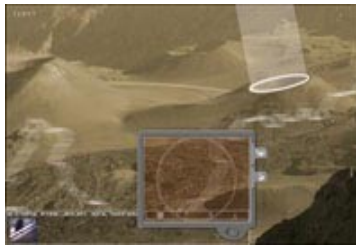


Translmites: o "Filmtext" de Mark America e as interfaces tecno-humanas

Por Giselle Beiguelman



"Filmtext", de Mark America

Se você nunca ouviu falar em Mark America, deve conhecer muito pouco, ou nada, de cultura digital. Artista multimídia, crítico literário, cineasta ex-aluno de Alain Robbe-Grillet, escritor, editor, colunista da "Telepolis" e professor universitário, entre outras tantas atividades, acumula prêmios, como Webby Award, menções honrosas e celebrou, em janeiro, a realização de uma mostra retrospectiva sobre seu trabalho realizada pelo ICA (Institute of Contemporary Arts) em Londres.

Mentor e publisher da Alt-X, editora especializada em e-books -"onde os digerati encontram os literati"- que produz livros de artistas concebidos como livros de arte, lançou, há poucas semanas, em Melbourne, na Austrália, "Filmtext", um produto híbrido que funde cinema digital, ciberliteratura e jogos on line em uma mesma estrutura.

Concebido para a web, papel e Palm, problematiza o que chama de "cinescritura", uma escrita multiforme e multiuso que estaria no cerne de uma cultura "pós-apocalíptica". Estruturada como um game, tem cinco níveis de navegação e o eixo de movimentação centrado em camadas luminosas (o "pensamentógrafo") que exploram as superfícies videográficas.

Gravado no Japão, EUA e na Austrália, "Filmtext" se passa em lugar nenhum e em todas as mídias possíveis simultaneamente, questionando, com o auxílio do agente alienígena que se personifica no "pensamentógrafo", o que significa ser humano hoje.

Entremeado de textos escritos como se fossem ações programadas no Flash (software para realização de produtos multimídia), cria um interessante jogo de remissões entre comandos e resultados, linguagem de programação e expressão, códigos de produção e de comunicação.

Última parte de uma trilogia iniciada em 1997, com "Grammatron", seguida de "Phon:e:me" (1999), "Filmtext" ainda está em desenvolvimento.

Para além da sofisticação técnica e estética, que projeta desde já "Filmtext" como um dos mais belos e poéticos marcos da arte digital, o projeto se anuncia como uma prática escritural inédita.

Ela não só se debruça vigorosamente sobre as novas dimensões da literatura como "cinescritura", mas também como exercício de fusão entre códigos e linguagens, rumo a uma interpenetração dos formatos vernaculares e algorítmicos que apontam para novas interfaces de leitura.

Apesar de só ter publicado a versão 1.0 de "Filmtext", Mark Amerika adianta que a 3.0 incluirá um DVD com surround sound... Quanto à segunda versão, ele diz: "Nossa, ainda nem publiquei a 2.0 e já estou te falando sobre a 3.0...".

Mas isso é Mark Amerika, minha gente, engate a primeira e arremete, direto, a quinta marcha para entrar no compasso certo e ler os principais trechos da entrevista concedida pelo artista à **Trópico**.

Ação!

"Grammatron" é um trabalho cinematográfico e "Phon:e:me" é basicamente áudio. Agora, com "Filmtext" você está trabalhando em um ambiente híbrido. Como você escolhe as mídias que utiliza em seu trabalho? A escolha é uma consequência das condições tecnológicas ou são ferramentas escolhidas em função dos conteúdos?

Amerika: Primeiramente, como assinalou Flusser em "Ensaio sobre a Fotografia", somos condicionado pelos aparatos. Apesar dele estar se referindo a câmeras, podemos dizer que isso se aplica a todos os aparatos.

O aparato da web, entre 1993 e 1997, estabelecia um conjunto de condições com as quais eu podia trabalhar. Contudo, o rápido desenvolvimento das novas mídias, no fim dos anos 90, mudou radicalmente essas condições.

Em "Grammatron", a grande questão, desse ponto de vista, era como obter um efeito cinematográfico, via escrita, imagens e som. O conteúdo estava todo lá e foi programado para embaralhar o discurso narrativo.

Lembro de mim esperando por uma opção de distribuição de som pela web e da chegada do RealAudio que me fez esperar ainda um pouco mais até que os navegadores (como o Netscape e o Explorer) permitissem que se integrassem links randômicos e pontuais na estrutura narrativa.

Com a explosão comercial da internet, e os vastos investimentos que se realizaram em tecnologia, assistimos a um desenvolvimento sem precedentes e o panorama mudou completamente. Da situação de espera passamos a de pressionados a fazer decisões rápidas sobre qual tecnologia era útil e qual não era, além de ter de descobrir, a cada novo software, quais eram suas potencialidades, se eram mais adequados a estruturas narrativas ou outras práticas de arte on line.

Isso, sem dúvida, desencadeia uma grande tensão no processo de criação, pois, de certo modo, o artista se torna uma espécie de "co-dependente" da indústria. Vou dar um exemplo bem prático e pessoal: Desenvolvi "Holo-X", em 98, com VRML, a partir da primeira versão do Cosmo Player e tudo funcionava muito bem em qualquer browser. Assim que os browsers foram atualizados, "Holo-X" não funcionava mais e toda a "usabilidade" do projeto

e o tempo em que esteve acessível foi muito mais curto do que o tempo transcorrido no desenvolvimento de criar uma narrativa complexa em formato tridimensional. Confesso que foram dias horríveis...

“Filmtext” tem toda a arte em Flash, que é a própria interface, assinada por John Vega e a trilha, um dos elementos narrativos de maior importância nessa obra, foi criada por Twine. Nesse sentido, trata-se de um projeto colaborativo ou um Mark Amerika “autêntico”?

Amerika: Ah, sim! É os dois. A matéria-prima digital carrega todos os efeitos autorais de “Mark Amerika”, sejam eles autênticos ou não (provalmente, não). Mas todas as interpretações, sintetizações e remixagens feitas pelos meus colaboradores são cruciais para a experiência que o visitante tem com “Filmtext”. Procuro sempre trabalhar com colaboradores que também sejam artistas e que estejam abertos à possibilidade de me ajudar a “acessar” visões inusitadas da obra.

Quando começamos, nunca sabemos realmente como será o “look and feel” final, como a interação vai rolar e qual vai ser o efeito produzido pelo todo. Novamente, repito, em primeira instância, somos condicionados pelo aparato.

No que diz respeito a “Filmtext”, isso inclui não só as câmeras de vídeo digital e as de fotografia, laptops, computadores de mesa e os distintos programas de manipulação, mas também os ambientes naturais das locações em diferentes lugares, como os vulcões do Havaí, a vida noturna de Tóquio os cenários desérticos da Austrália etc. Dependemos muito da luz natural para conseguir desenvolver os efeitos de imagem sombreada e depois dependemos mais ainda de nossa capacidade de comunicação para trabalhar remotamente sobre o material. Foi muito intenso.

Um dos aspectos mais interessantes de “Filmtext” é o modo como o texto aparece, incorporando os comandos do programa na sua gramática, e em japonês, nos ícones de navegação, amarrando o projeto como produto híbrido e não simples multimídia. Por que você decidiu escrever como um software?

Amerika: Chamo esse tipo de escrita de “Codework” (codigobra, em tradução livre) e isso constitui um novo tipo de retórica digital que investiga a ligação como script de ações programadas e ações programadas como comportamentos poéticos que dão forma à interface tecno-humana. Alguns scripts estão lá para criar efeitos ambientais, como os caracteres japoneses. Mas há ainda um código subjacente que parece prescrever nosso comportamento. Em “Grammatron” esse código chamava-se “Nanoscript”. Em “Phon:e:me” tornou-se a força motriz da rotina. Em “Filmtext” aparece como “pensamentógrafo” digital.

“Filmtext” foi precedido do lançamento de um e-book de sua autoria, “Cinescripture.1” que agora também integra o final de sua trilogia. É um livro impactante na tela, mas demanda muito do leitor (em termos de equipamento, tinta, papel etc.) se ele quiser tê-lo em versão impressa. Você o concebeu para um leitor de telas? A propósito, você pensa no seu leitor? Qual o papel dele (leitor) no seu jogo literário?

Amerika: "Cinescripture.1" é um livro experimental de artista. Dialoga, em certo sentido com uma das tendências da arte contemporânea que foi marcada por trabalhos de confecção de livros artesanais e preciosos, muito embora alguns artistas também tenham se dedicado a soluções de baixo custo, utilizando xerox e outras soluções low-tech, a fim de produzir obras mais acessíveis e de fácil distribuição.

Com esse tipo de livro de artista em formato de e-book procurei superar esse gap, desenvolvendo-o de modo que fosse precioso, do ponto de vista gráfico e até mesmo pictórico, na tela e, ao mesmo tempo, com possibilidades de distribuição gratuita pela internet.

Do ponto de vista estrutural, o que me impus é que cada página fosse diferente da outra e que nunca continuasse na seguinte, permitindo que o e-book fosse browseável e que cada leitor pudesse lê-lo e descobri-lo do seu modo particular.

"Cinescripture.1" foi também uma experiência do que chamo "imagemtexto" ou escritura visual, coisa que já se faz há muito tempo e foi muito popular durante o modernismo. Contudo, não estou escavando novamente o mesmo terreno. Sou muito consciente da idéia de utilizar novas mídias para esfumagar os limites entre as disciplinas.

Aqui, particularmente, o que se tem é um e-book que pode ser lido como uma ficção experimental que se contrapõe ao discurso narrativo, mesmo quando se engaja nesse discurso. Nesse sentido, estou jogando com o leitor. Contudo, ainda estou procurando formas de transformar a leitura na tela em algo que seja tanto uma experiência agradável, quanto uma experiência que aciona a obra, como se fosse um instrumento retórico em um ambiente de rede.

O fato de estar on line faz desse livro um livro "global", mas não consigo imaginar uma leitura em si, antes conduzo uma rede de possibilidades e no âmbito dessa rede de possibilidades, emerge um público para o que estou fazendo.

Entre suas referências literárias, você cita Rimbaud, Henry Miller, Gertrude Stein, William Burroughs, Kathy Acker e metafictionistas como Sukenick, Federman e Coover. Nas artes visuais, destaca a influência de Duchamp, da arte dadaísta em geral, do grupo Fluxus e Bueys. Contudo, uma das marcas de sua obra é o viés cinematográfico... Fale um pouco disso.

Amerika: Bom, sou formado em cinema, fui aluno de Robbe-Grillet, quando morava na Flórida, que me introduziu ao mundo de Buñuel. O atrativo era o fato do cinema oferecer a possibilidade de desenvolver uma arte narrativa multimídia.

Fui depois estudar na Ucla (Universidade da Califórnia) e conheci a outra face do cinema, a hollywoodiana, que me desligou, literalmente do universo cinematográfico, especialmente quanto às suas possibilidades de meio de experimentação. No fim, até foi bom, pois voltei para a Flórida e de lá rumei

para Nova York, onde pude me dedicar à narrativa via escritura experimental.

Agora que estou envolvido com o que defino como "digital screen/writing", estou voltando ao cinema, utilizando e me beneficiando do barateamento e proliferação dos meios e recursos.

Em função das novas versões de "Filmtext", em produção, tenho revisto Godard, Vertov, Marker, Figgis e os videoartistas, como Paik, Viola e Aitken.

Falando nisso, te contei que estou planejando uma gravação no deserto, no vale dos Monumentos (locação dos Westerns de John Ford) e que eu tenho a mesma câmera de 35mm que o Robert Flaherty usou para filmar "Nanook, o Esquimó"...?

É, a mesma!

Corta.

Senhoras e senhores, isso é Mark Amerika. Clique, clique e multiplique...

link-se

Mark Amerika <http://www.markamerika.com>

Giselle Beiguelman

É professora do curso de pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. Autora de "A República de Hemingway" (Perspectiva), entre outros. Desde 1998 tem um estúdio de criação digital (desvirtual - www.desvirtual.com) onde são desenvolvidos seus projetos, como "O Livro Depois do Livro", "Content=No Cache" e "Wopart". É editora da seção "Novo Mundo", de Trópico.

Fonte: publicado em <http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/1154,1.shl>