

CINEMATECA PORTUGUESA-MUSEU DO CINEMA
A CINEMATECA COM O INDIELISBOA: DIRECTOR'S CUT
27 de Abril de 2023

GEOMARKR / 2022

um filme de Chloé Galibert-Laîné

Realização e montagem: Chloé Galibert-Laîné / Argumento: Chloé Galibert-Laîné, Guillaume Grandjean / Para: Lucerne University of Applied Sciences and Arts, 2022 / Cópia: em DCP, cor, falada em francês, legendada em inglês e electronicamente em português / Duração: 22 minutos / Primeira Apresentação na Cinemateca.

FILME PARTICULAR / 2022

um filme de Janaína Nagata

Realização e montagem: Janaína Nagata / Argumento: Clara Bastos, Janaína Nagata / Montagem: Clara Bastos / Som: Mariana Carvalho, Gustavo Vellutini / Produção: Filmes de Taipa, Sancho&Punta / Produtores: André Manfrim, Julia Alves / Cópia: em DCP, cor, falada em português, legendada em inglês / Duração: 22 minutos / Primeira Apresentação na Cinemateca.

Duração total da projecção: 112 minutos.

GeoMarkr partiu de um ensaio escrito pelo investigador de jogos de vídeo Guillaume Grandjean que, ao ser convidado a escrever sobre as fronteiras dos vídeo-jogos, escolheu centrar-se sobre o GeoGuessr, um jogo online em que os participantes são conduzidos por diferentes partes do mundo através do Google Street View, viajando virtualmente e procurando pistas que lhes permitam identificar o lugar onde estão, um jogo particularmente popular durante os vários confinamentos. Guillaume Grandjean escreveu o texto sob a forma de diálogo, o que interessou a Chloé Galibert-Laîné, que encontrou nele um ponto de partida para uma obra mais complexa que tirasse partido da “textura da palavra falada” já presente no ensaio original, e que a misturasse com as suas referências. Frequentemente apresentada como ensaísta-visual, Chloé Galibert-Laîné é autora de conferências e de publicações em torno daquilo que hoje se chama “desktop documentary” ou “desktop cinema”, que parte sobretudo de imagens de outros, manipuladas no seu computador.

Nas várias camadas de vozes e de imagens a que recorre neste filme, a referência a Chris Marker será a mais evidente. Como a própria Chloé Galibert-Laîné escreveu “este ensaio-vídeo é uma investigação no jogo online GeoGuessr, assim como na filmografia de Chris Marker” procurando tirar partido de um paralelismo entre o “onde estás no mundo?” e o “onde estás no universo de Chris Marker?”. Como lembra o filme, Marker foi um cineasta, artista e grande viajante, profundamente fascinado pelos vários tipos de imagens, incluindo as várias artes multimédia e a tecnologia digital, que viajou pelo mundo todo com a sua câmara, sendo igualmente responsável por uma importante colecção de guias turísticos muito antigos (*Petite Planète*). O filme põe os jogadores em alguns dos sítios filmados por Chris Marker, cujas imagens simulam os movimentos de câmara do jogo e do Google Street

View, o que cria alguma confusão. Como se afirma aqui, citando Serge Daney, se o turismo substituiu uma das funções do cinema, o mesmo acontece com GeoGuesser e o seu “turismo virtual” que se substitui ao “turismo real”. Quem não visitou virtualmente algum dos seus lugares de eleição ainda desconhecido? E Guillaume tem o mesmo nome que o gato de Chris Marker, como faz questão de lembrar Chloé, que o acompanhou nas suas visitas pelo mundo, sejam elas reais ou virtuais. Na sua reflexão sobre a mediação, Chloé Galibert-Lainé subordina as suas imagens a um discurso pré-existente, que por sua vez parte de outras imagens, como se fosse impossível escapar a qualquer tipo de mediação. E se as imagens são de Chris Marker, tal não é aqui o mais importante, pois tratam-se de imagens que, inseridas nesta cadeia, trocam de lugar como muitas outras, revelando-nos como o mundo sendo tão diferente, é tão igual. Um pouco demonstrativo, **GeoMarkr** tem como limitação o modo como envereda pela sua autojustificação.

Em 2018 Janaína Nagata encontrou um filme em película de 16 mm com imagens anónimas que remetiam para um lugar e para um tempo distante. Como a própria confessou, “movida pelo impacto dessas imagens, decidi investigar as origens deste material.”. Tratava-se de um “filme particular”, já montado, sem som e com 19 minutos de duração. Em **Filme Particular** a realizadora revela-nos o filme dessa bobine na íntegra, acrescentando-lhe uma banda sonora. Percebemos que nos encontramos no Kruger National Park, num safari. Os indícios não serão muitos, mas os mais atentos lerão a tabuleta no início ou reconhecerão pelas imagens de um carro que se avista nas imagens por detrás de animais de grande porte como elefantes, girafas ou tigres, ou pelas vestes das poucas pessoas que vemos nas imagens, que devemos recuar mais de 50 anos. O que se inicia como um filme cujas imagens silenciosas não cessam de nos interpelar nos primeiros vinte minutos, ao longo da sua restante duração revelar-se-á como um inquérito e uma exploração em torno dessas imagens, do seu sentido e das histórias que escondem. Para tal Janaína Nagata recorrerá aos tradicionais motores de busca da internet e a outras ferramentas proporcionadas por este meio, que se revelam como extremamente úteis na identificação dessas mesmas imagens. E o que à primeira vista se parece propor como um gesto relativamente inocente, que visa apenas a identificação da origem dessas imagens e do que/de quem está representado nessas imagens, revela-se como uma investigação mais profunda sobre um momento muito “particular” da história da África do Sul e do regime do apartheid, caminhando entre a dimensão simultaneamente particular e inesperadamente pública e colectiva dessas mesmas imagens, por tudo o que “escondem”. As pesquisas no Google tornam-se essenciais para aceder a outras dimensões dessas imagens, reenviando para sentidos que apelam a outras imagens ou a significados e explicações encontrados em enciclopédias online.

Mas **Filme Particular** revela-se também como um importante documento sobre as possibilidades de identificação e conseqüentemente de controlo conotadas com os motores de busca e das tecnologias digitais, o que se revela particularmente exemplar com o emprego de software de reconhecimento facial para identificar os rostos que aparecem retratados nas imagens. Software que conduz aos protagonistas de uma história associada ao apartheid, de Hendrik Verwoerd, político conotado com a implementação do regime de segregação racial na África do Sul, a Khotso Sethuntsha, personagem muito famosa na África do Sul, cujas imagens nos conduzem da sua história pessoal, à história de um país e de um mundo em transformação.

Joana Ascensão