitos dos meus projetos menores começaram desta maneira.

KB: *Você colabora com engenheiros/programadores? Ou outros artistas/cientistas? Se sim, como é que estas colaborações acontecem? Você poderia descrever brevemente este relacionamento em trabalhos colaborativos? Você acha que é importante que você seja a única que faz o código do seu próprio trabalho ou você prefere trabalhar com programadores?*

IM: Eu colaboro com profissionais de várias disciplinas. Dependendo do projeto, poderiam ser músicos, compositores, dançarinos, engenheiros e outros programadores. Eu amo colaborar com pessoas que sabem muito mais do que eu, acho estimulante. Aprendi muito trabalhando com grandes cabeças e eu sou infinitamente grata por isso. As sessões no evento Dorkbot Alba foram provavelmente as colaborações mais interessantes e produtivas. Esse é o lugar onde cientistas, artistas e pesquisadores se reúnem para experimentar e aprender uns com os outros. Foi onde eu aprendi eletrônica, trabalhei com ferramentas de *biofeedback* DIY. Meu período no Dorkbot também resultou em trabalhar no meu primeiro robô - *Artificial Rat*. Não só Dorkbot teve um resultado positivo sobre o meu trabalho pessoal, nossos encontros nos motivou a abrir o primeiro *hackerspace* escocês - *Edinburgh Hacklab* (2010), que está ativo até hoje. Acho isso um exemplo do melhor tipo de recompensa de uma colaboração frutífera.

KB: Qual é seu projeto atual?

IM: Eu decidi fazer uma pausa de performances audiovisuais ao vivo, esconder e trabalhar em algo mais "estático". Eu estou no processo de edição de um curta-metragem que dirigi em colaboração com a Academic Film Center Belgrade. É também a primeira vez que estou trabalhando sozinha na música, que será a trilha sonora para o filme. A maior parte do trabalho em áudio está sendo feito de codificação e aplicação de *pitches*. De vez em quando eu dou palestras e conferências relacionadas com hacktivismo, o anonimato online, privacidade na Internet e liberdade de expressão. Neste momento estou editando meu novo documentário sobre o legado do Agente Laranja, um herbicida usado pelo exército norte-americano durante a guerra no Vietnã, e as consequências terríveis sob gerações de vietnamitas. Estou ansiosa para lançar o filme em breve.

Portanto, se você pensar em Kandinsky ou qualquer um dos cubistas, futuristas ou minimalistas, eles foram a inspiração para muitos dos artistas que hoje em dia que trabalham com arte e codificação. Eles mostraram que era possível fazer arte longe do realismo, que a arte poderia ser abstrata, poderia surpreender o público com resultados imprevisíveis. Assim como artistas modernistas tiveram uma ruptura com padrões e rejeitaram as tradições, Ioann Maria também pesquisa na arte uma tendência a enfrentar problemas com novas tecnologias e práticas da vida cotidiana de hoje.

Já que o nosso mundo hoje em dia é totalmente mediado por *software*, por exemplo, o alimento que comemos depende de um *software*, como nossas relações sociais fazem, os impostos que pagamos, nosso entretenimento e transporte - tudo depende do *software*. Ser moderno nos dias de hoje é entender o *software* que nos rodeia. É um eco modernista na arte ser capaz de gerenciar o *software* que faz parte da nossa arte. Fazer arte com *Adobe* pertence ao passado, aos anos 90. Precisamos que os atuais artistas sejam radicais e sejam uma parte ativa desta sociedade codificada que estamos vivendo.

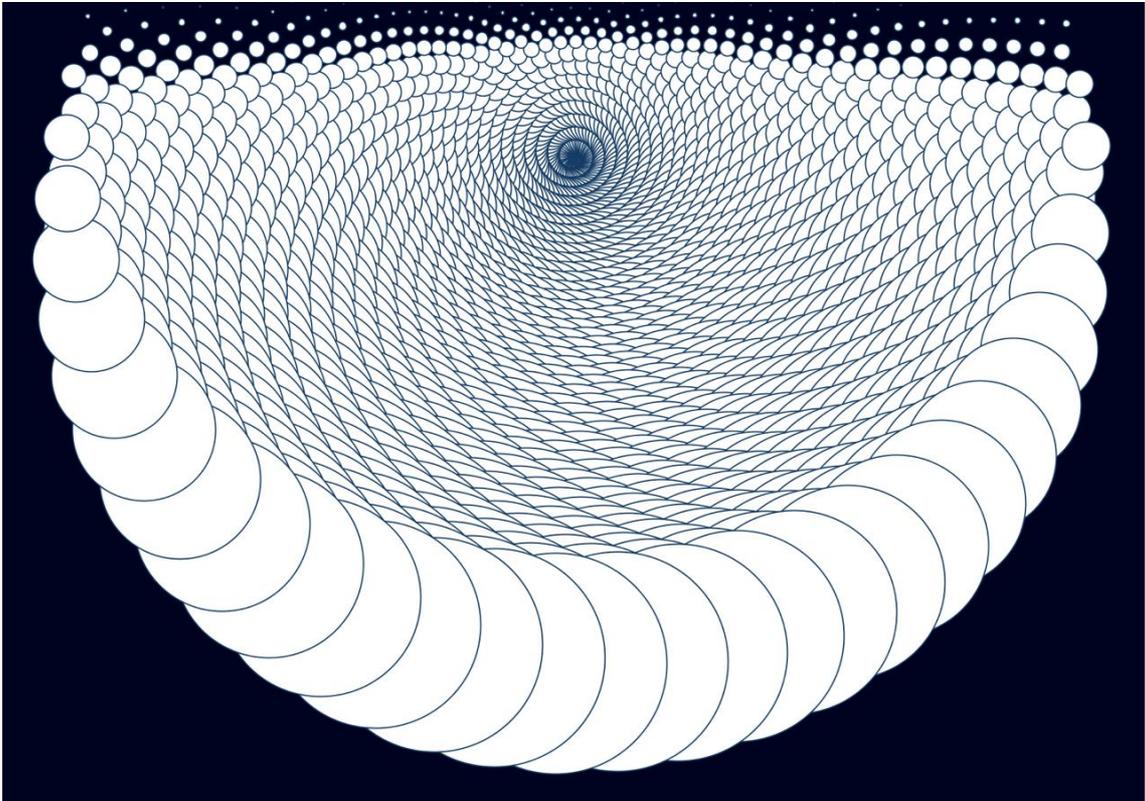
V!RUS12

M O D E R N O S

R A D I C A I S

an o 2 0 1 6 y e a r
s e m e s t r e 0 1 s e m e s t e r
revista do Nomads.usp | Nomads.usp journal
ISSN 2175-974x | CC BY-NC
DOI 10.4237/virus_journal





V!RUS12
M O D E R N O S
R A D I C A I S
a n o 2 0 1 6 y e a r
s e m e s t r e 0 1 s e m e s t e r
revista do Nomads.usp | Nomads.usp journal
ISSN 2175-974x | CC BY-NC
DOI 10.4237/virus_journal

