

El cine de las imágenes que tiemblan

Mauricio Alvarez

Este texto es una reflexión a propósito de la retrospectiva de Chris Marker presentada en el Festival de Cine Independiente de Barcelona 2003. Fue publicada por la revista Kinetoscopio nº 68 en la ciudad de Medellín, Colombia.

«-Qué curioso -dijo al cabo de un rato-, trato de recordar el paso de aquel año y no puedo recordar nada más que escenas sueltas, una al lado de la otra. ¿A vos te pasa lo mismo? Yo ahora siento el paso del tiempo, como si corriera por mis venas, con la sangre y el pulso. Pero cuando trato de recordar el pasado no siento lo mismo: veo escenas sueltas paralizadas como en las fotografías».

Alejandra en 'Sobre héroes y tumbas'. Capítulo X. Ernesto Sábato.

0. El cine antes de que se acabe el cine

Muchos confían su memoria a la capacidad de retención de las cámaras fotográficas o de video. Las cenas familiares se ven interrumpidas por continuos latigazos de luz que se desprenden alocados de las cámaras. En un solo instante en el mundo, simultáneamente miles y quizá millones de autores en potencia pasan la realidad por el filtro de una cámara de video. Se deposita así la confianza de la memoria sobre un dispositivo electrónico, sobre todo y por ahora, en un dispositivo externo al cuerpo. El cerebro se desecha como dispositivo de almacenamiento y se asume el DVD y la memoria FLASH. Las empresas de semiconductores anuncian la próxima disponibilidad de discos duros en donde se podrá almacenar un video de duración de la vida de un ser humano. Más y más dedos oprimiendo REC una cruzada contra el olvido. Quizá en una cruzada, probablemente inútil, contra la muerte. Chris Marker [1] pregunta cómo pueden tener memoria las personas que no toman fotografías o no graban videos. Y uno podría preguntar ¿Cómo pueden hacerlo las que si fotografían o graban? Aunque evidentemente Marker juega con el sentido de la fotografía y lo que hace es nombrar el dispositivo que nos permite mapear una realidad multidimensional en pequeñas secuencias bidimensionales que permanecen a salvo de la avalancha del tiempo. Así Marker señala la importancia del dispositivo en la memoria cualquiera que sea la naturaleza de este. Pero reconociendo que sólo es aquella la que puede ayudarnos en la lucha contra (para entender) el tiempo. Toda la obra cinematográfica de Marker está dedicada al propósito de develar los mecanismos de la memoria, las formas de la dominación a través del control de ésta y algunas claves para construir un proyecto personal y colectivo de memoria vital y sincera, o al menos sensata. La clave son dos películas: La Jetée (1962) y Level Five (1995).

1. La Jetée, el punto de partida-llegada

1962. La Jetée es entregada al mundo. 35 mm. Blanco y negro. 29 minutos de duración. La Jetée, una interminable caja china ¿o laberinto? cinematográfico. La Jetée, el malecón, el muelle, sustantivo que fija las coordenadas físicas de un punto de partida y de llegada, el muelle de un aeropuerto, el lugar por esencia del viaje. La Jetée, la lanzada, la tirada, la arrojada, adjetivo que denuncia la condición de expulsión, en este caso, de una mujer que da sentido a los viajes, al viaje. La Jetée, juego del lenguaje que anuncia la variabilidad de los significados cuando se juntan las palabras y las imágenes.

La Jetée, el muelle y la mujer son el punto de partida de una película que es así misma el

punto de partida de una forma de hacer cine. La Jetée como punto de fuga del cine hacia la revelación íntima, la autobiografía en clave de ciencia-ficción, como mirada a la primigenia de la imagen en el cine, pero no en un sentido de evocación histórica del cinematógrafo como dispositivo, sino de la imagen como parte del mecanismo de la memoria. O como se pudo leer en un texto repartido a la entrada de un cineclub: «Sería mejor pensar que La Jetée llama a otra primigenia, la más profunda: la del encuentro con nuestro cerebro, allí en la condición misma de los seres humanos». [2]

La Jetée como forma aparente de simplificación, una película hecha de imágenes estáticas (como todas) pero en donde se desintegra la ilusión del movimiento. Cine actuando contra sus propios principios técnicos en busca de la naturaleza del fenómeno cinematográfico como hecho mental. Sugiere Marker que antes que en el movimiento, la magia del cine está en la fotogenia, o en palabras de Edgar Morin en «esa cualidad compleja de sombra, de reflejo y de doble, que permite a las potencias afectivas propias de la imagen mental fijarse sobre la imagen salida de la reproducción fotográfica». [3]

La Jetée es una fotonovela sobre la memoria de su protagonista y desde ahí una reflexión sobre la memoria como mecanismo en sí. Y de eso es lo que trata todo el cine de Marker, entonces La Jetée es además una carta para navegar por la amplitud de la obra audiovisual de Chris Marker.

La memoria en el cine de Marker, y como se declara en La Jetée, es el único mecanismo que puede salvar de la destrucción final. Y, hasta ahora, la única forma práctica de viajar en el tiempo. Porque lo apocalíptico en La Jetée no es el pasado o el futuro sino el presente, y esos señores que controlan la capacidad de soñar, y por tanto de viajar, del protagonista son sujetos del presente, y en este nuestro presente pueden ser lo que cada uno quiera. La realidad desborda en ejemplos. La Jetée metáfora abierta sobre la dominación de la memoria. Advertencia política y estética. Desafío cinematográfico a los enemigos de la memoria humana atrincherados principalmente en la televisión (rosa y sosa como dicen por ahí).

Pero La Jetée es fundamentalmente ellos dos. Y sobretodo ella. La mujer que es. La mujer del muelle de un aeropuerto, el sitio con más desencuentros por centímetro cuadrado en el planeta. La Jetée es ella con el cabello al viento, moviéndose por todos los recuerdos, es la obsesión de él, el perseguidor que la busca por todos sus sueños. Son ellos dos que se buscan en lugares no planeados, «andábamos sin buscarnos pero andábamos para encontrarnos» le dice Oliveira a la Maga en Rayuela. Son ellos dos frente a los animales del museo, es ella durmiendo y ese único movimiento revelador, anuncio del nacimiento de la mirada, de algo ahí justo detrás de la retina que ratifica la existencia de algo real, en contra de un mundo despiadadamente ajeno. La Jetée, como película de cine, vista en una sala, es una sesión de sombras al asalto del miedo, las ganas del amor, y que se hace sublime y siniestra al encontrar su centro en la muerte. Muelle y expulsión. Sombras que curan de la oscuridad y abren la puerta del sueño.

2. Después de la Jetée, antes de Level Five

Un interrogante atraviesa el cine de Marker, develar la relación entre la imagen mental del mundo que cada uno construye y las imágenes que se crean a partir del mundo con la fotografía y el cine. A partir de allí intenta develar ante sus cámaras los mecanismos que activan procesos de manipulación de esas imágenes que se obtienen de la realidad y señala la intención que éstas tienen de perturbar la imagen mental del mundo que cada persona puede elaborar. Ante los procesos de manipulación más directos, Marker opone sus películas más explícitas: Loin du Vietnam (1967), La sixième face du Pentagone (1968) y Le fond de

l'air est rouge (1977).

En ellas emprende la tarea, urgente dirían en aquel tiempo, de dar cuenta de los intensos sacudones que humanos de muy diversos países le estaban dando a esa gran colcha de retazos que llamamos historia y que eran distorsionados de algún modo para cambiar su significado o para hacer que pasaran inadvertidos para la memoria grupal de la especie. Marker no renuncia el proyecto personal de la dignidad y su cine toma partido abiertamente por quienes estaban intentando darle un giro a la izquierda a la política planetaria. Sin embargo esa opción política la hace desde un intenso cuestionamiento propio que comparte con el espectador, y es el que finalmente hace que sus películas de hace 50 años conserven, en contra de muchos interesados, una gran vigencia política y cultural.

Loin de Vietnam utiliza el cine como un manifiesto político colectivo utilizando la misma estrategia de un comunicado público acompañado de un puñado de firmas. Pero Marker sabe que la guerra que se está librando en Vietnam no sólo enfrenta a dos ejércitos en el campo de batalla sino que enfrenta a todo el mundo con las imágenes que de ella se producen, venden y que finalmente van a constituir la memoria de todo el colectivo humano sobre esos sucesos. Por eso este manifiesto es cine, porque la batalla de la memoria se da en el terreno de las imágenes, porque el cine, como demuestra *La Jetée* no hace parte de una mentada era audiovisual, sino que es puente directo a la imagen mental del mundo.

En el caso de la invasión de EEUU contra Vietnam del norte, Marker comprendió rápidamente que era necesario dejar una constancia no sólo de la oposición que en ese momento dieron a la guerra, sino del hecho mismo de la guerra, pues entendía el peligro de que fuera borrado del mundo o maquillado para hacer que fuera otra cosa, como lo han intentado en vano las innumerables películas que han vendido, con éxito de taquilla incluido, la insulsa versión estadounidense de los hechos. A este peligro se refería Noam Chomsky en un ensayo en 1984. [4] «Durante los últimos veintidós años, he tratado de encontrar una cita en la prensa dominante o en documentación académica que mencione la invasión de Vietnam o la agresión contra Indochina: nada. No existe tal suceso en la historia. Lo único que aparece es la defensa de parte de Estados Unidos contra el terrorismo en el sur de Vietnam, apoyado desde el exterior (o sea desde Vietnam)».

Jean-Luc Godard, Agnes Varda, Alain Resnais y Chris Marker entre otros más de 150 cineastas y técnicos de cine franceses, firman *Loin de Vietnam*, un close-up de la invasión estadounidense de Vietnam del Norte. *Loin du Vietnam* es un documento audiovisual que plantea una crítica contundente del colonialismo, la invasión y la barbarie de la guerra contado desde la mirada personal de aquellos que sienten propia la agresión contra la humanidad. Marker es quien da coherencia formal a este proyecto político al darle un camino para el diálogo entre las imágenes y los textos. Un portaaviones es cargado con las bombas que luego serán lanzadas, una toma desde un avión militar que reparte Napalm por toda la selva, los vietnamitas resistiendo los bombardeos, escondiéndose en tubos de concreto hechos en las calles. Una presentación de teatro político en un pueblo bombardeado, una caminata con soldados norteamericanos por los arrozales pantanosos. Todos conforman un cuadro audiovisual contundente política y humanamente que pasados 40 años, y al contrario de lo esperado, mantiene su vigencia crítica, porque no sólo develó la guerra como el hecho atroz que es, sino que mostró los mecanismos que la hacen posible tanto en el campo militar como en la memoria audiovisual y en eso, es claro que, como mundo, hemos avanzado poco.

La sixième face du Pentagone continúa la misma discusión de *Loin du Vietnam* pero esta vez desde el otro lado del conflicto, y muy concretamente en una protesta contra la guerra

que tuvo como lugar de referencia al Pentágono en EEUU. La película es el resultado de la percepción personal del fenómeno sociopolítico que sucede ante los ojos de Marker. Un juego entre todos los símbolos que se cruzan con esta historia: el Pentágono, la guerra de Vietnam, la situación política de los 60s y la situación concreta de una protesta que organizan estudiantes, hippies, gente del común, cuya individualidad, aunque disuelta en la expresión colectiva, se puede rastrear con una cámara de cine. La película es un intercambio de individualidades entre el director y un grupo de personas que toman por asalto pacífico la sede mundial del asalto violento.

La sixième face du Pentagone y Loin du Vietnam se encuentran cronológicamente entre otras dos películas claves de toda la filmografía de Marker: *Le Joli Mai* (1963) y *Le fond de l'air est rouge* (1977).

Ambas son un colección de objetos personales de Marker, si por objetos podemos entender a imágenes sueltas de ciudades, conversaciones en las calles, gatos, señoras, París, obreros, atardeceres y pandillas de bailarines preadolescentes en Japón. Se dice comúnmente en la bibliografía que las películas de Marker inauguraron el cine ensayo, pero una apreciación más personal sería que inaugura el cine del álbum de viajes mentales. *Le Joli Mai* es el capítulo del álbum marcado con mayo del 63 en París. Marker quiere entender qué pasa en esa ciudad en ese mes. Por su cámara vemos pasar a la ciudad y la pelea sempiterna por el espacio, el submundo demostrando que es un mundo, las calles en tensión, desalojos, marchas obreras, el micrófono abierto para la conversación con los inmigrantes africanos que constatan las variadas formas del racismo. Marker hace caber a una ciudad durante un mes en 110 minutos de película, pero como aclaran los monólogos inicial y final, lo que Marker está mostrando es su ciudad, la que se crea en su mente, y a la que no quiere dejar escapar y por eso la retiene dentro de una película que es lo más parecido (hasta ese momento) a su imagen mental. Al final de *Le Joli Mai* el director recorre la misma ciudad, en un amanecer obnubilante, calles vacías, la cárcel y sus preguntas por esos seres ahí adentro, afuera, por él mismo como médium entre todo eso y uno que mira la pantalla. Un camino para resolver esa pregunta (la pregunta por el que está detrás de la cámara) será propuesta en *Level Five*, por su alter-ego femenino, quien reconoce que el personaje que habla ahí en la película tiene más vida que quien lo dirige detrás de la cámara. «Dentro de unos años, cuando hayas muerto Chris...»

Marker es un anatomista de la imagen, se podría discutir mucho sobre todo lo que se cuenta en cada una de las secuencias de sus películas, pero para eso están ellas como imágenes, para decir eso directamente, por eso ellas se convierten en un puente que nos une a lo que sucede en la cabeza de Marker. *Le fond de l'air est rouge* son notas de viaje hechas en cine, fragmentos de un mundo convulsionado por sus contradicciones, visto por un hombre convulsionado por sus propias preguntas. *Le fond de l'air est rouge* practica un género cercano al panfleto audiovisual íntimo. Por ella desfilan las figuras más sobresalientes de los movimientos políticos de los 60s. Camilo Torres Restrepo, (recuerdos del) Che Guevara, Fidel Castro, los jóvenes de la primavera parisina del 68, los trabajadores del mayo checo, los estudiantes rebeldes asesinados en ciudad de México, los resistentes a la guerra de Vietnam en Estados Unidos y los movimientos libertarios en Berlín y Londres. Con ellos enseña sus simpatías políticas y también su forma de leer los acontecimientos, su capacidad de ver. Los personajes (individuales o colectivos) tienen el tiempo suficiente para ser en la pantalla y son ellos mismos quienes se encargan de evidenciar sus propias contradicciones. Las manos rotas, dice un subtítulo en la película. Como Fidel Castro dando sus declaraciones en apoyo de la invasión rusa de Praga. Punto cumbre de la pérdida de un

proyecto del mundo. Y es en ese mismo lugar donde Marker nos muestra las imágenes temblorosas de su cámara y pregunta sobre el por qué de esas imágenes que tiemblan. Algo se mueve muy fuerte a su lado y él lo intuye, pero le sucede al tiempo que lo filma y entonces todo tiembla, las vigas se agrietan, el mundo está a punto de romperse, de volverse otra cosa.

Le fond es en palabras de Marcelo Expósito «una mirada lúcida que escenifica la actual explosión y fragmentación del sujeto político clásico, y una lección sobre la necesidad de mantener la profundidad de una memoria activa, aunque esté constituida por imágenes temblorosas.» [5]

De ahí llegamos a *Sans Soleil* (1982), un juego de asociación cinematográfico. Resultado de la acumulación de imágenes, de recuerdos, de vivencias, de películas y viajes. Para Marker todo tiene que ver con todo, han pasado muchos años desde aquella escena en Praga, y ahora recorre el mundo con sus preguntas en la mochila, buscando las luchas contra el poder en movimientos más cercanos a lo cotidiano, provocando encuentros con lo sutil de la realidad en decenas de parajes de la Tierra. Un grupo de niñas bailan en un parque de Tokio, Tokio que fue antes toda una película, *Le Mystere Koumiko* (1965). Tokio son las palabras entre ingenuas y desgarradoras de Koumiko Muraoka, la amiga por coincidencia de Marker en Japón. Japón en *Sans Soleil* es un punto de partida a Cabo Verde, Guinea Bissau. Africa que en Marker es otra película *Les statues meurent aussi* (1950) ensayo etnográfico anticolonialista que desarrolla una crítica del arte africano y de los usos de éste por los franceses, todo en forma de diario de viaje.

Sans Soleil es un diálogo de Marker con su propio cine: *Loin du Vietnam*, *Le fond de l'air est rouge*, todo Marker está allí en un ejercicio de fusión del autor con su propia obra solo comparable a lo que hace Sábato en *Abadón el Exterminador*. En *Sans soleil* Marker debate sus opciones políticas y estéticas; las primeras devienen en crítica implacable contra la manipulación de las imágenes del mundo (*La Jeteé again and again*) y las segundas en un método para reflejar la yuxtaposición de las imágenes y los recuerdos en la memoria.

Marker es sus películas, esto podría explicar su renuncia a convertirse en figura pública por fuera de ellas, no podemos ver a Marker pero vemos el mundo que él ve. Nos sugiere que ésa es la mejor, casi la única, imagen que podemos tener de él. *Sans Soleil* juega al cine como se juega a la imaginación, pasamos de un país a otro, de una década a otra, vemos gatos en las vitrinas de las calles de Tokio y el polvo amarillo que se restriega en los ojos en Guinea Bassu. Algo parecido a lo que hace el Holandés Johan van der Keuken en películas como *The long holliday*, pero mientras que éste afirma el cine para poder hacer un ensayo en primera persona, Marker usa el cine como un medio para un proyecto más ambicioso de relación entre él, las imágenes del mundo y nosotros, los espectadores de todo esto. En *Sans Soleil* se empieza a intuir esa pelea de Marker con el cine. La intención de hacer una cosa visual en la que quepa todo, la obra total, una película de sus películas, de sus libros, de sus viajes, de sus recuerdos, ideas, proyectos, miedos. Al principio el cine parece el lugar apropiado, pero a medida que lo que quiere mostrar se acerca más a los complejos mecanismos de la memoria, éste empieza a agotar su capacidad de representación y se fagocita a sí mismo. *Level Five* es el punto de quiebre en donde ya el cine de Marker no se puede hacer en cine y entonces se hace otra cosa, en el CD-ROM *Immemory* o en su continuación colectiva en el proyecto *Roseware*.

Sans Soleil es una película que descansa sobre la agudeza mental, afectiva e histórica del espectador. Marker no quiere explicar, casi todo son referencias a algo, a otra cosa que el espectador debe desentrañar de entre las referencias, los personajes y los guiños. Marker

denuncia, agrade, interroga, habla con él mismo, con su posible espectador, lo violenta con la única violencia capaz de crear efecto: la de la inteligencia. Marker es ante todo un espectador intenso. Es capaz de dedicar una película entera (Level Five) para desmitificar una escena de menos de 10 segundos. Su consigna parece ser que si al menos puede destruir ese icono, podrá destruir la base de una forma de pensamiento centrado en la manipulación de la memoria como mecanismo de dominación.

La empresa global de Chris Marker parece muy desproporcionada por el tamaño y la cantidad de enemigos que él mismo escoge entre los telediarios, los real shows y la publicidad política pagada bajo cuerda, todos cantando al unísono una versión domesticada del presente. Marker, al igual que Jonas Mekas, se para en la autopista de la información y se ríe: «El batir de las alas de una mariposa sobre una pequeña flor, en alguna parte, basta, yo lo sé, para cambiar a fondo el curso entero de la historia. El pequeño y dulce traqueteo de una cámara super-8 en el sudeste de Manhattan y el mundo entero ya no será el mismo». [6]

Para Marker basta una película para demostrar cómo eso que conocemos como realidad es en realidad un proceso complejo de construcción de símbolos en donde lo que menos importancia tiene es el contacto del individuo con la realidad. Evidentemente que este proceso es político, pero decir que el cine de Marker es político sería caer en la ingenuidad de creer que el otro cine no lo es. Marker simplemente discute con su espectador los presupuestos de sus películas que están íntimamente relacionados con la forma en que consumimos imágenes. Sus preguntas sobre el mundo y sobre sí mismo señalan nuevos itinerarios ante los cuales la cámara tiembla en la mano por la falta de respuestas.

En Sans Soleil hay algo muy intenso que disloca la mirada hacia el cine de quien se deja llevar por el viaje Marker. Sans Soleil es un cine de combate, que tiene que ver no sólo con la vida de su director sino con la vida cotidiana de cada uno. Por eso es tan difícil salir de la sala y decir algo, por eso es tan riesgoso escribir una reseña de sus películas, porque siempre se corre el riesgo de cubrir con un manto de frivolidad o de erudición las fuerzas desbocadas del cine de Marker. Como siempre, después de este tipo de películas uno sale de la sala, camina un rato por la noche sin decir nada a una chica que camina al lado y luego simplemente cambia de tema.

3. Level Five. Okinawa mon amour.

Level Five expone, entre muchas cosas, el caso de las víctimas de Okinawa. Suceso borrado de la conciencia planetaria. Marker advierte que esos no son ejemplos de malformaciones de la memoria sino la constatación misma de la fragilidad de todo el proceso. El mundo en los catálogos de geografía es un manual de opciones turísticas, el mundo sin conflictos ni perversiones. Lindos parajes, islas en el pacífico ¿Okinawa?, listados de número de habitantes, fotos de una niña en un paraje exótico.

Así es que Okinawa ha perdido la brutalidad de su propia historia, se ha perdido para sí misma y para todos. Y lo que hace Marker es mostrar esa falsificación como un proceso deliberado. Perdemos a Okinawa y sus suicidas porque son perdedores en la batalla por la construcción de su propia memoria. Marker actúa como una especie de guerrillero de la memoria, su objetivo es destruir los cimientos de un complejo mecanismo de alienación. Para ello opone otro mecanismo complejo que es el juego de Level Five. Por eso después de Level Five Marker se sale del cine, porque le hacía falta darle un botón al espectador para que se metiera al juego con él. Por eso Roseware, para darle al espectador el juego y dejar que se vuelva un juego colectivo.

A la entrada del laberinto Level Five hay un juego de computador y una mujer. Ambos

configuran una versión existencial del play-station. La recuperación de la memoria se convierte así en una actividad más cercana a los juegos de video que al reportaje televisivo. A la vez que Level Five discute sobre lo que pasó con lo que pasó en Okinawa, presenta un ensayo sobre los mecanismos que hacen posible el cine sobre Okinawa. Hay una especie de didáctica de los medios, la historia y el cine en Level Five. Pero Marker no quiere recuperar una historia olvidada, su misión no es histórica, quiere mostrar la forma en que esa historia se convierte en un discurso audiovisual cuyo objetivo es construir una visión sobre esos hechos que reemplace a los hechos mismos. Para no dejar lugar a dudas, Marker se detiene en escenas cortas, como la de la mujer suicida, que se han convertido en íconos de una guerra prácticamente olvidada y reconstruye no sólo lo que sucedió con la mujer sino con la imagen de la mujer. Allí encuentra ese papel incitador de lo trágico que tiene la cámara, cámara que afecta todo lo que ve. Marker como si fuera un físico cuántico postula que el observador, en este caso el dispositivo de memoria del observador, modifica la realidad que observa. Justo en ese instante en el que existían miles de posibilidades se reduce el (vector de) estado a favor de una de ellas. En el caso de la mujer y también del hombre en la torre Eiffel se reduce a favor de un salto al vacío. Luego esa escena que queda atrapada deja de revelar lo que allí sucede para apuntar a otra cosa, para convertirse en referencia de otros hechos. Pero Marker se detiene, avanza la secuencia en cámara lenta, devela el procedimiento, vemos la mirada de la mujer, vemos la escena completa, igual en la escena del hombre que se quema. Marker actúa como el padre que advierte a su hijo sobre esos señores que juegan en la calle con unas piedras que esconden con unas tapas a las que mueven rápidamente y de las que preguntan la ubicación exacta a un desprevenido transeúnte. La sugerencia de Marker es no jugar nunca con ellos, las tapas están cargadas

Pero Level Five no es un manual de instrucciones para no dejarse engañar, incluso podría ser un engaño gigante. Level Five como un ensayo de geografía humana escrito en primera persona. Marker no postula que tenga alguna verdad oculta sobre los hechos de Okinawa, contrapone sus búsquedas a eso que se conoce como versión oficial. En Level Five no se critica el estado del mundo en un momento determinado sino que se denuncia la forma en que se construye eso que consideramos el estado del mundo en un momento dado y todo con la imagen llena de rayones de colores que la destruyen, que la pixelan en una forma de arte plástico sobre el cine.

Una mujer sentada frente a un ordenador puede acceder a Optional World Link, una red que incluye todas las redes presentes y futuras, lugar de máscaras virtuales, especie de IRC en tres dimensiones con formas humanas. Allí nos anuncian que construyen un juego. Esa red sugiere quizá a la Zona de Tarkovsky (¿la interzona de Burroughs?) en Stalker, el océano de Solaris, un lugar donde los sueños se hacen realidad, es decir donde en el sueño desaparece la idea de estar soñando. La referencia a Tarkovsky no es gratuita ya que para Marker no es solamente uno de sus autores preferidos y gran amigo, sino también una película: *Une Journée de André Arsenevich*.

En *Une Journée de André Arsenevich* Marker demuestra su respeto y afecto profundo por Andrei Tarkovsky. Película que revela la tensión de los últimos momentos de la vida del cineasta ruso. Densa porque Marker quiere comprender a Tarkovsky el hombre, desde las películas que Tarkovsky, el cineasta, nos legó. Marker es ante todo un observador con un ojo atento y un espíritu impresionable por la belleza y la inteligencia. Aunque innecesario, el francés deja en evidencia la amplitud y complejidad de la obra del ruso. *Une Journée...* es una crítica cinematográfica hecha en cine. Marker toma una a una las películas de Tarkovsky y revela su riqueza simbólica. Desde la Zona de Stalker, lugar escurridizo donde los sueños

se hacen realidad pero que los hombres parecen no estar preparados para conocer, hasta el océano de Solaris, mapa gigantesco de la conciencia humana. Capítulo aparte es la lectura de Marker del El Espejo, su recuento de los elementos esenciales, fuego, aire, tierra, agua, con un ser humano untado de ellos por todas partes. Lluvia, fuego y el cabello de una mujer, todo son signos para Marker, claves para poder adentrarse en el universo Tarkovsky. Universo de 7 películas abiertas y cerradas por un niño y un árbol. Une journée es una película del amor sincero entre dos de los cineastas más arriesgados del cine moderno.

El espejo, La Zona, Optional Word Link, Internet 5, lugares donde la memoria resiste. Marker como un media hacker que utiliza la tecnología como un objeto de proselitismo. Herramienta de contracultura de alta densidad intelectual. El asunto en Marker no es una discusión sobre las posibilidades del cine digital o del CD-ROM o de ciertos programas para editar video o hacer DVD, su asunto es la utilización de todo lo que haya disponible para poder juntar todos los proyectos personales en una sola cosa. Quizá en poco tiempo, y con la salida del DVD de alta definición, podamos ver un DVD con todas sus películas y parte de sus libros unidos en una malla intrincada, su propia red personal. El Optional World Link dentro de la obra de Marker. El proyecto de Marker es una empresa global que busca llegar a ser una sola cosa, el gran álbum personal, la obra total, pero no como una colección de obras, sino como en un mar de relaciones todo con todo, donde la red misma es una metaobra.

El proyecto de la memoria en Marker es interactivo porque es una invitación, no a sumarse a su visión personal, sino a usar sus dispositivos en tanto que técnicas formales de argumentación o en tanto que software multimedia para la recolección de los objetos con los cuales construimos la visión de nosotros mismos. Retrospectivamente Roseware es un Immemory modificable que es un Level Five en donde el espectador puede sentarse en el puesto de la jugadora. Level Five que a su vez es una colección de toda la obra de Marker formando un todo absolutamente conexo. Y visto cronológicamente cada película iba construyendo un pedazo de un gran juego que se iba depurando y radicalizando a cada paso. Al final Marker se sale de la pantalla y dice a quienes hayan podido llegar hasta allí, que es posible seguir por fuera del cine, porque sobretodo el cine era un medio para hablar de la cosa esa. Evidentemente pocos, de los ya pocos espectadores de Marker, aceptan esta invitación o este reto. No todo el mundo aun que así lo parezca, se toma el cine tan en serio.

NOTAS:

1. Jaime N. Christley. Chris Marker. Senses of cinema.
2. Paula Toro. La Jetée. Publicado originalmente en el Boletín PulpMovies. Ver una nueva versión en Pulpmovies web magaxine N° 3. Ene, Feb, Mar. 2004.
3. Edgar Morin. El cine o el hombre imaginario. Paidós, Barcelona.
4. Arundhati Roy. The Loneliness of Noam Chosmy. Znet.
5. Marcelo Expósito. Ninguna memoria sin imágenes (que tiemblan). Ningún futuro (sin rabia en los rostros). En 'Chris Marker: retorno a la inmemoria del cineasta'. Ediciones de la Mirada. Valencia, 2000.
6. Jonas Mekas. Manifiesto contra el centenario del cine. Revista Cabeza Borradora. N° 2, junio 2003, Madrid.



CRAVAN EDITORES

<http://www.contranatura.org>