

Contemplação, exame e efeito forense* **GeoMarkr, GeoGuessr, Chris Marker**

Chloé Galibert-Lainé

Cineasta e pesquisador francês, trabalhando como professor assistente titular em Estudos de Cinema na Universidade Americana de Paris.

Guillaume Grandjean

Doutor em Estudos de Jogos (SIC) - Zelda, espaços / level design, teoria literária e videogames. Ensaísta e crítico, fundador do @InGameENS (@ENS_ULM)

Corentin Lê

Tradução de Paula Menezes

*Traduzimos a palavra original « affect » como efeito para fins de adequação ao contexto, podendo ser entendida também como afetação ou afeto.

Co-escrito por Chloé Galibert-Lainé e Guillaume Grandjean, o vídeo-ensaio GeoMarkr (22 minutos, 2022) explora diferentes práticas de investigação espacial mediada, desde as explorações cinematográficas de Chris Marker até o videogame GeoGuessr. A autora e o autor propuseram à Corentin Lê de se encontrarem, para o momento de uma troca, em suas divagações teóricas¹.

Corentin Lê: *GeoMarkr* é um filme de “duas cabeças”: vocês dois falam em off, e o filme é inspirado em um texto que é baseado em uma conversa. Como se concretizou esse diálogo ao longo do curso do filme, desde a concepção do texto até a produção do filme?

Guillaume Grandjean: O texto original nasceu no inverno de 2020. Conhecendo minhas pesquisas sobre o espaço videolúdico, a revista *Immersion* me contactou para escrever um texto para uma edição sobre o tema “fronteiras” no videogame². O ano anterior foi marcado por longos períodos de confinamento ligados à pandemia COVID-19, durante os quais passei muito tempo jogando *GeoGuessr* online. *GeoGuessr* é um jogo de navegador que catapulta o jogador ou jogadora para um ponto geográfico aleatório no Google Street View e pede que ele determine sua posição precisa colocando um alfinete em um mapa após um tempo limitado. Disse a mim mesmo que seria um bom objeto de estudo para falar de espaço, de fronteiras, através de uma experiência pessoal ancorada na atualidade deste período. Muito cedo percebi que a dimensão social da minha experiência era essencial: o fato de brincar com alguém, e de usar o *GeoGuessr* como suporte para uma conversa, para uma interação com amigos que já não conseguia ver pessoalmente, foi a raiz do meu fascínio pelo jogo. Eu então decidi entrelaçar minhas reflexões pessoais sobre o *GeoGuessr* com transcrições de conversas reais gravadas durante um jogo com um amigo. Esses cacos de conversa eram de uma natureza muito específica: sua indexabilidade produz algo um pouco estranho para o leitor ou leitora que não tem diante de si as imagens de nosso jogo – relativamente semelhante à experiência de descentralização que impõe o jogo.

¹ O filme em questão será disponibilizado gratuitamente na conta *viméo* da cineasta Chloé Galibert-Lainé.

² Guillaume Grandjean, « *GeoGuessr*, La description du monde », *Immersion*, n^o 6, « Frontières », setembro de 2021.

Chloé Galibert-Lainé: Li então este artigo, que me interessou por vários motivos. Em primeiro lugar, tenho trabalhado com experiências de espectadores há vários anos e procuro formas de criar narrativas sobre as nossas experiências em frente às telas – primeiro as grandes telas do cinema, depois as telas menores da Internet. Deste ponto de vista, encontrei no artigo de Guillaume Grandjean um relato em primeira pessoa, muito subjetivo, da sua relação com este jogo, que me interessou muito. Em segundo lugar, houve o fato de *GeoGuessr* ser um objeto muito estranho, resultado de uma “gamificação” de uma plataforma online pré-existente, o Google Street View: isto coloca-o na exata intersecção entre o campo de investigação de Guillaume, o videogame, e o meu, que são as interfaces de navegação online.

C.L.: Também encontramos imagens do Google Street View em um de seus filmes anteriores, *Flânerie 2.0*.

C.G.L.: Verdade. E depois fiquei fascinada por estes fragmentos de sessões de jogo transcritas, de que o Guillaume acaba de falar, que achei muito “documentais”, no sentido quase cinematográfico do termo. Queria colocá-los em imagens e rapidamente a filmografia de Chris Marker impôs-se a mim, tanto como base de dados visuais a partir da qual extrair imagens de viagens, e como ponto de referência para a escrita ensaística.

C.L.: Ao ver o *GeoMarkr*, tive a impressão de rever certos segmentos de *Sans Soleil*, nomeadamente na forma como o filme nos leva aos quatro cantos do mapa sem que saibamos a todo o momento de onde provêm as imagens. O fundo preto sobre o qual aparecem as fotos e vídeos não é alheio, pois não temos, ao contrário de outros de teus filmes anteriores, Chloé, toda a interface que é exibida: as imagens às vezes são deslocadas, faltam informações para localizá-las. Uma forma de confusão se instala. Também estou pensando nessas sequências onde trechos de diálogos do jogo são sobrepostos a imagens de *travellings*, que acreditamos serem provenientes do *GeoGuessr* quando na verdade são imagens tiradas por Marker durante suas viagens.

C.G.L.: Eu quis explorar a estética da navegação espacial online, reproduzindo os seus saltos muito característicos e os seus quadros congelados, a partir de planos captados por Marker, que visivelmente pertencem a uma época anterior da história dos formatos audiovisuais. E o que é interessante é que Marker, no final da sua vida, já tinha pensado numa *mise em forme* de disponibilização para-lúdica, ou quase lúdica, das suas imagens – imagens que filmou e imagens que recolheu como espectador (de *Vertigem*, *Encouraçado Potemkin*, etc.). Em *Immemory*, ele nos coloca em posição de inventar nossas próprias trajetórias, de fazer nossas próprias conexões dentro de sua coleção de imagens, sons e textos.

C. L.: ...um CD-Rom que também é um pouco ancestral do filme para desktop! Além de *Immemory*, um curta como *Set Theory* já demonstrava seu desejo de se basear em imagens infográficas e abraçar a sintaxe visual da computação, que combina padrões, números, letras e figuras geométricas. Não sei se isso é algo que também apareceu para você durante a sua pesquisa de tese, *Chloé*, mas a ligação me parece bastante clara entre o que Marker poderia fazer na década de 1990 e a onda de filmes-interface que vimos crescer nos últimos dez anos.

C. G. L.: Concordo, podemos apontar Marker como um pioneiro, ou pelo menos como um desbravador: no campo dos ensaios fílmicos, mas também nas suas encarnações mais digitais, com a forma contemporânea do documentário desktop. Mas voltando à questão da confusão, o que considero particularmente inspirador na sua filmografia é que nunca se trata de causar confusão pelo único prazer de confundir mentes.: ele toma a confusão como objeto de estudo. Isto inspirou-me nas minhas tentativas de sobrepor a interface *GeoGuessr* às imagens do Marker: esperava convidar à reflexão sobre como nos sentimos quando, enquanto jogamos, temos de compreender onde estamos, fazendo a investigação do seu ambiente. Acho que isso explica por que para você, Guillaume, é um jogo que você gosta e que eu detesto: não temos a mesma tolerância à confusão espacial e ao estado de

relativa ignorância em que o jogo nos mergulha. Quanto à experiência do espectador que eu queria produzir para o filme, interessou-me que ela fosse estruturada pelos trechos de cinco partes indicados como "Rodada 1", "Rodada 2", etc., mas que o andamento da discussão fosse um pouco fragmentário, para que nem sempre saibamos onde estamos, da mesma forma que o jogador ou jogadora de *GeoGuessr* se perde novamente a cada cinco minutos. Na verdade, no *GeoMarkr* há uma dupla investigação dentro da filmografia de Marker, que ecoa a mecânica de jogo do *GeoGuessr*. Um que você pode jogar enquanto assiste ao filme, se conhecemos um pouco o Marker, tentando lembrar de onde vem cada imagem. E antes disso, houve a investigação que eu joguei durante a produção do filme: me peguei revisitando a filmografia de Marker procurando aqueles *travellings* de que você estava falando, Corentin, para encontrar passagens que pudessem lembrar o movimento do Google Car no espaço. E na verdade, não são tantos! Sua montagem costuma ser muito rápida, há poucos planos longos, poucas travessias lineares do espaço.

C. L.: Vou me permitir um pequeno parêntese neste assunto, porque me parece que o que o encontro entre *GeoGuessr* e as imagens de Marker nos revela é também que um *travelling* nada mais é do que uma sucessão de imagens fixas. Um progresso no *GeoGuessr* ou no Google Street View também encontra sempre dificuldades. Temos menos a impressão de nos movermos continuamente do que de nos teletransportarmos sobre uma série de saltos, vivenciando o que Antoine Gaudin, a propósito da montagem no cinema, chamou de “pequeno trauma espacial do corte”³. Mas em relação à investigação que você menciona, Chloé, há uma frase chave de Guillaume, no meio do filme, em que se trata de passar “da contemplação ao exame”. Há algo de decisivo em jogo aqui, na minha opinião, na afirmação de dois graus de “comportamento de navegação”, para usar um termo da

³ Antoine Gaudin, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*. Paris, Armand Colin, 2015, p. 63.

sua tese, Guillaume, sobre *level-design*⁴. Estes dois termos, contemplação e exame, ressoam para mim com as duas “atitudes de navegação” que Pierre Lévy tentou definir na Cibercultura: “A primeira é a “caça”. Procuramos informações específicas, que pretendemos obter o mais rapidamente possível. A segunda é ‘forragear’. Vagamente interessados em um assunto, mas prontos para bifurcar a qualquer momento sob a influência da inclinação do momento, sem saber exatamente o que procuramos, mas quase sempre acabando por encontrar algo, vagamos de site em site, de link em link, pegando aqui e ali o que precisamos para fazer o nosso mel.”⁵ No entanto, ele especificou “que cada navegação real [baseava-se] geralmente [em] uma mistura das duas”⁶. Encontramos novamente esta dinâmica neste momento, bastante divertida, onde é feito um zoom num pássaro, seguido de uma ligação com uma coruja filmada por Marker. Primeiro, nos estamos a caçar, em busca de uma pista precisa (o pássaro), mas esse exame nos leva a uma atitude de questionamento mais flutuante. Nós nos perguntamos o que essa pista poderia significar e estamos de volta à fase de “forragear”.

G.G.: Essa distinção entre contemplação e exame já estava presente no artigo original. Peguei-o emprestado de uma pesquisadora suíça, Marie-Laure Ryan, que distingue duas relações com o espaço do videogame: uma concepção “emocional” e uma concepção “estratégica” do espaço⁷. A concepção emocional é a contemplação, o deslumbramento com as paisagens, próximo do que você quer dizer, Coentín, com o termo “forrageamento”; em segundo lugar, porque estamos num videogame e geralmente temos uma série de objetivos, restrições e regras a cumprir, entra em jogo o design estratégico, que poderia ser resumido em: “como vou aproveitar ao máximo este espaço para alcançar meu objetivo? que informações podemos extrair?”. Isto aplica-se bem ao *GeoGuessr*,

⁴ Guillaume Grandjean, *Le Langage du level design. Analyse communicationnelle des structures et instances de médiation spatiales dans la série The Legend of Zelda (1986-2017)*, Sébastien Genvo (dir.), tese de doutorado, Metz, Université de Lorraine, 2020, p. 18.

⁵ Pierre Lévy, *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe*. Paris, Odile Jacob, 1997, p. 100.

⁶ Ibid

⁷ Marie-Laure Ryan, « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », *Cahiers de Narratologie*, no 27, 2014.

porque na raiz do jogo está esta dimensão de “passeio turístico” que o criador do jogo defende, dizendo que desenvolveu o *GeoGuessr* para expressar o seu amor por países distantes⁸. Esta primeira dimensão é problemática em certos aspectos e também é questionada no filme. É verdade que quando você joga, você pode vivenciar esses momentos de admiração, e pode ser repentinamente catapultado para um lugar que você nada conhece e que contempla pela primeira vez. Mas muito rapidamente, a lógica do videogame assume o controle: você tem cinco minutos para determinar sua posição e acumular mais pontos que seu oponente. Este é o momento de exame, de investigação. Nos fragmentos de conversa que retive para o artigo, havia, no entanto, muitos trechos que refletiam uma forma de espanto face às “anomalias” da paisagem, que antecedem a investigação e a procura de indícios.

C.G.L.: ...e que resistem. Mesmo jogando competitivamente, em tempo limitado, esses bolsões de contemplação e experiência estética do espaço continuam a existir. Foi muito bonito de ouvir, na gravação das partes. Descobri isso no Marker – porque acho que as duas modalidades de forrageamento e caça já estavam presentes na sua forma de filmar. Ele vagueia por Tóquio, por Paris..., mas em *Chats perchés*, por exemplo, a câmera procura coisas muito específicas no espaço, dando zoom em planos muito amplos de Paris, até chegar ao pequeno desenho de um gato na lareira. Ali, a dimensão predatória da câmera é bem perceptível. Voltando à passagem com os pássaros, desenhei a montagem do filme muito por magnetismo, por motivos parecidos: localizava elementos visuais em Marker, me dava vontade de ver se conseguia encontrá-los no *GeoGuessr*, e criei conexões assim por capilaridade. Foi isso que me diverti com essa conexão entre o pássaro encontrado no jogo e a coruja do Marker: ao dar um zoom repentino na interface do *GeoGuessr*, dá a sensação de que uma pista foi encontrada, mesmo que – a menos que você seja um ornitólogo muito experiente, o que não é o meu caso – o facto de observar uma

⁸ Will Coldwell, « Where in the world am I? The addictive mapping game that is *GeoGuessr* », *Independent*, 2013, www.independent.co.uk/tech/where-in-the-world-am-i-the-addictive-mapping-game-that-is-GeoGuessr-8641265.html

determinada ave não fornece qualquer tipo de indicação geográfica, pelo que é realmente uma pista falsa.

C.L.: A coruja de Marker me lembra a coruja de Hieronymus Bosch aninhada no meio do caos figurativo de *O Jardim das Delícias Terrenas* – pintura que inspirou um jogo de realidade virtual, *Eye of the Owl*, no qual, munidos de uma lupa, podemos examinar a imagem nos mínimos detalhes sem saber o que procuramos. Também encontramos esta tensão entre exame e perdição em Francis Bacon, quando pinta grandes setas vermelhas ou azuis, evocando o ponteiro de um mouse, que dirigem o nosso olhar para elementos por vezes muito abstractos, como em *Sand Dune*. O significado resiste ao nosso desejo de esclarecer informações, e os objetos de sinalização (muitas vezes figuras geométricas: setas, linhas, círculos, etc.) são privados de sua eficácia. Isso é algo que, Chloé, você já mencionou em *Forensickness*: nas investigações em rede, o prazer, ou melhor, o lado estimulante da investigação e da busca por pistas, vem menos da descoberta da informação do que do próprio processo de investigação, por mais rudimentar que seja.

G.G.: Quanto ao “meta-jogo” em que o espectador ou espectadora pode se engajar enquanto assiste ao filme – ou seja, tentar identificar de que parte da filmografia de Marker provém determinada imagem – Chloé, você convida o espectador ou espectadora a ter uma visão crítica, ou no mínimo curiosa, sobre as pistas espalhadas pelo filme. Mas o que é gratificante é que você dá uma resposta no final, como a contracapa de um livro de enigmas. Nos créditos, você lista os filmes de Marker com as imagens correspondentes, para não afastar o espectador ou espectadora que, como eu, não conhece essa filmografia.

C.L.: ...como o final de uma partida do jogo no *GeoGuessr*, onde nos é revelada a distância em quilómetros que separa a nossa hipótese final e o local preciso onde fomos catapultados! Eu mesmo tentei reconhecer as imagens de *travellings*. Primeiro reconheci

a textura do filme, depois tentei adivinhar de quais filmes vinham os trechos, jogando o jogo, e no final consegui avaliar meu desempenho.

G. G.: Então, você é um bom topógrafo cinematográfico?

CL: De jeito nenhum! Vemos até que ponto a nossa memória pode ser enganosa e que as imagens de Marker nos mergulham voluntariamente no limbo, como as da sua instalação *Zapping Zone...*

C.G.L.: O próprio Marker foi capaz de reaproveitar as mesmas imagens em diferentes obras. Ele já cobriu muitos rastros! Sobre esta questão de investigação, é interessante pensar na diferença entre a busca por indícios visuais a partir de imagens do mundo real, como as fotos tiradas pelo Google Car, e aquela que ocorre em um ambiente gerado por computador, como na maioria dos videogames. No *GeoGuessr* é possível encontrar um certo número de elementos, como pássaros numa árvore, que não estão lá para nos ajudar. Podemos obter informações deles – mas eles não estão lá para nós. Tenho a impressão de que esta é uma das singularidades do *GeoGuessr* dentro de um corpus maior de videogame, em que o espaço me parece mais pensado para fazer sentido, para fazer um sinal, para dar informação. Com um regime de coincidência muito tênue, que corresponde a uma leitura do espaço muito menos provável do que ao navegar por imagens captadas quer pelo Marker, quer pelo Google Car.

G. G.: Este é um ponto realmente fascinante. Nas minhas pesquisas, procurei interpretar o espaço do videogame – o *level design* – como parte integrante da situação de comunicação estabelecida pelo jogo e, em particular, a forma como os *level designers* utilizam o espaço para transmitir informação. Pode-se pensar que esta questão é inaplicável ao *GeoGuessr*, uma vez que o jogo é inteiramente baseado em fotografias do nosso mundo real e extra-lúdico. Mas a ligação continua válida, porque o nosso espaço humano está obviamente concebido para também transmitir informação. Todo o jogo de

coleta de pistas e investigação funciona, não tanto porque o *GeoGuessr* se parece com um videogame, mas porque o *GeoGuessr* está ancorado numa realidade que, por si só, já é um teatro informacional.

C.L.: Uma rede de signos...

G.G.: Exatamente. A segunda razão pela qual isso funciona, e Chloé pode falar sobre isso melhor do que eu, é que no *GeoGuessr* a investigação surge principalmente do fato de haver um investigador/a. Mesmo quando não há nada para encontrar ou ver, o jogo nos leva a pesquisar. Basta um sistema de pontos e um cronômetro para transformar o caminhante em um investigador ou investigadora que fará todos os esforços, para quem a menor sombra projetada indica o hemisfério em que se encontra. O jogo incentiva essa atitude de decifração e busca de sentido diante das imagens.

C.L.: O que é fascinante no *GeoGuessr* é que o simples teletransporte repentino para um determinado ponto do mapa é suficiente para nos revelar a dimensão labiríntica do nosso mundo humanizado. Não saber como você chegou lá, numa forma de amnésia errante, é o suficiente para se perder. Este é um problema markeriano: basicamente, o que desencadeia a atitude da investigação é devido a uma ausência de informação, como a lembrança de um trajeto que teríamos esquecido num clique, e que então tentaríamos encontrar. Poderíamos também acreditar que este teletransporte digital produz, como pensava Paul Virilio nos anos 1980, uma abolição da “lacuna entre o próximo e o distante”⁹, mas tenho a impressão de que encontrar-se, como você mostrou no filme, desconfortável com a ideia de vagar pela Guatemala implica, pelo contrário, uma súbita lembrança da distância que nos separa concretamente – uma distância geográfica, cultural, económica.

⁹ Will Coldwell, « Where in the world am I? The addictive mapping game that is *GeoGuessr* », *Independent*, 2013, www.independent.co.uk/tech/where-in-the-world-am-i-the-addictive-mapping-game-that-is-GeoGuessr-8641265.html

C.G.L.: É paradoxal, porque com estes teletransportes sucessivos, uma ronda após outra, não vemos o percurso que fazemos desde a nossa casa, onde estamos a jogar. Mas em seguida, percorremos o espaço de clique em clique. Avançamos muito rapidamente, na aparência, com uma espécie de aceleração relâmpago, quando na verdade percorremos uma pequena distância. Pode-se passar cinco minutos percorrendo uma rodovia no Brasil e nem chegar à próxima placa. Tornamo-nos agrimensores, medindo o que é um quilômetro, até mesmo digitalmente. Isto proporciona uma experiência que considero bastante tangível, apesar de tudo, do espaço que o Google Car realmente percorreu para tirar essas imagens. E claro, toca na questão que você levanta sobre a lacuna espacial e suas questões geopolíticas, sobre o fato de que eu realmente não tenho nada para fazer em uma rodovia no Brasil – além disso, eu não estou lá, é o Google Car que está lá, e talvez também não tenha nada a ver lá.

C. L.: Essa também é uma questão central na filmografia de Marker!

C.G.L.: Com certeza. Quais são as condições da minha presença neste espaço? Uma questão recorrente em Marker, e que se redobra quando falamos de “viagens” na internet, no sentido de que estas viagens exigem uma infinidade de infraestruturas e mediações: o Google Car, obviamente, mas também os servidores, os computadores, os cabos, etc., que condicionam a visibilidade dessas imagens em nossas telas. Isso já estava presente nas gravações de áudio de Guillaume: podemos ouvir os cliques dos mouses, o som das teclas do teclado, o estalar dos microfones. Percebemos que a conexão está instável. Fala também dos diferentes graus de mediação que condicionam a possibilidade de uma parte do jogo. E outra coisa que me apareceu durante a realização do filme foi a possibilidade de experimentar a excitação da investigação, esta espécie de efeito forense, em um contexto completamente desvinculado de qualquer situação jurídica. Na *GeoGuessr*, não conduzimos uma investigação, como muitas vezes acontece no cinema de ficção, sobre um crime ou contravenção, para identificar os culpados. O jogo mostra que uma

experiência desse efeito forense é possível em qualquer situação, inclusive na mais cotidiana: estar em algum lugar...

C. L.: Sim, e poderíamos imaginar outras variantes do *GeoGuessr*, retirando o “Geo” e mantendo apenas o “Guessr”. Na minha opinião, este é o cerne do jogo, mas também do filme como produção científica: talvez num contexto lúdico e/ou artístico, o sal de uma investigação, de um enigma ou de uma pesquisa está menos na resolução do que no método. Isto me evoca uma prática de pesquisa mais flexível e aberta e, mais genericamente, de navegação por computador, onde o destino-conclusão importaria menos do que o caminho que seguimos para lá chegar. Em “Conjuring Enthusiasm”, de 1995, Grégory Chatonsky alarmou-se, por exemplo, com a tendência para a substituição da deambulação pela navegação, sendo a primeira liberta de qualquer imperativo relativo ao destino, enquanto a segunda implica saber para onde queremos ir: “Ao labirinto e ao perigo de nos perdermos, de nunca vermos o fim do túnel, respondemos com instrumentos de navegação, pois esse medo é análogo ao da imersão, ela é o símbolo. O cibernauta não está mais apenas com capacete e agasalho, ele agora está equipado com bússolas, mapas e bússolas de todos os tipos.”¹⁰ Tenho a sensação de que o *GeoGuessr* permite a posteriori mitigar esta inquietude, uma vez que estamos num meio-termo: um pé na procura ativa de um propósito através da navegação instrumentalizada, outro numa deriva mais em direção ao perigo, à contingência e ao acaso. Estaríamos numa forma de “navegação à vista” que consiste, claro, em navegar para encontrar uma resposta às nossas questões (onde estamos?) mas adotando, para isso, uma postura flexível e aberta ao inesperado, orientando-nos graças ao que temos diante de nossos olhos, mesmo que isso signifique borboletar. Seria, portanto, possível um caminho intermédio entre a investigação voluntarista e a recepção de fenómenos imprevisíveis, que o filme sintetiza

¹⁰ Grégory Chatonsky, *L'enthousiasme conjuratoire. Un affect dans les discours du virtuel*. Mémoire de maîtrise, Uni- versité Paris I – Saint-Charles, 1995, p. 9

de forma exemplar. É um convite a pensar, a escrever, a investigar e a navegar de forma diferente, tanto com rigor quanto com descontração.

G. G.: O que me interessou ao escrever o artigo original, como em meus outros textos sobre videogames, foi a dimensão inconclusiva do processo de pensamento. Geralmente começo a escrever com uma ideia do que quero escrever, mas sem saber bem para onde vou. O texto sobre *GeoGuessr* não foge à regra, e o diálogo do filme reforça essa impressão: ouvimos dois personagens discutindo coisas lunares, em conversas que não refletem experiências eufóricas de investigativas. É muito fracasso, muita tentativa e erro, muita reclamação pelo fato de não conseguirmos encontrar o nosso caminho. E Chloé sublinhou esse aspecto na conclusão do filme...

C. G. L.: Achei fascinante: M. e você falam que o prazer não está realmente presente, mas mesmo assim você reinicia um jogo.

C. L.: Na minha opinião, este é um final ideal. A constatação não é tão clara quanto se esperava, mas é justamente isso que mantém o desejo de continuar a procurar.

C.G.L.: Talvez seja aqui que a prática da escrita ensaística, inspirada em Marker, se encontra com a mecânica lúdica do *GeoGuessr*. O prazer vem mais do processo do que do resultado final. É na atividade de pesquisar, de avançar, de fazer desvios e de se perder, por exemplo para tirar um *print screen* de um determinado edifício, que reconheço as minhas práticas de investigação na internet. E foi isso que marcou diretamente o final do filme: esse prazer, e esse interesse pelos caminhos que percorremos, mais do que a paixão por chegar ao lugar certo.