

CINEMATECA PORTUGUESA-MUSEU DO CINEMA  
CHRIS MARKER – A MEMÓRIA DAS IMAGENS – (PARTE 2)  
14 e 18 de Dezembro de 2024

**PETITE CEINTURE / 1994**  
**OWL GETS IN YOUR EYES / 1994**  
**TCHAIKA / 1994**

Três "vídeo-haikus" de CHRIS MARKER

**Realização:** Chris Marker.

**Duração:** 1 minuto + 1 minuto + 1 minuto / **Cópia** vídeo, cor e preto e branco, sem diálogos / **Inédito comercialmente em Portugal.**

**LEVEL 5 / 1997**

Um filme de CHRIS MARKER

**Realização:** Chris Marker / **Direcção de Fotografia:** Gérard de Battista e Yves Angelo / **Música e Som:** Michel Krasna / **Interpretação:** Catherine Belkhodja, com a participação de Nagisa Oshima, Kenji Tokisu, Junishi Ushiyama e o testemunho do reverendo Shigeaki Kinjo.

**Produção:** Les Films de L' Astrophore, Argos Films, La Sept Cinéma / **Cópia:** digital (DCP), colorida, legendada electronicamente em português / **Duração:** 108 minutos / **Estreia Mundial:** Paris, 19 de Fevereiro de 1997 / **Inédito comercialmente em Portugal.**

---

Depois dos três breves "vídeo-haikus", assim auto-designados, que são como pequenas sequências arrancadas ao fluxo de um filme mais longo (tantos "vídeo-haikus" há espalhados por toda a obra de Marker...) e uma manifestação da liberdade que o autor sempre reclamou, três "bagatelas", três pequenos devaneios de poeta ou de pintor "electrónico", chegamos a **Level 5**.

Thierry Jousse, num artigo escrito para os *Cahiers* na época da estreia de **Level 5**, dizia: "**Level 5** é um objecto completamente à parte, uma espécie de cubo de Rubik onde se cruzam literatura e tecnologia, um daqueles raros filmes que, nunca ávaros das numerosas pistas que abrem, deixam pensar que existe uma alternativa a São Jean-Luc, o que em particular nos Cahiers onde Godard teve muitas vezes um papel de profeta e onde Marker foi quase sistematicamente subestimado, é deveras estimulante". A verdade é que muito poucos cineastas (Godard é evidentemente uma hipótese, algum Resnais também) terão dedicado partes fundamentais da sua obra a uma reflexão tão profunda sobre as relações entre o cinema e o real (não um "real" abstracto: um "real" social, um "real" político claramente demarcado), entre a história

e as imagens ou, num sentido mais vasto, entre aquilo que de facto liga cada imagem ao seu respectivo referente. Questões que são, no momento presente, mais urgentes do que alguma vez terão sido: a proliferação de imagens no mundo contemporâneo e a enorme diversidade dos meios para a sua produção, circulação e recepção levam a que cada vez mais seja preciso um trabalho para distinguir aquilo que é o mundo e aquilo que são as suas representações. Chris Marker sempre se assumiu como um dos mais acutilantes artífices desse trabalho, do qual **Level 5** foi, no seu tempo, uma brilhante demonstração.

Para alguns espectadores poderá parecer estranho o ambiente *high tech* em que o filme mergulha desde o primeiro momento - aliás, o pretexto encontrado por Marker para pôr tudo em funcionamento é a preparação de um jogo de computador sobre a batalha de Okinawa, um dos "andamentos" finais do confronto americano-japonês durante a II Guerra Mundial. Mas Marker, apesar dos 70 e muitos anos que tinha quando rodou **Level 5**, é alguém que está particularmente à vontade neste interminável labirinto (de resto, é como tal que Marker o encena) das tecnologias de informação (que lhe foram) contemporâneas. A partir dos anos 90 uma porção do seu trabalho foi a elas dedicado: para além do seu interesse pela Internet (onde, ao que consta, foi um ávido "navegador") desenvolveu projectos no formato do CD Rom e, no princípio da década de 90, montou no centro Georges Pompidou uma instalação (aliás, fabulosa) denominada "Zapping Zone", onde se procedia a um trabalho de articulação das inúmeras imagens de TV recebidas em simultâneo via satélite, e que funcionava um pouco como uma ampliação infinita das ideias do **Ici et Ailleurs** de Jean-Luc Godard.

No labirinto de **Level 5**, um labirinto de informação, de imagens e de sons, Marker encena a necessidade de uma espécie de arqueologia visual: como reencontrar as imagens, como distinguir, de entre elas, as imagens "justas"? Se o *leit-motiv* do filme gira em torno da ideia de um jogo de computador sobre a batalha de Okinawa (ou seja, mais do que uma representação, uma reinvenção virtual de acontecimentos e de imagens do passado) tal não acontece, evidentemente, por acaso, o que Marker quer dizer é que o mundo funciona (ou dá-se a ver) hoje em dia exactamente pelas mesmas premissas. Como se fosse um gigantesco jogo de computador, movido por uma lógica própria que já só mantém com a realidade uma relação puramente arbitrária. Ou seja, é a própria ideia de "realidade" que começa a estar em causa: se só os seus "prolongamentos" são visíveis, como ter a certeza do ponto exacto onde uma coisa acaba e dá lugar á outra? Okinawa, para além da importância concreta que tem no filme (**Level 5** é, também, um documentário sobre a batalha), vale também pela ideia de um passado submerso por múltiplas imagens e visões (às vezes contraditórias), um passado cujo reencontro só se faz por um caminho árduo - como se fosse preciso encontrar o fio que conduz à saída do labirinto. A analogia com os jogos de computador também funciona aqui: é como se a realidade estivesse estruturada em vários "níveis" e fosse preciso continuar, sempre, a tentar chegar ao próximo.

Se tudo isto, em 2024, nos parece da ordem do óbvio, isso ainda mais atesta o carácter "pré-histórico" de **Level 5**, filme de um tempo em que nada disto era assim tão óbvio. Marker foi dos primeiros a pensar o caminho para onde o "digital" nos ia levar. Nesse sentido, é o pioneirismo de Level 5 que mais importa, hoje, louvar.

Luís Miguel Oliveira