laFuga

Subvertir el tiempo-cine

Imágenes y memoria en la producción de Chris Marker

Por Viviana Montes

Tags | **Cine ensayo | Nuevos medios | Cultura visual- visualidad | Memoria | Técnica | Nuevos medios**

Licenciada en Artes (Facultad de Filosofía y Letras-Universidad de Buenos Aires) Cursa el Doctorado en Historia y Teoría de las Artes (Facultad de Filosofía y Letras-Universidad de Buenos Aires) Título de tesis: "La reconstrucción del cine nacional: emergencia de óperas primas en la primera etapa de la democracia argentina (1984-1994)" . Investigadora del Instituto Artes del Espectáculo (Facultad de Filosofía y Letras-Universidad de Buenos Aires)

Marker en el Tiempo y el Tiempo en Marker

"*Marker vive en un mar de rumores, algunos creíbles, algunos inverosímiles. Las enciclopedias de cine informan de que Marker fue paracaidista durante la Segunda Guerra Mundial. Que es hijo de un soldado americano. Que nació en Mongolia. Que en realidad proviene de otro planeta, o del futuro, lo que –como escribía alguien- "le lleva a uno a pensar que la raza terráquea llegará a parecerse a Marker dentro de unos cuantos siglos". Como en toda buena leyenda, los límites entre los hechos de su vida y la ficción resultan difusos. Su obra también desafía toda definición".* (Aaland, 2006, p.227)

La producción cinematográfica de Chris Marker comienza en el año 1952 con *Olympia 52*, desde entonces y durante seis décadas de trabajo ininterrumpido dejó huellas en el mundo a través de una gran cantidad de productos audiovisuales de diversa índole y en diferentes formatos (cortometrajes, mediometrajes, largometrajes, films colectivos, instalaciones o presentaciones, animación, cd-rom, video arte, etc.) La circulación de sus producciones tampoco se limitó siempre a los canales clásicos de distribución, incluyendo presentaciones en museos, sitio web y un canal de *YouTube* bajo el seudónimo Kosinki.

Durante su extensa trayectoria recibió cada novedad técnica con la disposición de un niño dispuesto a conocer y construir mundos nuevos. Supo hacer de cada avance tecnológico un aliado que le permitiera afrontar sus constantes inquietudes cinematográficas, por momentos desafió el concepto mismo de cine, en otros presionó los límites del medio señalándolos, volviéndolos visibles para discutirlos, incluso expandirlos. A veces se anticipó a su tiempo o soñó inventos futuros. Fue fotógrafo, cineasta, coleccionista, militante y, fundamentalmente, un investigador incansable. Examinó todos los recovecos de la imagen, exploró al máximo sus potencialidades y gracias a su versatilidad nos dejó una producción amplia y heterogénea que nos permite abordar la cuestión de la imagen técnica desde muy diversas aristas.

Revisar el trabajo de Marker en el devenir de la historia implica aceptar desafíos. Es tener que hablar de documental, de ficción, de fotografía, de montaje, de ensayo, de nuevas tecnologías o nuevos medios, de analógico y digital, de metalenguaje y seguramente, siempre se escapa algo. Investigadores y teóricos se han preguntado cómo definir a Chris Marker y cómo referirse a su trabajo. Guy Gauthier, por ejemplo, juega con la combinación de términos y disciplinas para nombrarlo como "escritor multimedia" (citado en Russo, 2013, p.126). María Luisa Ortega propone ordenar la carrera de Marker suponiendo un "primer ciclo markeriano asociado a su imagen como trotamundos" (2013, p.96) que se cerraría con *Si yo tuviera cuatro dromedarios* (1966) para dar paso al "ciclo explícitamente político de su carrera" (p. 98) que inicia con el film colectivo *Lejos de Vietnam* (1967). En la siguiente década el trabajo colectivo se impone sobre la autoría personal, tal es

así que la autora señala que el próximo film que Marker firmara como director fue *El fondo del aire es rojo* (1977). Finalmente, la reflexión sobre la manipulación de las imágenes incluida en *Sans Soleil* (1982) daría comienzo a una etapa de experimentación e investigación en torno a los nuevos medios digitales. Siguiendo un lineamiento similar Greene y Pinto condensan convenientemente estos ciclos en tres vanguardias según el posicionamiento del cineasta en cada etapa: "la del militante político, la del cronista explorador y la del innovador tecnológico." (2013, p.11)

Lo que complejiza el estudio es que estas zonas o ciclos se han ido combinando en Marker a lo largo de los años provocando diversas mixturas y ahí se nos presenta el primer desafío, porque intentar de acotar el inmenso trabajo creativo de un artista a unas pocas categorías rígidas resultaría, por lo menos, insuficiente. En este tipo de casos es conveniente trabajar configurando un sistema de relaciones que tome en cuenta los cambios que se van incorporando junto con ciertas variables que se reiteran, aquí por ejemplo deberíamos observar la recurrencia de ciertos tópicos como el tiempo, la memoria y la figura de la mujer que aparecen de modos diversos en varias de las producciones de Chris Marker.

Para no traicionar el espíritu independiente del cineasta, tendremos que seguir su ejemplo y trabajar sobre el campo del pensamiento de un modo libre, lúdico y creativo que nos permita evadir el encorsetamiento teórico. Habrá que intentar desbordar los textos, como Marker supo desbordar pantallas.

La memoria se construye: herramientas diferentes, una misma fascinación

En esta oportunidad, nos asomaremos al universo Marker desde la ventana *Immemory (Chris Marker, 1998)*. Originalmente, este material (hoy disponible en el sitio web www.gorgomancy.net) se expuso en el Museo Nacional de Arte Moderno, Centre George Pompidou entre el 4 de Junio y el 29 de Septiembre de 1997. El público asistente podía acceder mediante algunas computadoras dispuestas en el museo y se narran interesantes anécdotas sobre cómo el tiempo de observación provocaba discusiones y reflexiones en torno a la función de la obra de arte. [1] Luego, en 1998 se editó y comercializó en formato CD-Rom bajo el título *Immemory One*. En ese momento Marker expresó:

"Mi hipótesis de trabajo era que toda memoria, ya larga, está más estructurada de lo que parece. Que las fotos tomadas aparentemente por azar, las cartas postales elegidas según el humor del día, a partir de una determinada cantidad comienzan a trazar un itinerario, a cartografiar el país imaginario que se extiende en nuestro interior. Al recorrerlo sistemáticamente estaba seguro de descubrir que el aparente desorden de mi imaginario escondía un plan, un mapa, como en las historias de piratas. Y el objeto de este disco sería presentar la 'visita guiada' de una memoria, al mismo tiempo que proponer al visitante su propia navegación aleatoria. Bienvenido por tanto a 'la memoria, tierra de contrastes' o mejor como he decidido llamarla, *Immemoria (...)* que aquí se encuentren los suficientes códigos familiares (la foto de un viaje, el álbum familiar, el animal-fetiche) como para que, imperceptiblemente el lector sustituya mis imágenes por las suyas, mis recuerdos por los suyos y que mi Immemoria haya servido de trampolín a la suya para su propio peregrinar en el Tiempo recuperado". (Ortega & Weinrichter, 2006, pp.299-301)

Chris Marker indagó en este material la posibilidad de superar la inevitable linealidad del tiempo cinematográfico y esta subversión de la forma temporal y consecutiva del séptimo arte deja con bastante libertad al espectador para confeccionar –de algún modo y cada vez- su propia versión de la obra. El maestro del montaje otorga aquí al espectador -devenido visitante- la misión de recorrer sus propias imágenes y recuerdos significativos prácticamente a su antojo, creando su propio montaje, tal vez a modo de cierto viaje iniciático en el que se apertura, lo que en términos de Roland Barthes podríamos denominar un nuevo *tiempo mítico* en el que ya no hay antes ni después, sino una multiplicación del espesor del texto basado en la ruptura de su cronología interna.

Recorrer *Immemory* es tener que aprender el uso de la herramienta, reconocer los distintos colores que adquiere el cursor para saber qué posibilidades y qué direcciones permite. Es elegir seguir a Guillaume-en-Egypte (el gato de Marker que protagonizará su propio film en 2009, *Ouvroir: a second life wandering with Guillaume-en-Egypt)* en los atajos o desvíos que nos propone o ignorarlo y quedarnos con una versión más acotada de la historia.

Estas dos apariciones de Guillaume se dan en marcos diferentes, en *Immemory*, como venimos observando, la secuencialidad inalterable del cine tradicional se interrumpe en favor de la libertad del visitante para construir su propio relato, mientras que en *Ouvroir* nos encontramos con un producto que se acerca y se aleja al mismo tiempo del formato tradicional. Se trata aquí de un cortometraje inspirado en la novela *La invención de Morel* (Adolfo Bioy Casares, 1940) en la que el felino alter ego de Marker se convierte en un guía animado que nos lleva a recorrer un gran y anacrónico museo virtual, la animación se acerca a la estética del videojuego tornando fragmentarios los movimientos de cámara y los de los personajes. Esta interrupción en la continuidad del movimiento molesta al ojo entrenado a la luz del cine clásico que supone todo transcurre en el cine como en la vida, sin evidenciar las costuras.

Recorrer *Immemory* es, también, adaptarse a otro tipo de relación con las imágenes, no ya dispuestas una a continuación de la otra en una serie que el director impone, sino que implica la corporalidad y la temporalidad propias de cada visitante. Tiene un formato arborescente, cartográfico, es el cofre de los recuerdos y un material teórico invaluable. Es, a la vez, un laberinto de imágenes, es decir, un modo de aprender a perdernos en un mundo de imágenes, a perdernos en la imagen y a perdernos en su creador, Chris Marker, ya que se trata de una obra autobiográfica en la que él comparte su propia colección de recuerdos, las reflexiones y las interrogantes que estos generaron a lo largo de los años. Sin embargo, no se trata de la exposición ególatra del recorrido de una vida, el espectador-visitante se convierte en partícipe de la obra, en un cómplice de su autor y en diana del proyectil que Marker lanza desde la pantalla para que su memoria individual se fusione con la del visitante y se vaya formando así una red de memoria colectiva.

Immemory se convierte entonces, en un encuentro tácito entre la instancia de producción y la instancia de expectación, también subvertida en tanto se ve impulsada a interactuar con el material para obtener un verdadero acceso. En este sentido, el CD-Rom se torna un espacio de complicidad, en el que el visitante recibe guiños y advertencias amistosas permitiendo, además, la emergencia de una experiencia lúdica en la que el espectador puede, por ejemplo, borrar la sonrisa de la Mona Lisa o replicar el juego de Marker y crear su propio museo, enmarcando mentalmente las caras que le resulten familiares y cotidianas. Eso sí, hay una regla fundamental, un desafío para nuestra mirada acelerada: tomarse su tiempo, no hacer *zapping*.

Las zonas de la memoria que propone Marker se dividen en Cine, Viaje, Museo, Memoria, Poesía, Guerra, Fotografía y X-Plugs. Y en cada una los senderos se multiplican en diferentes direcciones, lo que alcance a ver cada uno y el orden en que lo haga corre por cuenta propia. Hay un índice alfabético que permite al visitante más ordenado u obsesivo seguir un orden más prolijo y no perderse de nada.

Immemory se convierte entonces en un excelente caso de otras formas de darse la imagen, otros modos de ser cine y de afectar al espectador implicando su acción en el visionado de la película, constituyéndose así un verdadero *cine-experiencia*. De allí el valor del formato en que se presenta esta obra, el CD-Rom entabla aquí un diálogo directo con el cine, una discusión cara a cara sobre las potencialidades y limitaciones del medio, que es también la productiva discusión sobre el uso del medio por parte del artista. El uso que el cineasta hace del medio es su propio gesto político, por eso resulta fundamental observar el uso meticuloso que Marker hizo del medio en las diferentes etapas de su prolífica producción, porque como reconoce Eduardo Russo:

“Marker nunca se ha lanzado a las nuevas tecnologías con un ánimo simplemente celebratorio de las ‘novedosas herramientas’, como lo pretende el discurso del marketing y la publicidad, sino que las incorpora cuestionando sus límites, haciendo uso crítico de sus recursos y hasta aprovechando el uso creativo y desviante de sus propios puntos débiles, sus zonas de incertidumbre. Más aún, sus producciones suelen enfatizar la misma condición de rápida obsolescencia de los así llamados ‘nuevos medios’.” (2013, p.127)

A la creación de *Immemory* siguió *Roseware* (Chris Marker, 1998), un dispositivo en el que el visitante podía crear su propio espacio dentro de una memoria colectiva aportando sus propios recuerdos. Como es fácil observar Chris Marker demuestra –en varias de sus obras– especial interés, fascinación y dedicación a la observación del modo en que se construye y funciona la memoria.

En términos más convencionales, pero aun así desafiantes al formato cinematográfico canónico, les dedica al tiempo y a la memoria su espacio en *La jetée* (Chris Marker, 1962), una película hecha a base de fotografías al modo de una fotonovela. *La jetée* es una sucesión de imágenes fijas que discute al cine en tanto arte del movimiento brindándole esta cualidad únicamente a través del montaje entre planos. De este modo, expone en su misma forma el nodo del film, un hombre, una mujer, un hecho traumático obturado en el pasado, la necesidad de sobrevivir al tiempo y la imposibilidad de recordar. Hay un solo instante de movimiento al interior de un plano, un parpadeo, tan fugaz como el recuerdo de la muerte.

No se trata del primer indicio del gran valor que Marker atribuía al montaje, recordemos que André Bazin ya había señalado en su famosa crítica a propósito de *Lettre de Sibérie* (Chris Marker, 1957) que se abría para Marker un tiempo que lo posicionaba "como un cineasta inclasificable en el panorama cinematográfico contemporáneo, que piensa el cine en términos de montaje recuperando la vanguardia soviética lo que, como afirma Bernard Eisenschitz, lo situará a contracorriente del nuevo cine francés." (Citado en Ortega & Weinrichter, 2006, p.19)

Como vemos, no siempre fue necesario para Marker acudir a formatos fuera del cine para poner en discusión las potencialidades del medio, tanto en *Ouvroir* como en *La jetée* instaura el uso novedoso de la herramienta desde su interior, instaurando la ironía, descolocando alguno de los postulados que funcionan como máximas inquebrantables de la lógica del séptimo arte. En *Ouvroir* fue la continuidad invisible del movimiento y en *La jetée* se atrinchera en el uso magistral del montaje para plantarse de lleno en la discusión, de larga data ya, entre cine y fotografía. Nadie podrá decir que *La jetée* no es una película, pero sí instala (y no será la última vez que lo haga) la pregunta fundamental: ¿Qué es el cine?

La imagen como huella y sustrato de la memoria del mundo

El vínculo de Marker con las nociones de tiempo y memoria, esas preguntas insistentes, acuciantes que resurgen de modos diversos en su filmografía nos permiten reflexionar sobre la función del artista frente al manejo de nuevas tecnologías y se tornan, a su vez, una forma de percepción del paso del tiempo en la vida del sujeto. *Immemory* es, además, testimonio de la huella que la Historia deja en el Ser y también de la huella que el arte deja en el Ser. La inclusión de hechos históricos como la Revolución Cubana o la pregunta por los sentimientos que despertó en él la primera película vista en su vida no son datos anecdóticos, son lazos de Marker, el hombre, con la vida, con la historia y con el arte, y son lazos que se tienden y se extienden entre Marker, el artista, y quién observa del otro lado de la pantalla, una puerta abierta hacia sus propios interrogantes, una ligazón con la memoria construyéndose en acto.

"En el fondo cada imagen (o cada texto) del cd-rom se presenta como una auténtica huella mnemotécnica, entendiendo por tal la capacidad de retención de la memoria por medio de ciertas combinaciones y artificios". (Zunzunegui, 2006, p. 167) Santos Zunzunegui vincula la obra de Marker con ciertos postulados de Deleuze, por ejemplo cuando este focaliza en la valoración del componente temporal de la imagen. "El pasado se conserva en el tiempo: es el elemento virtual en el cual penetramos para buscar el 'recuerdo puro' que va a actualizarse en una 'imagen-recuerdo'" (Deleuze, 2009, p.135) *Immemory* es puro sustrato de lo que Deleuze denomina *capas del pasado* y en esa pureza de *imágenes-recuerdo* en las que germinan los *recuerdos-puros* de Marker, pero también los nuestros, es donde comienza a configurarse una *memoria-mundo*.

Frente a la imagen en la que Marker narra sus primeros descubrimientos en torno al impacto que el cine provocó en él resulta inevitable para nosotros, los amantes del cine, no remitirnos inmediatamente a aquellos fotogramas que nos imprimieron su huella, a aquellas películas que nos plantearon los primeros interrogantes y se convirtieron en la base de nuestras reflexiones futuras. Lo mismo ocurre con las otras zonas de esta *inmemoria* que interpelan directa y eficazmente al observador, para algunos será el álbum de fotos familiar, para otros el espíritu aventurero del viajero, para otros el enlace con la poesía y así, cada visitante encontrará la zona en la que algún eco le resuene y lo atraiga y entonces, la identificación, en algún momento del recorrido ocurre, invariablemente.

Por otra parte, sucede que en *Immemory* no importa la veracidad de lo mostrado porque su valor reside en ser fragmento virtualmente recreado y en la afectación que ello nos produce en tanto sujetos. En uno de los cuadros se lee: "Es banal decir que la memoria engaña, y más interesante de ver estas mentiras como una forma de percepción natural que uno puede gobernar y dar forma a voluntad. A veces esto se llama arte." Por algo Chris Marker elige aliarse a las nuevas tecnologías y recurrir al formato CD-rom para este proyecto, "porque es la única técnica que permite simular el carácter aleatorio y caprichoso de la memoria que, por definición, el film no puede ofrecer." (Ortega & Weinrichter, 2006, p. 234) Si muchos percibieron las nuevas tecnologías como medios para hacer olvidar o distraer al espectador, aquí el artista visual las conjura en su uso mismo e invierte el signo de carácter negativo con que muchas veces se acompañan los cambios tecnológicos.

Sobre el valor de verdad de la imagen el cineasta ya había se había manifestado en **Sans Soleil** (Chris Marker, 1982) reconociendo que, las imágenes de las trifulcas de los años sesenta tratadas con el sintetizador de su colega Hayao eran "imágenes menos mentirosas que las que tú ves en la televisión: por lo menos éstas se dan por lo que son, imágenes, no como la forma transportable y compacta de una realidad ya inaccesible". (Niney, 2009, p.355)

Al poner las imágenes en relación de modo fragmentario, aleatorio y caprichoso (tal como adjetivaba Marker las cualidades del soporte) *Immemory* supone un modo otro de poner imágenes en relación (en comparación al cine tradicional) y es exactamente por eso que se traduce en una forma más acorde para postularse memoria, porque no sólo condensa gran cantidad de material, sino que se propone como un modo de recordar: fragmentos expuestos y prestos a constituirse relato en tanto alguien se haga cargo de unirlos y darles sentido, es decir de constituirlos relato.

En tiempos de tan vertiginoso avance tecnológico, vale la pena revisitar determinadas obras como *Immemory*, aun cuando ya se trate de un formato anticuado, porque nos sirve, ya sea desde la praxis audiovisual o desde su estudio, y para tender ese necesario vínculo que el arte de las imágenes (y todo el arte) debe trazar con su comunidad para tornarse político y para no convertirse – en términos de Guy Debord- en *falsa conciencia del tiempo.*

Así Chris Marker, el hombre, el fotógrafo, el cineasta, el viajero, el coleccionista, el investigador, el sujeto político hizo su propia historia dentro de la Historia del Cine. Fue un artista tan situado en su tiempo, como inquieto. Supo conjugar pasado, presente y futuro en las imágenes que creó y a través de ellas remontar el Tiempo. Con espíritu internacionalista registró y difundió novedosamente imágenes del mundo, indagó en el uso nuevas herramientas técnicas y tecnológicas, así como también en nuevos usos de las herramientas que el cine dispuso desde sus orígenes. Más bien, sacudió al cine, lo agitó y lo puso cabeza abajo para conseguir de este maravilloso arte las máximas posibilidades que podía ofrecerle, y a través suyo ofrecernos. Militancia cinematográfica y versatilidad fueron sus armas de trascendencia.

A la memoria de Ana Amado que en un fotograma de Marker abrió para mí un mundo inmenso y maravilloso de imágenes y reflexiones.

Bibliografía

Aaland, M. (2006) Cyberbohemia.com/o.w.l en Ortega, M. L. & Weinrichter, A. *Mystère Marker. Pasajes en la obra de Chris Marker*. Madrid: T&B.

Barthes, R. (2015) *S/Z*. 1ª ed. (especial). Buenos Aires: Siglo XXI.

Debord, G. (2008) *La sociedad del espectáculo*. Buenos Aires: La Marca.

Deleuze, G. (2009) *La imagen tiempo. Estudios sobre cine 2*. 1ª ed. 2ª reimp. Buenos Aires: Paidós Comunicación.

Greene, R. y Pinto I. (2013) *La zona Marker*, FIDOCS, Santiago de Chile

Niney, F. (2009) *La prueba de lo real en la pantalla: ensayo sobre el principio de realidad documental,* México: Universidad Autónoma de México.

Ortega, María Luisa (2013) "El coleccionista y sus geografías" en Greene, Ricardo y Pinto, Iván *La zona Marker*, FIDOCS, Santiago de Chile

Ortega, M. L. & Weinrichter A. (2006) *Mystère Marker. Pasajes en la obra de Chris Marker*. Madrid: T&B.

Russo, Eduardo (2013) "Del atalaya al observatorio. El cine desde las instalaciones de Chris Marker" en Greene, Ricardo y Pinto, Iván *La zona Marker*, FIDOCS, Santiago de Chile

Zunzunegui, S. (2006) El coleccionista y el explorador: a propósito de Immemory. Chris Marker, 1997 en Ortega, M. L. & Weinrichter, A. *Mystère Marker. Pasajes en la obra de Chris Marker*. Madrid: T&B.

Notas

1

Laurence Allard (citado en Ortega & Weinrichter 2006 pp.298.299): "Algunos espectadores-cliqueadores intercambian consejos, cuando uno de ellos, por ejemplo, se ha quedado

bloqueado. Un guardia del museo viene a interpelar a uno: ‘Está monopolizando el ordenador desde hace una hora, hay muchas personas (que) no han podido ver el CD-ROM, debe ceder su puesto’. Este último protesta, arguye que ‘no hacen salir corriendo a los que contemplan lentamente los cuadros’ que un ‘museo debe hacer las obras accesibles’, que ‘es un escándalo’. ‘Lo que es escandaloso es monopolizar así el ordenador’, le replica el guardia. El visitante se va, Las personas presentes alrededor de los ordenadores comentan el incidente. Una mujer joven concluye: ‘Ven, los CD-ROM crean encuentros, lo que los cuadros no siempre hacen’. El espectáculo de la memoria viva, ¿será a partir de ahora improbable?”

Como citar: Montes, V. (2017). Subvertir el tiempo-cine, *laFuga*, 19. [Fecha de consulta: 2026-11-04] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/subvertir-el-tiempo-cine/831