

ISSN electrónico: 2172-9077

<https://doi.org/10.14201/fjc201817137154>

ENSAYO Y FICCIÓN: LA DIGITALIZACIÓN DE LA MEMORIA EN *LEVEL FIVE* DE CHRIS MARKER

Essay and Fiction: Digitalization of Memory in Chris Marker's Level Five

Dr. Fernando LUQUE GUTIÉRREZ

Colaborador Honorario. Universidad de Córdoba. España.

E-mail: mz02luguf@uco.es

 <https://orcid.org/0000-0002-2973-7116>

Fecha de recepción del artículo: 01/06/2018

Fecha de aceptación definitiva: 07/09/2018

RESUMEN

Reconocido como uno de los ejemplos más representativos del film-ensayo, el cine de Chris Marker trató insistentemente el papel de la imagen en la conflictiva relación del ser humano con la memoria. Desde esta perspectiva, el presente artículo trata de arrojar luz sobre su último largometraje, *Level Five* (1996), donde Marker actualiza anteriores planteamientos focalizando su reflexión cinematográfica en las consecuencias de la irrupción de las modernas tecnologías de comunicación y las imágenes digitales en el enfrentamiento con el pasado traumático.

Palabras clave: Film-ensayo; Documental; Imagen digital; Memoria; Ficción.

ABSTRACT

Chris Marker's cinema, recognized as one of the most representative examples of film essay, explored insistently the role of the image in the conflictive relationship between the human being and memory. From this standpoint, this paper tries to shed light on his last full-length film, *Level Five* (1996), where Marker updates early approaches and focuses on the consequences of the modern communication technologies and digital images on the conflict with the traumatic past.

Key words: Film-essay; Documentary; Digital image; Memory; Fiction.

1. INTRODUCCIÓN

Son muchas las voces que en los últimos años han puesto el acento en el significativo auge del cine documental o de no ficción. Ciertamente, en el actual panorama cinematográfico destaca sobremanera la fértil experimentación formal en el terreno del documental contemporáneo, algo que confirma la vigencia del género aún hoy, cuando la carga de veracidad intrínseca a la vieja imagen cinematográfica ha sido eliminada por la nueva imagen digital.

Tradicionalmente, el espectador ha entablado con el documental una relación diferenciada si la comparamos con un film convencional de ficción. Ahondando en esta idea, especialistas como Bill Nichols (1997, p. 55) defienden que el verdadero rasgo distintivo no habría que buscarlo tanto a nivel textual, sino en las expectativas durante el visionado, las cuales estarían determinadas por una especie de contrato entre autor y espectador que condicionaría la recepción del film. Dicho de otro modo, el pacto de suspensión de la incredulidad se vería sustituido por un contrato de veracidad, por el cual el espectador ya no finge temporalmente aceptar la diégesis propuesta por un film de ficción, sino que llega a admitir la existencia real del universo arrastrado mecánicamente a las imágenes documentales, lo que inviste al género de un halo de supuesta verdad difícilmente extrapolable a otras expresiones cinematográficas. Esta veracidad se justificaba por los estrechos vínculos que la imagen cinematográfica conserva con el mundo referencial, ya que, el cine analógico, como la fotografía, es una huella del mundo, producto del impacto en una superficie fotosensible de la luz proyectada por un referente real que necesariamente tuvo que estar presente ante la cámara en un momento dado. Esta imagen-huella está expuesta indudablemente a la manipulación, a la puesta en escena, al engaño, en definitiva, pero más allá del posible falseamiento, su conexión física con lo real es necesaria por definición.

Sin embargo, todo esto ha cambiado en fechas relativamente recientes. En la era del poscine, el *index* fotográfico en el sentido peirciano (Dubois, 1996, p. 57) ha sido sustituido por la maleabilidad de una imagen compuesta por un entramado de píxeles que podemos modificar a voluntad, mediante un *software* de diseño gráfico, sin la imposición de un referente de partida. De este modo, la desconexión entre imagen y referente ha sacudido los cimientos de la cinematografía en general, y especialmente los del documentalismo. Si bien es cierto que los equipos digitales facilitan el rodaje y la financiación, algo que ha repercutido en el incremento de la producción documental, no debiéramos pasar por alto que parte de la fuerza del género, aquella que emanaba de su condición de huella de lo real, ha quedado disminuida y, como consecuencia, la vieja aspiración de una representación objetiva y pura de la realidad está más cuestionada que nunca.

Hemos considerado oportuno iniciar este artículo sobre el film *Level Five* (1996) de Chris Marker con esta breve introducción puesto que, a diferencia de muchos de sus colegas coetáneos, el autor demostró ya en fechas tempranas un ferviente interés por explorar las posibilidades que la imagen de síntesis ofrecería al documentalista. Así lo confirma buena parte de su producción durante la última etapa de su dilatada carrera, una vez que su periodo militante sesentayochista diera paso, a comienzos de la década de los ochenta, con la emblemática *Sin sol* (Sans soleil, 1983), a una fase creativa centrada en la interrogación de los vínculos entre la imagen y la memoria, o dicho de manera más concreta, el cuestionamiento crítico de las imágenes que escriben y reescriben nuestra historia individual y colectiva. En su cine, la imagen no importa tanto por ser huella de la realidad como por ser depositaria de la memoria y, en este sentido, la imagen digital solo supone un estadio más en la relación del ser humano con la imagen-recuerdo.

En el caso concreto de *Level Five*, que a la postre se convertiría en su último largometraje propiamente dicho, Marker efectúa un ejercicio de hibridación entre el documental y el relato de ficción para, prosiguiendo con su personal ensayo cinematográfico sobre la historia, la memoria y la imagen, abordar

la célebre batalla de Okinawa en la II Guerra Mundial y los suicidios colectivos que le siguieron en el tiempo. Ahora bien, si *Sin sol* desembocaba en una cierta exaltación del sintetizador de imágenes por su capacidad para transformar las imágenes fotoquímicas y desconectarlas de su condena ontológica (Luque, 2013, pp. 234-239); el film que nos ocupa, por su parte, supone una reflexión más reposada de aquello que entonces era tan solo anunciado con cierta esperanza, e incorpora a su planteamiento nuevos factores derivados de las modernas herramientas de comunicación como el ordenador, internet y las nociones de realidad virtual o ciberespacio. Tomando esto en consideración, el principal objetivo del artículo se centrará en el análisis y estudio de estas componentes en el film, así como en su contextualización en el conjunto de la obra del cineasta francés.

2. MARCO TEÓRICO: EL ENSAYO FÍLMICO MARKERIANO Y LA IMAGEN DIGITAL

Desde sus orígenes, la noción de cine documental ha estado envuelta en un debate permanente por su compleja naturaleza y definición. El modelo canónico de documental era identificado, en líneas generales, por la objetividad de un discurso didáctico e impersonal, así como por una inquebrantable aspiración de veracidad. Todas aquellas obras que vulnerasen tales presupuestos o que transgudiesen de alguna manera esos límites eran consideradas excentricidades autorales que quedaban en una tierra de nadie a la que poco a poco se trataría de dar un nombre. En las últimas décadas, las corrientes teóricas del cine documental han dado cabida a aquellas manifestaciones que sin adecuarse a los parámetros del documental clásico tampoco pertenecen estrictamente a la corriente ficcional dominante. Es ahí donde entra en funcionamiento el escurridizo concepto de cine de «no ficción»:

No ficción. Una categoría negativa que designa una tierra incógnita, la extensa Zona no cartografiada entre el documental convencional, la ficción y lo experimental. En su negatividad está su mayor riqueza [...] Libertad para mezclar formatos, para desmontar los discursos establecidos, para hacer una síntesis de ficción, de información y de reflexión. (Weinrichter, 2004, p. 11).

Ciertamente, si bien el film documental era considerado una plasmación neutra de la realidad afílmica, donde debía eliminarse cualquier rasgo autoral o subjetivo y minimizar en lo posible la actuación del cineasta en las fases de rodaje y montaje, la práctica pronto demostraría la debilidad de estos presupuestos, y, con el tiempo, el documental empezó a «recuperar elementos expresivos, subjetivos y reflexivos, difuminando las fronteras que lo separaban del cine de ficción y perdiendo el miedo a presentarse como algo construido» (Weinrichter, 2004, pp. 15-16). En esta zona, campo de constantes experimentaciones, la obra cinematográfica de Chris Marker ocupa un lugar privilegiado al erigirse como un caso paradigmático del llamado film-ensayo, una de las corrientes más reconocidamente subjetivas del complejo contexto de la no ficción.

Sería André Bazin, precisamente en su célebre crítica de *Lettre de Sibérie* (Marker, 1957), quien adelantara esta noción al referirse a la obra markeriana como un «ensayo documentado por el film» (2009, p. 36). Pero, aunque sea consensuado por muchos como el emblema de esta tendencia ensayística, Chris Marker no es el precursor de una trayectoria que enraíza ya en el cine silente. Entre sus antecedentes encontramos al Jean Vigo de *À propos de Nice* (1930), al Buñuel de *Las Hurdes, tierra sin pan* (1933), al Georges Franju de *Le sang des bêtes* (1949) o al Alain Resnais de *Las estatuas también mueren* (*Les statues meurent aussi*, 1953) y de *Noche y niebla* (*Nuit et Brouillard*, 1955)¹. Textos que abonan el terreno para el

¹ Realizadas ambas en colaboración con el propio Marker.

posterior trabajo de autores como el propio Marker, Jean-Luc Godard, Harun Farocki, Agnès Varda, y tantos otros, quienes han encontrado en el film-ensayo una óptima vía para reflexionar sobre el mundo.

Para Phillip Lopate «An essay is a search to find out what one thinks about something» (Lopate, 1998, p. 19). En la misma línea, Aullón del Haro defiende que «escribe ensayísticamente quien compone experimentando, quién de este modo da vueltas de aquí para allá, cuestiona, manosea, prueba, reflexiona; [...] de tal modo que el objeto es visto bajo las condiciones creadas en la escritura» (Aullón de Haro, 1992, p. 45). Así pues, aplicando al cine la teoría ensayística literaria, Alain Bergala apunta: «El *film-essai* surge cuando alguien ensaya pensar [...] un tema que él mismo constituye como tema al hacer esa película [...] Lo que vemos sobre la pantalla, aunque se trate de segmentos de realidad muy reales, sólo existe por el hecho de haber sido pensado por alguien» (en Weinrichter, 2004, p. 89).

El rasgo distintivo del ensayo filmico estaría, por tanto, en la utilización del lenguaje cinematográfico para dar cauce a un discurso reflexivo, con el firme convencimiento de que el cine puede ser una herramienta capaz de expresar el pensamiento como lo haría un escrito literario. Ahora bien, en el caso del medio cinematográfico habría que tener en cuenta que además del discurso producido por el comentario verbal, que puede fácilmente reflejar esta conciencia reflexiva propia del ensayo, también operará el discurso vehiculado por las imágenes, y su montaje, que se articulan con la voz (Weinrichter, 2004, p. 92). El ensayista filmico emprende un proceso reflexivo sobre la realidad en base a material cinematográfico preexistente o filmado ex profeso, donde se pierde la diferenciación entre la imagen documental estrictamente capturada de la realidad afilmica y las imágenes tomadas del mundo de la ficción. En cualquier caso, la imagen es considerada, según Josep M.^a Català, un objeto real de conocimiento:

Podríamos decir que el concepto de film-ensayo se refiere a un determinado trabajo de reflexión cinematográfica y más específicamente de reflexión a través de las imágenes y el sonido. Puesto que este trabajo de reflexión se ejecuta primordialmente sobre la realidad (o sobre la ficción tratada como elemento real de conocimiento), también podemos afirmar que el film-ensayo está fuertemente emparentado con el documental. [...] Pero esta semejanza, si existe, no supone más que un punto de partida para el film-ensayo, ya que una parte de la labor característica de este se encamina precisamente a deconstruir (en un sentido amplio) los presupuestos en los que se basa el género documental. (Català, 2000, p. 84).

En *Level Five*, como es habitual en su obra, Marker vuelve a realizar un complejo ejercicio cinematográfico partiendo de materiales de diversa procedencia: imágenes filmadas personalmente, material de archivo, fragmentos de películas, fotografías o recursos infográficos. Sin embargo, a diferencia de trabajos anteriores, Marker pone aquí en escena un relato de ficción que se imbrica con las imágenes documentales para dar forma al film. Nos encontramos por tanto ante una de las escasas aproximaciones del cineasta al terreno de lo abiertamente ficcional, como ya hiciera en los cortometrajes distópicos *La jetée* (1962) y *La embajada* (*L'Ambassade*, 1974). Si en el primero destaca el trabajo con imágenes fijas a modo de *photo-roman*, y en el segundo el formato de falso documental con un supuesto *found footage*, *Level Five*, por su parte, hila su relato con las sucesivas entradas de un videodiario grabado por la mujer protagonista frente a la pantalla de un ordenador².

² En cualquier caso, las ficciones markerianas comparten con el resto de su producción el juego de máscaras y la confusión entre lo real y lo imaginario.

De este modo, el planteamiento ya denota la relevancia que las nuevas tecnologías tendrán en la configuración del film, y no únicamente por la adaptación de su forma narrativa a la simulación de un videoblog, también por la propia escenografía del espacio que habitará su protagonista, abigarrado de equipos informáticos que proclaman el tránsito a una nueva etapa de la imagen. Como apunta Catherine Lupton: «en *Level Five*, Marker rinde un último homenaje al mundo perdido del cine clásico de ficción, [...] incorporando dicho cine y las convenciones de la historiografía documental a las bases de datos del ordenador, antes de sumergirse él mismo en ellas definitivamente» (2006, p. 209). El paso siguiente referido por Lupton vendría poco después de *Level Five* con una obra en cd-rom como *Immemory* (1998), donde, en efecto, la imagen cinematográfica analógica se sustituye completamente por la imagen digital, culminando esa vía iniciada en *Sin sol* a la que ya hacíamos referencia.

Entre una y otra, se encuentra el film que nos ocupa: paso intermedio donde ese concepto nombrado por Marker en *Sin sol* como la «Zona» (apenas esbozado como un espacio abstracto donde el individuo podría «jugar con los signos de su memoria» gracias al paso de la imagen-huella a la imagen sintetizada), consigue en *Level Five* ser finalmente identificado en un entorno virtual reconocible y accesible mediante un simple ordenador personal, como paso previo a su consagración definitiva en *Immemory* mediante la estructuración rizomática (similar a la de la propia memoria) de los hipervínculos informáticos del formato cd-rom.

Desde entonces, el trabajo de Marker se expandiría de las salas de cine hasta los espacios virtuales ofrecidos por la informática y la red, destacando en este sentido obras como *Roseware* (continuación directa y colaborativa de *Immemory*) o websites como Gorgomancy. Así pues, desde esta perspectiva, por la cual consideramos a *Level Five* una obra de transición fundamental en la trayectoria del autor, situaremos el foco en la función que ejercen en este film los mecanismos ficcionales y las imágenes digitalizadas dentro del discurso markeriano sobre la memoria, prestando especial atención a aquellos dispositivos mediadores que permiten la nueva relación del individuo con la memoria en la era informática.

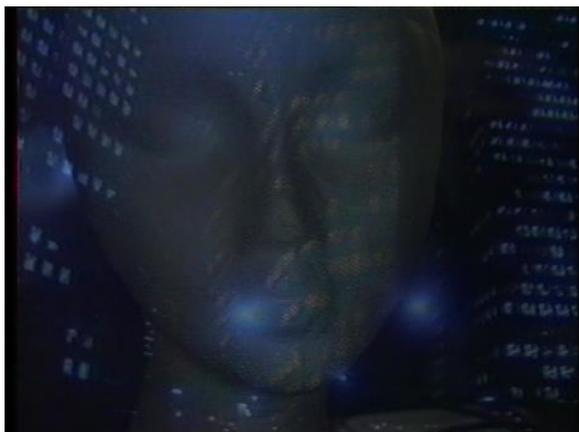
3. ANÁLISIS TEXTUAL: HACIA EL NIVEL CINCO

3.1. EL JUEGO Y LA RED

Level Five arranca con el detalle de una mano humana controlando el ratón de un ordenador. La cámara oscila imitando ese movimiento hasta que un zoom que simula atravesar el monitor nos introduce en el ciberespacio. Nuestra mirada se ve entonces arrastrada, por ese tránsito iniciado desde el otro lado del negro espejo que es la pantalla, hasta una ciudad virtual donde aparece sobreimpresionado un rostro humanoide, producto de un programa informático de diseño gráfico (fig. 1).

La imagen de animación digital, creada con el *software* HyperStudio, comienza así a apoderarse del texto markeriano recordándonos el interés de Marker por la imagen animada ya demostrado en su anterior obra *Théorie des ensembles* (1991), algo reseñable atendiendo a los derroteros que tomaría la historia de la imagen en general, y el cine en particular. Como ya alertara Ángel Quintana (2011, p. 55): «El debate entre una imagen que se constituye como tiempo –el cine– y una imagen que actúa como no tiempo –las imágenes de síntesis que pretenden crear figuras animadas– es clave para entender cuál es el devenir de lo real en la era digital». Solo después de fijar la importancia de la máquina, en tanto imprescindible dispositivo para la vinculación del sujeto con la imagen y la memoria en esta incipiente era, el film comienza a plantear su revisión de Okinawa.

Fig. 1: El sueño de una nueva era en *Level Five*



La premisa argumental podría resumirse así: una mujer llamada Laura (interpretada por la actriz Catherine Belkhodja) trata de completar un juego informático de estrategia sobre la batalla de Okinawa, diseñado por su amante fallecido en circunstancias no especificadas. El problema es que este es un juego donde paradójicamente es imposible ganar, y obliga a repetir cada paso de la historia hasta llegar a la irremediable derrota de las tropas japonesas. Incapaz de completar el puzzle que se extiende ante ella, Okinawa se convierte en una obsesión personal tras descubrir el horror escondido en ese episodio histórico, por lo que pide ayuda a un director de cine amigo suyo llamado Chris, a quien define, literalmente, como el «*as del montaje*»³. Se configura de este modo un patrón estructural sustentado en la conjunción de las dos vías que vertebran el film: la ficcional, esto es, la historia del personaje de Laura y la progresiva identificación del drama colectivo con su propio duelo personal; y, junto a esta, una vía eminentemente documental propiciada por la investigación de ese tal Chris en el Japón actual, a través de aquellos testigos y escenarios que ayuden a descifrar la memoria de un pasado que se ha tratado de olvidar como mecanismo defensivo.

Dejando de lado por el momento esta estructura híbrida, la principal aportación de *Level Five* con respecto a otras obras anteriores que ya trataban la cuestión de la memoria histórica, como son la ya citada *Sin sol* o *El último bolchevique* (*Le tombeau d'Alexandre*, 1993) está en la identificación del ordenador personal como nexo del individuo con el recuerdo del pasado. Laura conecta con el pasado de Okinawa a través de dos herramientas informáticas que nos introducen en el territorio de la realidad virtual y el ciberespacio: el videojuego y la red. Entornos virtuales donde el personaje puede desplazarse desde su posición inmóvil frente a la pantalla gracias al puntero del ratón, a un clic de distancia de cualquier tiempo y lugar.

En cuanto al juego, su interfaz permite acceder a una vasta base de datos que organiza la información disponible sobre el conflicto: material gráfico, filmaciones, fotografías, mapas militares, bibliografía o fichas de los altos mandos, pero como advertíamos, a diferencia de los juegos de estrategia militar ideados para ofrecer al jugador la posibilidad de modificar los acontecimientos históricos, aquí se condena a repetirlos inquebrantablemente. Según Lupton (2006, p. 207), en *Level Five* el ordenador se convierte en «el árbitro moral del encuentro con la Historia», el que determina lo que está permitido y lo que no, por eso, cuando Laura intenta introducir un cambio, por pequeño que sea, el programa se bloquea y obliga a retomar el itinerario preestablecido.

³ Podría decirse que estamos ante el alter ego más transparente de todos los utilizados por Marker a lo largo de su filmografía, al usar su propio nombre y su propia voz.

Junto al juego, está la red llamada «OWL» (acrónimo de Optional World Link) donde Laura se interrelaciona con otros usuarios en busca de información, y que funciona como sustituta de nuestra World Wide Web en la ficción markeriana (fig. 2). Presentada por una voz robótica como: «una terminal que le permite acceder a toda red disponible, radio, televisión, informática, existente y no, presente y futura»⁴, esta red OWL está compuesta por bits, unidades de conocimiento, y se identifica como un mundo virtual donde los visitantes deben usar una máscara, un avatar que sustituye al cuerpo físico y real (fig. 3). No obstante, este enfrentamiento con la Historia nunca será inofensivo, ya que según somos debidamente advertidos de nuevo por esa inteligencia artificial de voz robótica: «a veces, la pantalla se dividía en formas negras que nos hablan de otras formas con las que el siglo esbozaba su suicidio [...] eran las ruinas de Berlín, Dresde y Stalingrado, eran las ruinas de Okinawa». Formas que, en definitiva, siguen remitiendo al horror y sufrimiento del pasado aun cuando las imágenes que les sirven de soporte han sido desligadas de su condición de huella tras ser informatizadas.

Fig. 2 y 3: El acceso a la red OWL. El collage digital.



Antes de profundizar en este asunto en siguientes epígrafes, conviene ya señalar que desde esta perspectiva *Level Five* supone una evidente quiebra de aquella esperanza depositada en esa «Zona» planteada por Marker a principios de los ochenta en *Sin sol*. La utopía allí anunciada se torna inquietante tras identificarse en el territorio del ciberespacio informático, contaminado por el poder, el engaño, y la manipulación, pero, sobre todo, cuando comprendemos que, a pesar de que las imágenes analógicas se hayan desconectado físicamente de lo real deviniendo pura imagen, convertidas en meros signos «atrapados como insectos a los que contemplar desde el exterior del tiempo» (decía Marker en *Sin sol*), estos documentos del pasado continúan proyectándose sobre el presente de manera dolorosa.

3.2. IMÁGENES PARA DESPUÉS DE UNA GUERRA: TEXTOS Y CICATRICES

Para investigar lo ocurrido entre los meses de abril y junio del año 1945, y sus secuelas en la actualidad, el alter ego markeriano regresa al Japón contemporáneo. La voz del comentario que trasmite esta idea resuena sobre una imagen filmada desde el interior de un tren en marcha. El dedo extendido de una mano amputada impresa en un cartel de información de la ventana señala la dirección a seguir (fig. 4). Un signo imperativo que nos insta a avanzar en el camino que ahora empezamos a recorrer y que nos llevará hasta el epicentro del horror para rastrear su memoria documental.

Fig. 4: El signo imperativo en el regreso a Japón.

⁴ Tanto las imágenes como todas las traducciones de las citas extraídas del film están tomadas de la edición de *Level Five* en DVD realizada por Intermedio (2012, Prodimag S.L., Barcelona).



El primer testimonio filmado pertenece al profesor de kárate Kenji Tokitsu: una fuente más dentro del banco de datos catalogado en el submenú «Testigos». Su silueta se recorta sobre la interfaz del programa, parpadeante, cambiando de textura gráfica hasta hacerse reconocible. Desde esa imagen digital saltamos al tiempo de la entrevista filmada, donde Tokitsu reflexiona sobre la predisposición para el olvido del japonés actual, algo que el karateka considera una verdadera tragedia. Marker, prosigue con esta idea en su regreso a Tokio. Las imágenes urbanas de la capital nipona muestran Japón en el presente: modernidad, detalles que hablan de la vida del Tokio contemporáneo. Junto a ellas, formando parte de la misma cadena de montaje, otras imágenes que remiten al Japón pasado: aviones de combate, bombas cayendo desde el cielo. La operación no se limita a yuxtaponer un tiempo y otro, sino que la configuración visual de los planos y su sutura permiten que ese ayer se cierna amenazante sobre un presente en el que casi nadie quiere mirar atrás. Así, la vista cenital resultante de la filmación desde la cámara de un bombardero, obtenida de material de archivo, se complementa con los otros planos filmados por Marker en los noventa, activando visualmente la fusión de ambos tiempos, de manera que cuando las bombas comienzan a ser arrojadas desde los aviones y vemos las explosiones en la lejana tierra como si fuese la imagen de un videojuego, estas parecen producirse en ese Japón del presente donde nada parece remitir a ese pasado. Tal es el poder del montaje: bombas que siguen cayendo para los herederos de la guerra, y que advierten, como también dice Tokitsu, que sepultado bajo la amnesia colectiva subyace el resentimiento. De esta manera se presenta una ruptura de la historia, que como una herida mal cicatrizada todavía es necesario cerrar.

En la secuencia inicial de *Hiroshima mon amour* (Alain Resnais, 1959), los cuerpos desnudos de la pareja protagonista se funden con un recorrido de la cámara por las calles de la desolada ciudad japonesa en busca de las señales del holocausto atómico. En *Level Five*, Marker recorre su propio camino en busca de las cicatrices de Okinawa. Las encuentra en los monumentos conmemorativos. En los búnkeres y galerías subterráneas donde el Alto Mando estableció su cuartel general, donde combatieron y se refugiaron los soldados japoneses durante la batalla. También, en las cuevas donde las jóvenes enfermeras voluntarias de la escuela Himeyuri se suicidaron, tras ser abandonadas con el imperativo de no rendirse. Espacios musealizados abiertos al público para conservar la memoria de los acontecimientos, pero también poblados de fantasmas.

Marker, decíamos, no solo trata de rememorar un acontecimiento histórico. Su reflexión se expande hacia el recuerdo subjetivo que se conserva del pasado, veraz o manipulado, para enfrentarse a los fantasmas que tratan de acallar los museos conmemorativos de la historia. Como es propio del discurso

markeriano, el film se compone de documentos gráficos y sonoros que son ofrecidos «a la mirada y al análisis como trazas o ruinas en el sentido benjaminiano» (Weinrichter, 2006, p 178). Desde un similar punto de vista, Christa Blümlinger apunta por su parte que el tratamiento del material de archivo en Marker puede ponerse en relación con la noción de «archivo» que el filósofo Michel Foucault desarrolla en su obra *La arqueología del saber* (1969), es decir, entendido no como el conjunto de textos conservados por una civilización, sino como el mecanismo regulador que en una cultura determina la aparición y desaparición de enunciados. Por lo tanto, «en la discusión sobre las imágenes filmicas documentales cabría dirigir la atención hacia la discursividad de los hechos de un archivo, para verlos ya no como documentos sino como monumentos» (Blümlinger, 2009, p. 51).

Es justamente en ese mecanismo regulador de la memoria donde Marker posa su inquisitiva mirada, y fiel a su interés por cuestionar aquellas imágenes que han sido consagradas como pruebas incontestables del pasado, apoya la disertación en algunas de las imágenes emblemáticas relacionadas con Okinawa. La primera de ellas la encuentra en el museo establecido en las galerías subterráneas: una filmación proyectada a cámara lenta en la que una niña porta una bandera blanca protegiendo a un grupo de adultos que se entregan a las tropas americanas (fig. 5). Reconfortante imagen que la memoria de Okinawa invistió de una dimensión simbólica, e interesante contrapunto con la historia de las enfermeras de Himeyuri. Integrada en el imaginario colectivo, y aprovechándose de ese grado de veracidad que le imprime su naturaleza indicial, es expuesta para su contemplación en un museo tras ser admitida por ese mecanismo regulador de la memoria.

Figs. 5 y 6: El mecanismo regulador de la memoria.



En contraposición, una filmación en la que un psiquiatra practica una sesión de hipnosis a un soldado americano amnésico tras la batalla. A medida que el terapeuta insiste, el cuerpo del joven es sacudido por espasmos mientras reconecta con el recuerdo. Se trata de un fragmento del documental *Let there be light* (John Huston, 1946), financiado por el ejército americano para ser utilizado como propaganda, pero cuyo resultado no satisfizo por su visión desalentadora de la guerra. Marker congela la imagen del soldado anónimo y la yuxtapone a un fotograma distorsionado de otra película sobre la campaña del Pacífico, en esta ocasión de ficción, que sí tuvo el beneplácito de las autoridades: un primer plano del soldado John Wayne (fig. 6), héroe en *Arenas sangrientas* (Sands of Iwo Jima, Allan Dwan, 1949). Heroísmo y sacrificio necesario, valores que sí funcionaban como refuerzo moral de la nación en la posguerra. Es la guerra de las imágenes que sucede a la real.

Precisamente, el film de Wayne conecta con otra imagen fundamental. En su desenlace, la victoria americana se escenifica sirviéndose de la iconografía establecida por la celebrísima foto de los marines izando la bandera en Iwo Jima. Dicha fotografía de Joe Rosenthal fue convertida de inmediato en un icono de la época, un mensaje propagandístico que desempeñaría a la perfección su papel en la guerra

de las imágenes aludida por Marker, y que acabaría derivando en una fórmula dramática recurrente para el cine, la televisión o la publicidad. Sin embargo, esta imagen, glorificada como un testimonio directo de la historia, demostró ser una impostura, fruto de una puesta en escena orquestada por los mandos militares para sustituir una primera foto que testimoniaba el verdadero alzamiento de la bandera. Marker aporta entonces la fotografía original. Menos estética, memorable y poderosa (fig. 7). Como resultado: esta imagen es desconocida para la inmensa mayoría, mientras que la falseada sirvió para escribir la historia.

Ya en el comienzo de *El último bolchevique* (1993), Marker insertó una cita del crítico y teórico literario George Steiner: «No es el pasado literal lo que nos domina, sino las imágenes del pasado». En *Level Five*, fiel a su metodología, utiliza de nuevo toda una batería de procedimientos (reencuadres, ampliaciones, *cashés*, orlas, metraje solarizado y coloreado, recursos infográficos, congelación de la imagen, encadenados o sobreimpresiones, etc.), para denunciar los muchos documentos falseados que de forma más o menos interesada se consideraban testimonios inapelables de una verdad histórica (fig. 8). Marker no se limita a dismantelar el engaño y la manipulación, no se trata de corregir una errata del relato histórico. Pone el acento en la manera en la que las distintas sociedades usan, en su sentido más amplio, la historia y sus imágenes a conveniencia.

Figs. 7 y 8: La puesta en escena de un recuerdo.



Esta idea nos guía hacia otro documento cinematográfico: la imagen de un soldado desconocido envuelto en llamas, a quien Laura le otorga un nombre (Gustave) para poder contar su historia. Realmente fue filmado en Borneo, pero desde entonces se convirtió en la perfecta imagen para cualquier documental sobre la guerra que pretendiera incluir entre sus desastres a un hombre en llamas. Un cuerpo ardiendo, un tesoro fotográfico difícil de capturar que pasó a formar parte de un catálogo de imágenes que cualquier cineasta, televisión o libro de historia podría incorporar como supuesto testimonio directo de la historia: Filipinas, Okinawa o incluso Vietnam. Lo curioso del caso es que, si nos dejasen ver la imagen hasta el final, comprobaríamos que el hombre se levanta por su propio pie y comienza a caminar. Marker repite entonces el plano manteniéndolo hasta que efectivamente el hombre con la espalda en llamas se dirige hacia la jungla. En ambas ocasiones, congela el último fotograma. La primera, muerto. La segunda, vivo. Ese final, dice Laura, siempre se eliminaba de los documentales. La imagen de un hombre determinado ardiendo en un momento concreto de la historia en Borneo se convierte así en recurso de archivo que podría ser utilizada libremente, valiéndose de su dimensión mortificante para mostrar la brutalidad de la guerra como si fuese un recurso más del viejo cine de atracciones, una especie de más-difícil-todavía dentro del espectáculo. No obstante, como bien apunta Blümlinger (2009, p. 49): «Marker no critica tanto la representación directa de la muerte como obscenidad ontológica (como hubiera hecho Bazin), sino su manipulación según la necesidad y el contexto».

Lo venimos comprobando a través de esta serie de imágenes puestas en cuestión por la mirada markeriana. En esa guerra de las imágenes establecida a partir de las imágenes de la guerra, todo vale. Imágenes convertidas en monumentos a la memoria y otras por el contrario enterradas en el olvido, enfatizadas o censuradas, falseadas y manipuladas. Todas cargadas de un incalculable poder. Todas utilizadas a conveniencia, incluso por Marker. Así, para sumergir al espectador en el dolor de Okinawa el autor se vale de la confrontación de dos filmaciones de archivo. Una, de 1944, que registra la despedida en el muelle de un navío militar repleto de niños que fueron movilizados para salvarlos de la batalla. El barco se hundió, produciéndose más de mil víctimas. Estas imágenes ajadas por los años nos muestran el embarque, las sonrisas, las manos y los pañuelos agitándose, la esperanza del reencuentro tras la victoria. Sin solución de continuidad se da paso a la segunda filmación, realizada diez años después por Nagisa Oshima, donde se reúnen de nuevo los familiares de aquellos niños para escenificar una despedida simbólica en alta mar.

Marker comenta imágenes de archivo de dos despedidas [...] adoptando la posición de alguien presente en el hoy que asume el discurso de un historiador sobre los ausentes. [...] De esta manera el film se presenta como lugar del recuerdo en el que el mero acto de recordar se convierte en una puesta en cuestión de la memoria misma. (Blümlinger, 2009, p. 47-48).

El blanco y negro se sustituye por el color, las sonrisas por el llanto. Un desconsolado dolor ha quedado impregnado en estas imágenes funerarias que se erigen en conmemoración de los ausentes. El comentario verbal se silencia como señal de respeto, mientras una melodía solemne y dramática se adhiere a las imágenes desempeñando la función expresiva habitual en el cine de ficción. Un añadido externo que busca proyectar una determinada emoción en el espectador, estimular en él un efecto empático ante la contemplación de la imagen. En definitiva, una manipulación de la pureza del documento que se contrapone a la rigurosa objetividad y desvinculación emocional que debiera primar tanto en el discurso historiográfico tradicional como en aquellas tendencias documentales que aspiran a una mínima intervención del cineasta. De lo que aquí se habla es del dolor, y de su memoria. Es un espacio para el recuerdo, para el duelo, donde somos invitados a participar afectivamente e identificarnos con el drama de Okinawa. La música cumple su función. Laura, ese «avatar del cine de ficción» inserto en *Level Five* (Lupton, 2006, p. 209), también: «Puedo reconocerme en esta pequeña isla, porque mi sufrimiento propio, tan íntimo, es al mismo tiempo el más banal y el que más fácilmente puede ser nombrado; así pues, por qué no darle un nombre que suene como una canción, como una película». Marker, por boca de Laura y en clara referencia al film de Resnais le pone un título: «Okinawa, mon amour».

3.3. OKINAWA MON AMOUR: SOBRE LA FICCIÓN Y LA MUERTE

Apuntábamos que la incorporación de un personaje estrictamente ficcional, como agente vertebrador del ejercicio ensayístico, es un hecho excepcional en el trabajo de Chris Marker. Lupton, profundizando en esta cuestión, ya avisa que en el personaje interpretado por Belkhdja «cristaliza un pretendido punto de identificación para el espectador, un puente entre una pérdida reconocible (la pérdida de su amante) y el sufrimiento casi inimaginable de Okinawa» (2006, p. 209). En efecto, la búsqueda emprendida por Laura en pos de alcanzar el último nivel del videojuego, y entender así lo ocurrido en esa isla del Pacífico, se convierte a modo de Macguffin welliesiano en el eje conductor de la narración, por lo que el espectador puede disponer de un relato, aunque lejano a los parámetros clásicos, el cual le ofrece una dirección que seguir, vinculada a un personaje con el que empatizar e identificarse en el camino hacia el conocimiento que aquí se pone en funcionamiento.

Al igual que el crononauta que protagonizaría la película imaginaria propuesta en un célebre fragmento de *Sin sol*, Laura viaja aquí, mediante la computadora, a través de las coordenadas espacio-temporales tratando de dar sentido a la barbarie, y, como allí, el viaje manifestará su reverso amenazante en ese punto común del enfrentamiento con la memoria. Sin duda, ella sufre las consecuencias de afrontar el recuerdo traumático y, a medida que se sumerge en las profundidades abisales del juego y la red, manifiesta con insistencia un creciente pánico a enfrentarse con los espectros del pasado dentro de ese espacio virtual fuera de la dictadura del tiempo.

En su recorrido, se enfrenta a los fantasmas de Okinawa al tiempo que a los suyos personales, configurándose como un vínculo que cumple cuidadosamente su función de médium con el espectador, y con los muertos. No por casualidad, su nombre se toma prestado del film *noir* de Otto Preminger (*Laura*, 1945), donde el detective protagonista se enamora de la mujer cuya muerte investiga, o, mejor dicho, de la imagen de esa mujer que él mismo construye mentalmente a partir de recuerdos ajenos. Dicha referencia al fantasmagórico personaje de Preminger (Lupton, 2006, p. 209) ya apunta al ámbito espectral donde la Laura markeriana se adentrará al aproximarse a ese enigmático nivel cinco que da nombre al film para desaparecer, literalmente, en su desenlace. Hasta entonces, Laura se comunica con su amante muerto mientras reflexiona sobre el recuerdo de la Okinawa que vivieron juntos en una playa de Kerama, donde nada parecía remitir a la masacre acontecida décadas atrás. Esta imagen idealizada de Okinawa, perteneciente al pasado feliz de la pareja y asociada a la inocencia de un paraíso terrenal, se hará añicos cuando la investigación, como le ocurre al detective del film de Preminger, le revele la verdad oculta.

La quiebra definitiva acontece tras identificar, entre los entrevistados por Chris en Japón, a Kinjo, un muchacho de dieciséis años que mató a su familia en esa misma Kerama durante los suicidios colectivos tras la caída de Okinawa. Esta revelación marca el final del trayecto que nos ha llevado hacia el horror, cuando el ya anciano reverendo Kinjo Shigeaki toma la palabra para narrar en primera persona cómo sacrificó a su madre y hermanos menores mientras su padre se retiraba para suicidarse en la intimidad. Su testimonio se recoge en un plano cercano del rostro, la cámara fija, ausencia total de música. Máximo respeto para unas palabras que tratan de explicar lo que ninguna historiografía oficial podría satisfacer. Kinjo habla de telepatía a la hora de identificar la manera por la que se propagó el convencimiento generalizado de que el momento crucial, ese negro desenlace fertilizado por la propaganda del gobierno japonés, había llegado definitivamente. Marker, por su parte, valiéndose una vez más de la mediación de Laura, nos muestra la filmación de una mujer en un acantilado de Saipán.

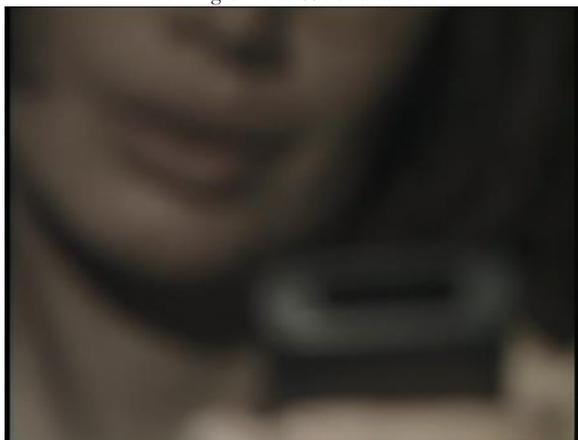
Se trata de un suicidio filmado en 1945 por una cámara de los marines. En la película, podemos ver a una mujer caminando por el borde del precipicio hasta percatarse de la presencia de la cámara, mirar hacia el objetivo e inmediatamente, como obligada por una fuerza mayor, saltar al vacío. Marker repite esta imagen varias veces, la deconstruye, ralentiza y amplía hasta que casi se difuminan las formas reconocibles. El montaje funde entonces el fotograma de la mujer mirando a cámara, justo antes de saltar, con la imagen del hombre-pájaro que se lanzó a principios del siglo pasado desde la Torre Eiffel, y cuya muerte recogió una filmación de la compañía Pathé posteriormente recopilada en *París, 1900* (Nicole Védres, 1945). André Bazin (1996, p. 41) expresó al respecto: «Ahí está la cámara que va a fijarlo para la eternidad, y al cabo no osa a defraudar a este ojo sin alma. Si sólo hubiera testigos humanos, a buen seguro que una prudente cobardía le hubiera impedido consumir su propósito». La mujer de Saipán, consciente de que esos extranjeros mostrarían a todo el mundo su deshonra, salta ante el objetivo de la cámara, ese particular cazador. Laura puede entonces imaginarse una cámara invisible que acecha en la Okinawa de 1945 a la población para mostrar la cobardía de todo aquel que se negara a obedecer.

Narrativamente, la revelación de Kinjo supone sin duda el culmen de la investigación de Laura, dando por satisfecho el afán de conocimiento que la ha guiado hasta aquí. Sin embargo, más allá de la posible causalidad de los acontecimientos, la estructura de montaje analizada resume ejemplarmente la construcción de sentido por parte del enunciador markeriano, un sentido surgido directamente del choque de elementos a priori lejanos semánticamente entre sí, en este caso: el testimonio oral que es arrancado directamente de la memoria individual, las imágenes documentales obtenidas en distintos espacios y tiempos del pasado, y la reflexión que todo ello produce en el presente de un personaje perteneciente al universo de la ficción. Es así como el film prepara su clausura, remarcando el desgarramiento interior que definitivamente llevará a Laura a querer olvidar todo sobre Okinawa, a pesar de que eso suponga también el emborronamiento de los recuerdos vinculados a su pareja fallecida.

A él está dirigida su despedida, en la última comunicación con el espectador, donde es perceptible la notable modificación de su discurso, fruto de la sabiduría que ha acumulado durante su particular viaje. Es momento de dejar actuar a esa amnesia misericordiosa que puede funcionar como mecanismo de defensa para el individuo ya referida en *Sin sol*. Pero antes del anunciado olvido, la enseñanza permite al personaje concluir su intermediación expresando un nuevo punto de vista sobre la muerte, y valorando la fugacidad del momento de felicidad absoluta vivido junto con su amado. Emotivas palabras de consuelo. Bello y satisfactorio final para una ficción.

La historia de Laura concluye de esta manera, pero queda un acto final en su acepción más radical, que baña de sentido no solo este film en particular, sino también el desarrollo lógico que articula la citada trayectoria que inicia Marker en *Sin sol*. Durante su despedida, Laura se ayuda del mando a distancia de la cámara personal que la filma para ampliar progresivamente su propia imagen haciendo uso del zoom del objetivo mientras mira hacia este del mismo modo que la mujer en Saipán (fig. 9). Difuminándose paulatinamente, su figura se vuelve irreconocible hasta desaparecer, liberada de su apariencia corpórea. La cámara-vampiro, de *Sunset Boulevard* (Billy Wilder, 1950) o de *Arrebato* (Iván Zulueta, 1979), es invocada aquí para sellar este particular suicidio. Devorada en esta ocasión por la imagen electrónica, y una vez cumplida su función, la protagonista de esta particular ficción parece decirnos adiós definitivamente.

Fig. 9: El adiós de Laura



4. MEMORIA E HIPERCUERPO: DE LA «ZONA» AL CIBERESPACIO

Como venimos comprobando, el análisis textual confirma la confluencia en *Level Five* de tres líneas principales de reflexión en el ensayo sobre la memoria de Okinawa: la labor mediadora del ordenador y

las herramientas informáticas, las consecuencias de la digitalización de las imágenes documentales analógicas y, por último, la utilización del relato ficcional como recurso de identificación con el espectador. Ahora bien, en este espacio para interpretar y discutir tales resultados, la cuestión a tratar es su interrelación con el resto de la obra markeriana con la que forma conjunto temático y discursivo:

La historia de Okinawa apela al viejo interés de Marker por aspectos del pasado cuya existencia ha ido borrada por quienes tienen el poder, así como a su interés en exponer eventos decisivos que languidecen olvidados y oscurecidos tras las versiones que ofrece la historia oficial. (Lupton, 2006, p. 206).

Este interés, efectivamente, sitúa a Okinawa en el centro de su reflexión sobre el pasado histórico del mismo modo que antes lo estuvieron otros tantos episodios del siglo XX, y, del mismo modo, esta interrogación de la historia tematiza una vez más la problemática de la memoria, y el papel que juega en ello la imagen y su recepción crítica-emotiva por el individuo. Entonces, ¿qué aporta *Level Five* a este discurso sobre memoria e imagen que vertebra buena parte de la filmografía de Marker?

Retomemos, en primer lugar, la estructuración del film como un camino que ha de ser recorrido en busca de una meta, identificada a priori, debemos insistir en ello, con el último nivel de un videojuego que pretende explicar los acontecimientos vividos en Okinawa en 1945. Este es el objetivo propuesto, completar un *software* que transmite conocimiento, sabiduría, pero que conlleva la imposibilidad de alterar los acontecimientos históricos y la victoria final del jugador. Debemos, por tanto, cuestionarnos sobre la verdadera naturaleza de esa anhelada meta, es decir, sobre lo que supone realmente el llamado «nivel cinco» que la protagonista trata de alcanzar en su careo con la historia.

Habría que remontarse al primer tramo del metraje, cuando ella explica con pudor un juego íntimo de su vida en pareja, por el que ambos clasificaban las más variadas cosas ordenadas en cinco niveles, incluso, dice, a las personas que conocían: «Cuando uno se presentaba como católico, comunista o anarquista, le clasificábamos: nivel uno [...] Si tenía más sentido del humor o de espíritu crítico, era nivel dos. Nunca más alto». El súbito cambio del tono de sus palabras anuncia la fundamental reflexión que impregna el texto markeriano: «Un día te pregunté: ¿hace falta morir para alcanzar el nivel cinco?». Así, la estación de destino remarca desde un primer instante su vinculación con la muerte. No en vano, en su particular trayectoria, Laura confiesa haber jugado toda una noche con ella en persona, ocultas tras las máscaras virtuales de la red OWL, al juego con cerillas de *El año pasado en Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*, Alain Resnais, 1961), ese otro juego en el que el jugador invitado jamás puede ganar por muchas veces que lo intente: «En lugar de un *software* que permite al usuario reinventar la narrativa histórica y burlar metafóricamente la certeza de la muerte, se transforma en una metáfora de la certeza de ambos fenómenos» (Montero, 2016, pp. 99-100).

Esta gravitación del film en torno a la muerte se demuestra atendiendo a su recurrente comparecencia, ya sea esta una muerte física: las víctimas de Okinawa, el fallecimiento del amante; o bien sea una muerte de carácter simbólico, significada: como sería el caso de la desaparición de Laura en el desenlace. Pero más allá de su funcionalidad narrativa, en la filmografía de Marker la muerte se convierte en vértice fundamental de su sistema reflexivo, en tanto testigo y prueba inapelable de la inexorabilidad del tiempo. Tiempo que engulle, que arrastra hacia el irremediable final y posteriormente al olvido. Frente a esta única verdad, las imágenes que permiten atraparlo, embalsamarlo, proyectarlo, y que, como ya se exaltaba en *Sin sol*, hacen que alberguemos la vana esperanza de vencerlo.

Son las imágenes supervivientes del pasado las que pavimentan el camino que hemos de recorrer durante el enfrentamiento con la memoria propuesto por Marker en *Level Five*. Recuerdos arrancados

de un tiempo ya muerto, inaccesible a pesar de la ilusión activada por la imagen. Como el viajero de *La Jetée* (Marker, 1962), o el Scottie interpretado por James Stewart en un film fetiche como *Vértigo* (Hitchcock, 1958), Laura también ha tratado de modificar un pasado ya escrito, vencer, en definitiva, al tiempo y a la muerte, demostrándose finalmente como antes lo fueron ellos, incapaz. Ella misma verbaliza su sentimiento de derrota en un punto cardinal del film: «El tiempo me perfora, recibo descargas eléctricas, neuralgias de tiempo [...] La migraña está en mí y no es mía, en donde el tiempo es un dolor fugaz e inútil, sin nostalgia. Una picadura del tiempo, una picadura de un insecto invisible contra la que no se puede luchar». Unas palabras en las que resuena indudablemente el eco del sufrimiento asociado a la memoria y al olvido que ya sustentase el discurso markeriano en la fundacional *Sin sol*. Aún más, los lazos intertextuales se acentúan si consideramos su contexto, insertas sobre una imagen de Laura paseando por el jardín del Château du Sauvage (fig. 10), una de las localizaciones de rodaje de *Sin sol*, entre los mismos emús que Marker terminaría incluyendo en la serie de imágenes fetiche de la Zona (fig. 11).

Figs. 10 y 11: El emú como enlace entre *Level Five* y *Sin sol*.



Inciendiando en la filiación, resulta también revelador que esta autocita marque narrativamente un importante hito en el itinerario de Laura en *Level Five*, configurándose el fragmento (con ella por única vez fuera de los confines de su reducido espacio de trabajo) como la puesta en imágenes de cierta necesidad de escapar de la obsesiva espiral de la memoria que le atormenta. Así, la evanescencia del personaje, del mismo modo que se emparenta con una muerte que apunta a lo simbólico, y que puede ser considerada un trasunto del fin de la ficción analógica clásica, también establece un paralelismo con esa especie de exilio de la propia realidad que pone en juego el cierre de *Sin sol*, con el último viaje de otro alter ego markeriano (Sandor Krasna) a la Zona (Luque, 2013, p. 239). En cualquier caso, muerte o fuga, de lo que se habla es de la idea de tránsito, del paso de un nivel a otro de la comprensión de la realidad, y, así mismo, del inicio de una nueva etapa en la relación del individuo con la imagen y la memoria.

En *Level Five*, lo que en principio se plantea como clausura narrativa representa realmente una apertura hacia los nuevos territorios que Marker y el propio cine transitarían en años venideros. En este sentido, y tras comparar la disparidad de los cuerpos filmados en *Charlot, prestamista* (*The Pawnshop*, Chaplin, 1916) y *Avatar* (James Cameron, 2009), Ángel Quintana reflexionaría: «El cuerpo [...] ha dejado de ser un cuerpo real que se transforma frente a la cámara para convertirse en un cuerpo cibernético dentro de la red que se halla en proceso de mutación permanente hacia la transgresión de lo humano» (2011, p. 36). Abrazando los nuevos tiempos, Marker hace que la Laura física se esfume ante nuestros ojos y, sin embargo, su imagen digitalizada permanece activa en el ciberespacio, lista para ser utilizada a conveniencia por cualquier otro individuo interconectado a ese océano inabarcable de signos y recuerdos, y así lo subraya el film al mostrar su disponibilidad en el catálogo de máscaras-avata que dan acceso a la red O.W.L.

He aquí la clave que según nuestra hipótesis moviliza *Level Five* al cuestionar el tránsito del cuerpo real al cibernético, el cual, trascendiendo lo humano, se convierte como afirmarí a su vez Pierre Lévy, en un «inmenso hipercuerpo híbrido y mundializado» (1999, p. 30). Este es, en suma, el gran paso adelante dado por Marker en relación a trabajos anteriores: la actualización de sus planteamientos sobre el tiempo y la imagen en virtud de la nueva memoria fundamentada en el código binario de la informática. Las memorias individuales, como ocurre con los cuerpos físicos, han quedado atrás, relegadas por un tipo de memoria-red colectiva compuesta tanto por los documentos propiamente dichos, es decir, la «reserva textual» también en palabras de Lévy (1999, p. 45), como por todas las construcciones subjetivas que cada sujeto puede establecer a partir de estas existencias: seleccionando, estructurando y modificando infinitos recorridos.

Ya en el proyecto museístico *Zapping Zone, proposals for an imaginary television* (1990-1997), Marker trabajaría según estos conceptos. Esta instalación multimedia se conformaba a partir de ordenadores interactivos, programas de *software*, videos y fotografías, elementos acumulados en espera de un espectador que efectuara su particular *zapping* a través de las memorias proyectadas por tales dispositivos. Partiendo de un sustrato similar, la exposición *Silent Movie* (1995) contenía una torre de cinco monitores en los que se ofrecía una cadena de imágenes y sonidos controlados por ordenador según una secuenciación aleatoria. En ambas, Marker plantea una nueva relación de su obra con el receptor, a quién se le ofrece ahora la libertad, imposibilitada por la linealidad intrínseca de visionado cinematográfico tradicional, de moverse sin restricciones tanto por el espacio expositivo como por el entramado de textos que se abren ante él. Joe McElhane ya alertaba de ello en su comentario sobre *Silent Movie*.

En el pasado, la complejidad de Marker se hallaba inserta en la seductiva organización de imágenes y sonidos y nuestra relación con ellos en calidad de espectadores comprometidos ante una pantalla de cine o un monitor de vídeo. Pero con *Silent Movie*, la contemplación de la obra se ha convertido en física además de perceptual: uno puede observar las imágenes en un monitor durante un tiempo, después moverse por el espacio de la galería y mirar las imágenes enmarcadas, leer los textos que las acompañan, y después regresar a los monitores de nuevo. (En Ortega y Weinrichter, 2006, p. 297).

En este mismo contexto creativo, el Marker de *Level Five* insiste en el enfrentamiento entre el individuo y la reserva textual ofrecida por esa memoria-red colectiva que ya iba materializándose en la década de los noventa, y vuelve a remarcar la ineludible subjetividad de cualquier intento de ordenación narrativa con la que este individuo trate darle sentido. De esta manera se entiende el relato de Laura en el film, es decir, tan solo como uno más de entre todos aquellos que pueden ser trazados a partir de los vestigios de la memoria humana, al unir e interrelacionar entre sí las imágenes que se han salvado del olvido.

Esta idea, que ha acompañado a Marker a través de toda su trayectoria artística, desembocaría finalmente en esa obra crepuscular que es la ya citada *Immemory*, cuyo soporte totalmente digital posibilitaría al autor el almacenamiento de los vestigios de su propia memoria (codificada, como es en él habitual, mediante fragmentos de películas, fotografías, textos literarios, etc.), conformando toda una constelación unida por los enlaces hipertextuales de un cd-rom para ser recorrida a voluntad por cada usuario-visitante. Poco después, en colaboración con Laurence Rassel, completaría su propuesta con el proyecto interactivo *Roseware* (1998), invitando al visitante a sustituir la memoria digitalizada del autor por la suya íntima, de tal manera que mediante el añadido colectivo de materiales pudiera desarrollarse una

red infinita de memorias interconectadas a través de este dispositivo rizomático, fácilmente exportable a través de los ordenadores de todo el mundo (Ortega y Weinrichter, 2006, p. 301).

Como podemos comprobar, la coherencia discursiva demostrada por Marker a lo largo de toda su carrera se sigue manteniendo en el tránsito de lo analógico a lo digital, anunciado por *Level Five* y confirmado con la entrada en el siglo XXI. Con el cambio de siglo, trabajos más tradicionales como *Le souvenir d'un avenir* (2001) o *Chats perchés* (2004) se han venido complementando con otro tipo de actuaciones ligadas directamente a la creación y difusión de su obra en internet, ya sea a través de redes sociales como YouTube⁵; de plataformas de realidad virtual como Second Life⁶; o de ese particular testamento, todavía activo, que desde 2007 es Gorgomancy.net, un sitio web que alberga obras del propio Marker y de otros cineastas afines, configurando una nueva constelación de memorias transformadas en archivos informáticos al modo de lo ya propuesto por *Immemory*. De este modo, en esta última etapa de la multidisciplinar obra markeriana esta se ramificaría, hasta su fallecimiento en 2012, significativamente hacia lo virtual posibilitando por fin la vieja aspiración (Zunzunegui, 2006, pp. 167-168) de liberar su discurso de los límites lineales y cerrados de la escritura cinematográfica.

5. CONCLUSIONES

Como apuntábamos en la introducción del presente artículo, *Level Five* de Chris Marker supone el último paso en la filmografía del autor antes de su incursión definitiva en el terreno del poscine, donde terminaría por desembocar el proceso de interrogación de la imagen y la memoria que caracterizó su trayectoria creativa. Llegado el momento de extraer las principales conclusiones obtenidas en este análisis y estudio comparativo de la obra, la primera cuestión a destacar es que el desarrollo reflexivo sobre la batalla de Okinawa se convierte en el vehículo del que se vale Marker para retomar una vez más el tema de la conflictiva relación del ser humano con la memoria individual y colectiva, algo fundamental, en tanto elemento que cohesiona buena parte de su producción y funciona como subtexto común en sus obras más emblemáticas.

Ciertamente, el ejercicio de análisis textual ha evidenciado que la apropiación de los mecanismos de la ficción llevada a cabo por el autor se encamina hacia el subrayado narrativo de este conflicto a la par que busca cierta identificación emocional con el espectador a quien se interpela. El personaje de Laura, concluíamos en este sentido, es un vínculo con el poder seductor de la ficción que permite personalizar un relato donde se despliegue la gran preocupación que caracterizó la habitual práctica ensayística de Marker, como es la obligación de convivir con el recuerdo de la muerte y del sufrimiento humano con los que se ha escrito la historia. Tal es su función como agente mediador, la de ser el cuerpo físico que ejemplifique la experiencia de ese desgarramiento interior, asociado a la sabiduría otorgada por el tiempo, pero también al dolor que conlleva la certeza de que nunca se podrá modificar aquello que ha pasado.

De este modo, a lo largo del estudio acreditábamos que el film insiste en esta problemática ya trabajada por Marker anteriormente, y al mismo tiempo supone una actualización de su planteamiento al incluir en la ecuación el importante papel que desempeñarían los dispositivos y herramientas informáticas en la relación del individuo con la imagen en cambio al nuevo siglo. De este modo, en pleno ocaso del documentalismo analógico, *Level Five* dispone el ordenador personal en el núcleo de la disertación, anunciando así las consecuencias que traería consigo la revolución digital que ya empezaba a consolidarse a mediados de los años noventa. De esto se trata, en definitiva, del proceso de sustitución

⁵ Véase el perfil de usuario Kosinki: <https://www.youtube.com/user/Kosinki/channels>

⁶ En este universo, Marker sitúa un particular museo virtual en las siguientes coordenadas: <http://slurl.com/secondlife/Ouvroir/186/68/4>

de una máquina por otra que ha marcado el paso, digamos evolutivo, desde la imagen analógica hacia la imagen de síntesis brindada por las modernas tecnologías, y, así, lo que para muchos significaría la muerte del cine, para Marker supuso una puerta abierta a un ignoto campo de experimentación descubierto tras el cambio de la huella por el pixel.

Ya lo advertíamos, su trabajo entiendo la era digital como un eslabón más en la larga historia de la imagen y no como una ruptura. Las imágenes analógicas se transforman en ese mundo virtual poblado de fantasmas al que accedemos gracias al computador, procesadas hasta convertirse en pura materia visual, meramente electrónica, desconectada por fin de sus vínculos físicos con lo real; y, con ellas, de manera irremediable también se transforma la memoria humana.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Aullón de Haro, P. (1992). *Teoría del ensayo*. Madrid: Verbum.
- Blümlinger, C. (2009). Lo imaginario de la imagen documental, sobre Level Five de Chris Marker. En AA. VV., *Chris Marker, retorno a la immemoria del cineasta* (pp. 41-54). Valencia: Ediciones de la mirada.
- Bazin, A. (1996). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- Bazin, A. (2009). Chris Marker, Lettre de Sibérie. En AA. VV., *Chris Marker, retorno a la immemoria del cineasta* (pp. 35-40). Valencia: Ediciones de la mirada.
- Català, J. M. (2000). El film ensayo, la didáctica como una actividad subversiva. *Archivos de la Filmoteca*, 34, pp. 79-97.
- Dubois, P. (1996). *El acto fotográfico. De la representación a la recepción*. Barcelona: Paidós.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Lopate, P. (1998). In Search of the Centaur, the Essay-Film. En Ch. Warren (Ed.), *Beyond Document. Essays on Nonfiction Film*. Middleton: Wesleyan University Press.
- Lupton, C. (2005). *Chris Marker. Memories of the future*. London: Reaktion Books.
- Lupton, C. (2006). Recuerdos del futuro. En M.ª L. Ortega y A. Weinrichter (Eds.), *Mystère Marker, pasajes en la obra de Chris Marker* (pp. 185-220). Madrid: T&B Editores.
- Luque, F. (2013). Tiempo, memoria e imagen: Sans soleil de Chris Marker. *Fotocinema*, 7, pp. 209-240.
- Montero, D. (2016). Arqueologías de la imagen-red. La subjetividad dialógica en Level Five de Chris Marker. *Alpha*, 43, pp. 93-109.
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad*. Barcelona: Paidós.
- Quintana, A. (2011). *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.
- Weinrichter, A. (2004). *Desvíos de lo real, el cine de no ficción*. Madrid: T&B Editores.
- Weinrichter, A. (2006). Montage Marker. En M.ª L. Ortega y A. Weinrichter (Eds.), *Mystère Marker, pasajes en la obra de Chris Marker* (pp. 171-184). Madrid: T&B Editores.
- Zunzunegui, S. (2006). El coleccionista y el explorador, a propósito de Immemory. En M.ª L. Ortega, y A. Weinrichter (Eds.), *Mystère Marker, pasajes en la obra de Chris Marker* (pp. 165-170). Madrid: T&B Editores.