

Barbara Kita

ORCID: 0000-0003-3616-9863

Uniwersytet Śląski

O kilku związkach Chrisa Markera z kulturą popularną

Słowa kluczowe: Chris Marker, pamięć, gra wideo, CD-ROM

Keywords: Chris Marker, memory, video game, CD-ROM

W bogatej twórczości francuskiego awangardzisty oraz eksperymentatora w zakresie technologii i mediów można odnaleźć interesujące związki z kulturą popularną, która zwykle nie idzie w parze z niszowymi eksperymentalnymi dziełami. Chris Marker nie zawsze był jednak jedynym aktywnym sprawcą tychże doświadczeń popkulturowych. Już jego słynna fotopowieść *Pomost* z lat sześćdziesiątych XX wieku doczekała się adaptacji zrealizowanej w ramach kina gatunkowego spod znaku science fiction — *12 małp* w reżyserii Terry’ego Gilliana (1995). Także sam Marker, artysta nieustannie poszukujący nowych form wyrazu, nie pozostawał jednak nieczuły na nowości techniczne i wykorzystywał nowe media w swej twórczości, która ewoluowała od dokumentów-esejów, krótkometrażowych eksperymentów wideo (*Zapping Zone*, 1985–1994) po interaktywny CD-ROM: *Immemory* (1997), co sprzyjało otwarciu na nowych odbiorców. Zafascynowany kolejnymi możliwościami technologicznymi sprawnie poruszał się wśród nowych technologii, adaptując grę wideo (*Level 5*, 1996) oraz wkraczając do rzeczywistości wirtualnej (blog Guillaume’a z Egiptu, począwszy od 2007 roku), tym samym wchodząc w obszar popkulturowych praktyk.

Prześledzenie twórczości awangardowego artysty w kontekście szeroko pojętej kultury popularnej jest interesującym tropem. Okazuje się bowiem, że niezależnie od medium oraz tego, czy Marker stawał się inspiracją dla kina rozrywkowego, czy też sam rozwijał swe działania, wstępując w rejony kultury popularnej, zasadnicze tematy jego twórczości pozostawały niezmiennie. Zastanawiając się

nad istniejącymi powiązaniem tego twórcy z kulturą popularną, chciałabym podzielić się pewnymi spostrzeżeniami.

Marker niejednokrotnie wychodził ze swymi dziełami w obieg odbiorczy poza przestrzeń muzealną, tym samym poszerzając odbiór swych dzieł poza sztukę elitarną, *stricte* awangardową. Zwracam również uwagę na to, iż mają one różną wartość ze względu na estetykę medium, którym się posługiwał, ale niezależnie od wszystkiego jako twórca poszukujący nowych sposobów wyrazu oraz wielbiciel nowinek technicznych, który pozostając czuły na to, co się wokół niego dzieje, zawsze konsekwentnie wyrażał w swych różnorodnych działaniach przywiązanie do kwestii pamięci. Temat ten zresztą powraca zarówno w opracowaniach jego twórczości, w jego dokumentach esejach, krótkich filmach określanych jako haiku, jak i w filmach fabularnych i innych formach, które wyrażały jego złożone zainteresowania. Słowo „pamięć” jest zatem nieustannym leitmotiwem na jego artystycznej drodze oraz kluczem do jego twórczości, skwapliwie rozpracowywanym przez znawców jego dorobku: Raymonda Belloura, Guy Gauthiera i Philippe’a Dubois, by wspomnieć najbardziej znanych.

Twórczość francuskiego artysty awangardowego, filmowca, twórcy wideo i fotografika, dokumentalisty, eksperymentatora w zakresie nowych technologii, multimediów, bricoleura Chrisa Markera dostarcza wielu inspiracji. Zmarł on w 2012 roku, w dniu swoich urodzin, przeżywszy pięćdziesiąt jeden lat, w czasie których był niezwykle aktywny w różnych dziedzinach twórczości, rozwijając swe autorskie koncepcje oraz zainteresowania, takie jak: historia, pamięć, tworzenie archiwum, fotografia, podróże, polityka, komentarz społeczny. Jednocześnie bardzo był ciekaw nowych technologii, które wykorzystywał, by przez lata przekazywać te same treści, myśli, bolączki świata. Podkreślał niezmiennie tematy dla siebie ważne, dając się poznać jako twórca niezwykle, z jednej strony, konsekwentnie kształtujący własny program, z drugiej zaś — otwarty na nowe sposoby przekazu wynikające z istnienia nowych mediów. To spowodowało, że widać ewolucję jego refleksji nie tyle może za sprawą dostępnych technologii — choć one z pewnością przyczyniły się do poszukiwania innych (może lepszych) sposobów wyrażania tego, co od lat pięćdziesiątych już go interesowało — ile traktowanie nowych mediów jako nośnika jego rozważań. Ma on bardzo bogatą filmografię, jednak jego dorobek od lat pięćdziesiątych w większym stopniu jest związany z mediami elektronicznymi oraz cyfrowymi. Doprawdy w całym jego życiorysie artystycznym trudno dopatrzeć się dzieł nieistotnych lub nieinteresujących z punktu widzenia formy poprowadzonej opowieści. Znać było w jego zapatrywaniu na świat wykształcenie filozoficzne (wszak był studentem Jeana-Paula Sartre’a) oraz ostry pazur komentatora rzeczywistości, zwłaszcza politycznej, niepozbawionego wszak poetyckiego spojrzenia na świat, ludzi i zwierzęta.

Był on przy tym postacią dość wszechstronnie utalentowaną, pragnąc być autorem totalnym w swych bardzo krótkich poematach wideo-haiku, krótkich metrażach czy długich formach interaktywnych, pisząc teksty, komponując muzykę,

stwarzając obrazy, spajając wszystkie dostępne mu formy medialne montażem. Przyznał, iż nowe technologie stały się dla niego czymś, na co czekał całe życie, dały mu one bowiem całkowitą autonomiczność i niezależność w pracy, zagwarantowaną przez zdolność panowania nad materiałem od początku do końca¹.

O jego wszechstronności świadczy nie tylko długa aktywność zawodowa, ale też wielka różnorodność materii, technologii i tematów podejmowanych w różnych okresach życia z mniejszym lub większym natężeniem. Marker umiejętnie łączy w dorobku swoje dwie największe pasje/obsesje: podróż i pamięć, jednocześnie doskonaląc formę eseju filmowego, tworzy montażowy majstersztyk z rozproszonych fragmentów filmów oraz fotografii (dla niektórych największe spośród wszystkich dzieł) — film *Bez słońca* (1982).

Lata dziewięćdziesiąte XX wieku to dla francuskiego reżysera etap rozwinięcia „dziedzictwa pamięci”, do którego poza wcześniejszymi dziełami należy włączyć także *Level Five* (1997) oraz *Immemory* (1997), prace stworzone już przy wykorzystaniu cyfrowych mediów czy interaktywnego CD-ROM-u.

Chciałabym się skupić przede wszystkim na trzech sposobach powiązania Markera z popkulturą:

— związku *Pomostu* (1962) z postapokaliptycznym filmem SF *12 małp* w reżyserii Terry’ego Gilliana z 1995 roku, który stanowi rodzaj inspiracji fotopowieścią Markera (choć bywa określany nawet jako jego adaptacja lub *remake*);

— wielopoziomowym nawiązaniu twórcy do gry wideo w filmie *Level 5* (1997);

— wykorzystaniu możliwości komputera w pracy *Immemory* (1995), początkowo udostępnionej zwiedzającym w Centre Pompidou, potem w 1997 roku dostępnej jako interaktywny CD-ROM.

Celowo pomijam różnorodne ślady/cytaty pochodzące z kultury popularnej (filmów amerykańskich, literatury) obecne w dziełach samego Markera na prawach swoistego cytatu, kolażu czy rodzaju *found footage*. Pojawiają się one bowiem przy okazji interpretacji każdego z utworów tyle, ile to konieczne w kontekście wykazania istotnych relacji między nimi.

Warto w perspektywie rozważania wzajemnych związków twórcy z kulturą popularną wspomnieć też o sporej ilości nawiązań do jego twórczości, zwłaszcza *Pomostu*, w pracach artystów wideo lub filmach. Irit Batsry² uważa nawet, że partykuły tego awangardowego dzieła można odnaleźć w prawie każdej pracy wideo oraz filmie eksperymentalnym. Można też sporządzić listę autorów zainspirowanych fotopowieścią *Pomost*. Jednym z nich jest Thierry Kunzel, który zrealizował nawiązujący do dzieła Markera także tytułem utwór *la Rejetée* (1974), którego kopia (ponoć) zaginęła³. W 1976 roku powstał projekt *Karine* Roberta

¹ Słowa Chrisa Markera wypowiedziane na początku *Immemory*.

² I. Batsry, cyt. za: S. Lischi, *Video: le (chouette) héritage de Marker. Notes about...*, [w:] *Chris Marker et l'imprimerie du regard*, red. A. Habib, V. Paci, Paris 2008, s. 92.

³ Informacja za: *ibidem*.

Cahena, na który składał się cykl fotografii dziewczynki od jej narodzin aż do szóstego roku życia. W krótkim filmie stworzonym z uporządkowanych fotografii można na moment dostrzec drgnięcie powiek dziecka, co stanowi ukłon w stronę *Pomostu* Markera, który w swym utworze z lat sześćdziesiątych umieścił jako jedyny widzialny ruchomy (filmowy) fragment wpisany w ciąg zmontowanych nieruchomych fotografii drgnięcie powiek bohaterki. Zresztą film Cahena poza tym, że jest rejestracją upływającego czasu, jest filmem o stosunku obrazów ruchomych i nieruchomych, tym bardziej kierując uwagę na *Pomost*. Lista autorów pozostających pod wpływem twórczości Markera nie jest skończona, jak sądzę, by wspomnieć choćby film dokumentalny poświęcony sylwetce japońskiego reżysera Yasujirō Ozu w reżyserii Wima Wendersa *Tokyo-Ga* (1985). Można w nim odnaleźć nawiązania do Markerowskiego *Bez słońca*, jednak nie jest to film, który można uznać za dzieło popkulturowe.

Swoją uwagę skupię na trzech pierwszych wskazanych powiązaniach Markera z kulturą popularną, ponieważ doskonale ukazują one różnorodność motywacji oraz strategii: wykorzystanie jego twórczości przez innych, wchodzenie w ten obszar przez samego twórcę, który stosując na swój sposób nowe techniki i media, wykroczył poza obszar awangardy, muzealnej przestrzeni, nadal eksplorując tematy jemu bliskie.

Pomost to fotopowieść, awangardowy film składający się z fotografii wprawionych w pozorny ruch przez odpowiedni montaż. W tym dwudziestoosmiominutowym arcydziele (zinterpretowanym między innymi przez Andrzeja Pitrusa⁴) artysta zawarł całą refleksję, którą następnie rozwija w kolejnych pracach. Podejmuje on bowiem refleksję na temat kwestii pamięci/niepamięci; przemijania/zapominania; zestawia z sobą historię indywidualną z Historią w ogóle; podejmuje namysł nad mocą obrazu, zajmują go możliwości eksperymentowania w ramach fotografii, filmu, wideo, co znacznie później dotyczy także mediów elektronicznych i cyfrowych. To opowieść o miłości, braku, poszukiwaniu pamięci, przywoływanych wspomnieniach, wyobraźni. Marker robi już tutaj subtelne aluzje do mistrza suspense Alfreda Hitchcocka, którego uczynił tu i w *Immemory* mistrzem opowiadania o pamięci, przede wszystkim czyniąc punktem odniesienia film *Zawrót głowy* (*Vertigo*, 1958). Natomiast Gilliam dokonuje swego rodzaju adaptacji utworu z lat sześćdziesiątych, tworząc obraz deliryczny, szybki, rozdrzany, z kreacjami Bruce'a Willisa, Brada Pitta, Madeleine Stowe. Wydawać by się mogło (poniekąd słusznie), że nie może być tu mowy o jakimkolwiek powinowactwie ideowym lub wierności, tak bardzo bowiem te filmy różnią się od siebie. Sądzę, iż Gilliam nawet niezbyt wiele zachowując z oryginału, w *12 małpach* spopularyzował fotonarrację Francuza. Widz, który ogląda bulimiczną wizję jednego z montypythonowców, w końcu jednak odnajduje informację o francuskim

⁴ A. Pitrus, *Fundament pamięci — o „fotograficznej powieści” Chrisa Markera*, „Kwartalnik Filmowy” 2006, nr 54–55.

oryginał — dzieje się to, kiedy zaczyna pogłębiać swą wiedzę na temat filmu Gilliana i przegląda choćby recenzje filmu.

Gilliam zaproponował widzom feerię fantastyczną, oryginalny, ironiczny spektakl na motywach historii Markera. Zachował przy tym z niej to, co najważniejsze: problematykę pamięci, wspomnień, opowieści miłosnej oraz podróży w czasie bohatera. Można jednakże uznać, że wiele jest filmów, które podejmują podobną problematykę, lecz Gilliam po prostu przyznał się wprost do swej inspiracji filmem z lat sześćdziesiątych. Zrobił jednak film na miarę XX wieku, korzystając z możliwości technologicznych kina oraz jego bogatej historii, z której używał ikonograficznych zestawów rodem z gatunku science fiction. Z tak zwanej poezji kontemplacyjnej awangardzisty stworzył złożoną narrację o podróży w czasie, a jego film stał się jednym z wyrazicieli pesymistycznych tendencji właściwych kinu postapokaliptycznego lat dziewięćdziesiątych. Ważne jednak jest to, co najbardziej upodobnia ten film do oryginału: narracja w całości filmu — podobnie jak u Markera — zmierzała do finału na lotnisku, zasadniczej klamry, czasowej i przestrzennej, wyrażonej pamiętnym zbliżeniem twarzy dziecka.

W tym *universum* wizualnym spod znaku *Pomostu* znajduje się także serial *12 małp*. Nie może być on jednak rozważany w kontekście inspiracji twórczością Markera, ponieważ niemal nic już nie pozostało w nim z francuskiego oryginału i niestety niewiele też z samego filmu Gilliana. Jest to dość odległa inspiracja, z akcentem położonym na stworzenie opowieści mieszczącej się w konwencji gatunku z pogranicza SF i filmu przygodowego. Opierając się raczej na motywach amerykańskiego filmu, twórcy wykorzystują pomysł przemieszczania się w czasie bohaterów, eksponując widowiskowość serii. Wspólne im (choć z różną intensywnością oraz oryginalnością) jest tworzenie ciągu obrazów, swego rodzaju przygód głównego bohatera, które uruchamia obraz o nieustalonym statusie, rodzaj pamiętki, sennego fantazmatu, który jest kanwą Armii 12 Małp.

Mottem obu filmów jest znamienna kwestia: „to historia człowieka opanowanego obrazem dzieciństwa” — u Markera te słowa padają bezpośrednio z ekranu; Gilliam nie jest tak dosadny, raczej krąży wokół tej kwestii, próbując wyeksponować odpowiednie momenty z życia bohatera. Ten sam obraz z dzieciństwa powtarza się w podróży bohatera kilka razy w różnych sytuacjach, w których przyszło mu się znaleźć, w wielu czasach, do jakich przypadkowo trafia niedoskonałym wehikułem czasu. W *Pomoście* bohater jest uwięziony pod ziemią po nuklearnej katastrofie III wojny światowej, natomiast w *12 małpach* zaprezentowano świat po katastrofie biologicznej, a w podróż wstecz, która ma na celu uratować świat przyszłości, wysłano więźnia z przeszłością kryminalną.

To różnice na miarę czasów, w których filmy powstały. Lata sześćdziesiąte to wciąż pamięć II wojny światowej, jej konsekwencji, mordów, obozów koncentracyjnych, Auschwitz, Hiroszimy i trwającej zimnej wojny, kiedy to byli wrogowie stają się sprzymierzeńcami i *vice versa*. Apokaliptyczna wizja Markera wynika z jego doświadczeń jako scenarzysty przejmującego dokumentu na temat Zagła-

dy: *Noc i mgły* (*Nuit et brouillard*, 1955, reż. Alain Resnais). Ascetyczne pomieszczenia z piętrowym łózkami, przypominające baraki obozów koncentracyjnych, ubogie wyposażenie naukowców wyprawy: hamak, bandaż na oczach bohatera oraz strzykawka — to ikonografia *Pomostu*. Eksperyment formalny Markera, osnuty wokół strachu przed kolejną wojną, w przemyślany sposób analizuje działanie pamięci, która jednocześnie może być narzędziem wspomnień i aparatem zapominania o traumie. Twórca balansuje na granicy pamięci intymnej oraz pamięci w ogóle, historycznej, zestawiając je z sobą, a nawet spajając je w jedno doświadczenie. Dialektyka między fotografią a kinem, czymś stałym, zapisanym i niezmiennym oraz samym ruchem, zmiennością i biegiem świata, z perspektywy technologii ujawnia mechanizm pamięci ludzkiej⁵. Raymond Bellour twierdzi, że „[ten] [f]ilm prezentuje się więc od razu jako złożona maszyna temporalna (przyszłość już miała miejsce, przeszłość nadejdzie), w której to ostatecznie koncept terażniejszości znajduje się w centrum”⁶.

Natomiast świat filmu Gilliana to rzeczywistość po ataku wirusa, po którym ludzkość jest na wymarciu, wycofując się pod ziemię w celu ocalenia własnego gatunku. Film jest świadectwem obaw przed laboratoryjnymi eksperymentami lat dziewięćdziesiątych, które mogą skutkować poszukiwaniem broni biologicznych, wizją konsekwencji awansu naukowców do świata polityki, obrazem wzrastającego chaosu świata.

W obu realizacjach istotną rolę odgrywa kobieta: w pierwszym jest obrazem, wspomnieniem, sentymentem, pewnym wyobrażeniem bohatera, do którego powraca jego pamięć. W drugim zaś to aktywna bohaterka, autorytet w dziedzinie psychiatrii, która podąża za swym pacjentem, w miarę rozwoju akcji stając się jego sprzymierzeńcem. Ta postać oddaje ducha epoki końca XX wieku, podejmuje rolę właściwą kobiecie w społeczeństwie postindustrialnym. Co ciekawe, reżyser nawiązuje jej postacią do bohaterki *Zawrotu głowy*, film Hitchcocka staje się bowiem kwintesencją obrazu kinematograficznego na temat działania pamięci. Podejmując ten temat, twórca thrillera wyznacza obowiązujący dla Markera i Gilliana sposób przedstawienia bohatera, który pragnie przypomnieć sobie przeszłość, ponieważ jest owładnięty wspomnieniami.

Podobnie jak w filmie z 1958 roku Kathryn Raily w pewnym momencie swej długiej ucieczki wraz z Cole’em farbuję włosy, zmieniając się z brunetki w blondynkę, co powinno zmylić pościg. Z kolei w thrillerze ta zmiana ma doskonale korrespondować ze wspomnieniem bohatera, granego przez Jamesa Stewarta. Odgrywa ona istotną rolę w przywracaniu pamięci bohatera, początkowo traktowanego jako chory umysłowo, później coraz bardziej skłaniając się do wersji wydarzeń człowieka, który cofa się w czasie, by zapobiec katastrofie spowodowanej przez

⁵ Więcej na ten temat zob. B. Kita, *Pejzaże w mediach Chrisa Markera*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia De Cultura” 2018, nr 4, s. 78–85.

⁶ Ph. Dubois, *La Jetée ou le cinématogramme de la conscience*, [w:] *Théorème. Recherches sur Chris Marker*, red. Ph. Dubois, Paris 2006, s. 21; jeśli nie podano inaczej, przeł. B.K.

organizację Armii 12 Małp. Kathryn zresztą rozpoznaje ona u niego „syndrom Kasandry”, sama stając się w miarę rozwoju dramaturgii postacią kasandryczną.

W *12 małpach* można dostrzec również echo rewolucyjnej i równie popularnej teorii Stephena Hawkinga⁷, która zawładnęła nie tylko wyobraźnią naukowców, ale też zbliżała zwykłych ludzi do zagadkowych i skomplikowanych teorii. *Krótka historia czasu* (1990) od lat pozostaje największym światowym bestsellerem, a jej tezy znalazły przełożenie na film, który jak mało jakie medium do lat dziewięćdziesiątych potrafił eksplorować złożoność czasu i był trafnym narzędziem ilustracji wywrotowych tez astrofizyka. Jego koncepcje fleszy czasowych znalazły rozwinięcia w propozycji futurystycznej rzeczywistości Gilliana, w której entropia jest wyrazem fleszu termodynamicznego, odczuwanie czasu przeszłego przez głównego bohatera to efekt fleszu psychologicznego, flesz zaś kosmologiczny wskazuje kierunek czasu, w jakim zmierza świat. Sam naukowiec nie wykluczał także możliwości podróży w czasie dzięki tunelom czasoprzestrzeni (a to stanowi niemal ilustrację zdolności przemieszczania się w czasie bohatera Gilliana).

Można spojrzeć na te dwa filmy jako dwie formy wypowiedzi o świecie swego czasu, rzeczywistości sprzed ponad pół wieku i trzy dekady później. Jeśli chodzi o estetykę tych filmów, różnią się one od siebie bardzo — w każdym zakresie. O ile można oba sklasyfikować jako narracje SF, które snują pewną czarną wizję świata przyszłości, o tyle na poziomie stylu oraz zastosowanego sposobu wypowiedzi widać zasadnicze różnice.

Świat Markera jest opowiedziany w oryginalny sposób. Zmontowane fotografie, których istotą jest nieruchomość, wprawiane są tu w ruch montażu i narracji, stwarzając wrażenie płynności⁸. Andrzej Pitrus⁹ określa tę praktykę jako ruch skonstruowany, odpowiada on zresztą samej fabule filmu, która opowiada historię człowieka unieruchomionego, odbywającego podróż jedynie mentalnie. Brak ruchu filmowego, statyczne kadry stworzone z fotografii, których zadaniem jest przywoływanie przeszłości, korespondują z unieruchomionym bohaterem, zamkniętym w podziemnym laboratorium. Statyka filmu służy demonstrowaniu pracy pamięci, poszukiwaniu wspomnień, ich transformacji, stąd charakterystyczne powroty do dzieciństwa. Bohater tego filmu jest zamknięty w szczelnym świecie, nie wyrusza z miejsca, naukowcy wysyłają go w podróż mentalną w przeszłość (nadzieją na wspomnienie jest obraz z dzieciństwa), w której spotyka kobietę. Nieruchomość człowieka koresponduje z sytuacją świata po katastrofie: opuszczonego, pustego, wymarłego, bez szans na zmianę — świata unieruchomionego w zawieszeniu i śmierci.

⁷ Na tę zależność zwróciła uwagę w swej szczegółowej analizie porównawczej Carolina Ferrer, *L'évolution de la fin: de la Jetée à 12 Monkeys*, „Erudit”, <https://www.erudit.org/en/journals/cine/1900-v1-n1-cine754/008707ar/> (dostęp: 10.06.2018).

⁸ Zob. też B. Kita, *Refleksje o fotografii w twórczości Chrisa Markera*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2019, nr 1, s. 15–29.

⁹ A. Pitrus, *op. cit.*, s. 233.

12 małp to dla odmiany film szybki — dynamika akcji i zmieniających się obrazów współgra z prędkością rozprzestrzeniania się filmowego wirusa. Iteracje, repetycje, powroty protagonisty do przyszłości, jego aktywność oraz mobilność fizyczna stanowią wyraźny kontrast z fotograficzną statyką i komentarzem narratora w *Pomoście*. Cole znajduje się w nieustannym ruchu w przestrzeni (z krótkim wyjątkiem zamknięcia w zakładzie psychiatrycznym) i nieustannie odbywa podróże w czasie, szukając przyczyn epidemii, przeskakuje z 2035 (czas przyszły) do 1990 (przeszłość) i przez przypadek do 1917 (przeszłość), trafiając do okopów I wojny światowej, oraz do 1996 — okresu względnej teraźniejszości z punktu widzenia rzeczywistości, w której rozgrywa się trzon narracji. Gilliamowi udało się na miarę końca lat dziewięćdziesiątych stworzyć historię zachowującą zasadę oryginału, składając hołd żyjącemu wtedy jeszcze francuskiemu awangardziście oraz sprytnie przemycając szerokiej publiczności kinowej pamięć o nietypowym oryginale.

W *Level 5* z 1997 roku Marker nadal popularyzuje temat pamięci, tym razem inspirując się możliwościami komputera jako nowej maszyny domowej. Technologia numeryczna pozwoliła mu w najnowocześniejszy wówczas sposób podjąć kwestie pamięci. Główna bohaterka filmu, Laura (nawiązanie do *Laury* Otto Pre-mingera, w czym znać ponownie przywiązanie francuskiego twórcy do klasyki kina amerykańskiego), by spełnić życzenie nieżyjącego przyjaciela, musi skończyć grę rozpoczętą przez niego wideo. Gra oparta jest na krwawym epizodzie z II wojny światowej, bitwie na Okinawie. Według Laurence Allard¹⁰ film można zakwalifikować jako *home movie in high tech* dzięki radykalnemu dyspozytywowi — kobieta przed komputerem filmuje samą siebie i zwraca się do swego nieobecnego przyjaciela. To rodzaj domowego wideo unowocześnionego technologiami numerycznymi, które można zaprząć w służbę kommemoratywną. Narratorka (swego rodzaju *porte-parole* Markera) podejmuje i rozwija rodzaj „kultu zmarłych wywołanych w komputerze”¹¹, tematyka śmierci jest obecna przez cały czas trwania filmu, a on sam mógłby być zatytułowany *Katakumby Cyfrowe*.

Oparcie przez Markera pomysłu filmu na grze strategicznej daje możliwości unowocześnienia jego własnej narracji o pamięci. To film dziwny, fikcja zawierająca fragmenty dokumentu, z elementami SF... a może odwrotnie. Sam tytuł *Poziom 5* już wprowadza semantykę gry, w której przechodzi się przecież kolejne poziomy (levele), pokonując dalsze etapy, by wygrać. Laura (która bywa tutaj utożsamiana z Markerem) zauważa, że nikt nie osiągnął piątego poziomu; orientując się coraz bardziej w grze, zadaje więc pytanie: „czy trzeba umrzeć, by osiągnąć poziom piąty?”. Marker stwarza tu iluzję interfejsu gry, w której bohaterka nawiguje, odgrywa rolę, podejmując co rusz próby ukończenia gry. Sam zaś twórca tworzy „filmową grę” (czy też grę w film), składając całość z mozaiki sekwencji wywiadów, rodzaju dziennika filmowego, fragmentów filmów, różnego

¹⁰ L. Allard, *Le spectacle de la memoire vive: à propos des créations numériques de Chris Marker* (*Level Five et Immemory*), [w:] *Théorème...*, s. 134.

¹¹ *Ibidem*.

typu obrazów archiwalnych (prasowych i fotograficznych), okraszając tę różnorodność spektrum zróżnicowanych form obrazowych, które następnie w znacznym stopniu zostaną skonfigurowane w interaktywnym *Immemory*.

W *Level 5* powtarzającymi się w nieskończoność obrazami są ikony bitwy na Okinawie, jednak użytkownik-gracz nie ma możliwości jakiegokolwiek zmiany w zakresie zaproponowanych elementów. Marker symuluje tu interaktywność, by zastosować atrakcyjny dla widza interfejs oraz by popробować nowych technologii, sprawdzić, w jakim stopniu są one przydatne oraz trafne do podejmowania bliskich mu tematów. Można wręcz odnieść wrażenie, że coraz bardziej popularyzowana interaktywność była oczekiwaną przez twórcę możliwością, która w znaczny sposób zbliżyła go do odbiorcy, choć jednocześnie nie stracił on z pola widzenia swych refleksji.

Po raz kolejny w jego twórczości w *Level 5* zderza się wspomnienie Laury, a zatem pamięć intymna, osobista z pamięcią wszystkich, z Historią. Używając czasowości, interfejsów oraz zestawu archetypów charakterystycznych dla gry, Marker proponuje re-lekturę Historii, wyzwalając ją zarazem z intermedialności słów, obrazów, tekstów. Te powroty obrazów z przeszłości, ich mieszanie, niemożność wyjścia poza bitwę rozpoczynają ciąg repetycji, lecz „powroty identycznego” nie powodują nigdy tego samego, lecz pozwalają na zaistnienie czegoś innego.

Giorgio Agamben, analizując relację bliskości między powtórzeniem, pamięcią i kinem, doszedł do wniosku, że pamięć jako powtórzenie, wywołuje w przeszłości swą moc, praca zaś kina dzięki „możliwości zatrzymania obrazu i repetycji” pozwala na zaprojektowanie możliwości, tego, co niemożliwe z definicji, a mianowicie przeszłości¹². Taka praca pamięci lub raczej prezentacja działania narzędzia przypominania stoi w centrum tematyki *Level 5*.

Z kolei Jacques Rancière dostrzega w filmach Markera nie tyle przypominanie czegoś czy nawet próbę wskrzeszania pamięci, ile wręcz kreowanie pamięci (i zapomnienia)¹³, nieustanne przywracanie tej pamięci na nowo. Laura ciągle ponawia grę, próbując poskładać puzzle multiplikujących się obrazów, powtarzając ciągle wejścia w grę, ujawniając kolejne połączenia, podejmując fałszywe decyzje, dowiaduje się, że w istocie gra nie ma końca, nie znajdzie ona również końcowego obrazu. Artysta stawia bowiem tezę, że Historię można jedynie poddawać raz po raz lekturze w „tragicznym horyzoncie” filmów, obrazów, fragmentów, w kawałkach, w ruinie, a my współcześnie ciągle będziemy próbować zrozumieć przeszłość. W tym filmie Marker stawia pytania natury epistemologicznej, historiograficznej w relacjach z polityką, społeczeństwem, upamiętnianiem, z którymi należy się liczyć, myśląc o Historii. Wykorzystując popularne medium, jakie tworzą komputer, Internet i jego nieograniczone możliwości, stając się hybrydą na pograniczu mediów, w tym typowo rozrywkowej formy gry wideo, ponownie

¹² G. Agamben, cyt. za: A. Habib, *A quel jeu joue-t-on quand joue à la guerre? Jeu, lecture et ré-écriture de l'histoire dans Level 5*, [w:] *Chris Marker et l'imprimerie du regard...*, s. 271.

¹³ J. Rancière, cyt. za A. Habib, *op. cit.*

testuje fenomen magdalenki. „Każdy ma swą magdalenkę. Dla Prousta to ta ciotki Leonie [...]. Dla mnie to bohater Hitchcocka. Bohaterka *Vertigo*” — deklaruje Marker we wstępie do *Immemory*. Artysta szczególną wagę przywiązuje do amnezji w pracy pamięci. W *Level 5* „to detal, który oddziela pamięć od zapomnienia” jest ceną za spojrzenie w przeszłość. Podkreśla on niezwykle istotny element w procesie przypominania, a mianowicie, że praca pamięci wyzwala mechanizm zapominania, a gra jest doskonałym przykładem tego procesu — nieustannego ponawiania w celu dotarcia do celu.

Sarah-Claude Roy podkreśla znaczenie imienia Laura, nawiązujące do historii kina, ale też słowa „aura”, wpisanego w imię bohaterki. Laura znajduje się wobec obrazu komputera i gry oraz generowanych obrazów w drugim planie, snując swą opowieść o nieobecny kochanku, sama jest nieobecna i niewidzialna, słysząc jedynie jej głos. Jej postać roztacza szczególną aurę w tej sytuacji, stając się fantomem, drugoplanowym sprawcą działań. Temat gry, czyli bitwa o Okinawę, także stoi w cieniu ważniejszych, większych batalii, poddawana niemal uogólnionej amnezji¹⁴. Popularne medium Marker czyni na swój sposób odpowiedzialnym za przywrócenie pogrzebanej Historii dzięki stworzeniu bezpośrednio dostępnej pamięci elektronicznej.

Immemory (1997) powstało jako interaktywny CD-ROM, był to kolejny krok w popularyzowaniu Markerowskiej twórczości oraz związanej z nią refleksji dzięki dostępnej technice. Mimo że nie należy fetyszyzować technologii w przypadku Markera, któremu przede wszystkim szło zawsze o wyrażenie własnych poglądów, trzeba równocześnie przyznać, iż sprawnie potrafił wykorzystywać kolejne techniki, tworząc swe coraz bardziej multimedialne dzieła. Nowe technologie pozwalały mu bowiem na całkowitą niezależność — nie musiał budować zespołu, mógł decydować o wszystkim sam, robić to we własnym domu (rodzaj *house movie*), stosunkowo niskim kosztem. To bezprecedensowy komfort pracy dla wszechstronnego autora. CD-ROM najpierw zyskał popularność za sprawą tak zwanego CD-ROM-u kulturalnego, który we Francji przede wszystkim umożliwił interaktywne zwiedzanie muzeum, studiowanie malarstwa mistrzów, zwiedzanie miast. Niezwykła popularność medium była spowodowana możliwością rozpracowania tych propozycji w domowym zaciszu; miały one charakter poznawczy oraz artystyczny, służąc artystom jako rodzaj nowej platformy do eksperymentów twórczych.

W *Immemory* mamy okazję doświadczyć całego spektrum wcześniej przez Markera stosowanych praktyk twórczych. Autor skupił się przede wszystkim na możliwościach archiwalnych tego medium, które swą interaktywnością ma przyciągnąć nowych odbiorców. Strefy tematyczne: pamięć, kino, muzeum, poezja, wojna, X Plugs, fotografia, podróż po kliknięciu odsłaniają kolejne bifurkacje,

¹⁴ S.C. Roy, *Réflexion sur le souvenir et l'oubli dans Level 5 (ou pourquoi Chris Marker rend-il ses récits auratiques?)*, <http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/compte-rendu/ROY.pdf> (dostęp: 4.03.2019).

sieci połączeń obrazów, tekstów, cytatów, fotografii i fragmentów filmów, z których wyłania się sam autor. O ile bowiem *Level 5* to odmiana domowego wideo i autofilmowanie wpisane w konwencję gry, o tyle w interaktywnym *Immemory* można dostrzec wątki autobiograficzne. Marker jest zawsze bardzo wyraźnie obecny w swych pracach, ale nigdy nie widzimy jego samego, zawsze znajduje sobie rodzaj *porte-parole*.

Sam artysta przyznał, iż interaktywny CD-ROM był technologią, na którą czekał, by wrócić do czasów swego dzieciństwa, fascynacji, wspomnień, snuć na poły historyczną, na poły fikcyjną opowieść. Rzeczywiście wyłaniająca się z różnych wędrówek zaproponowanych i limitowanych wszak założeniami Markera oraz pojemnością dysku narracja krąży wokół wspomnień jego samego. Okazało się, że ta technologia odpowiada na potrzeby twórcy w zakresie archiwizowania pamięci jednostkowej oraz zbiorowej, proponując (dzięki temu przestarzałemu dziś medium, w którym pliki rozwijają się i znikają jednocześnie w głowie użytkownika oraz na CD-ROM-ie) rodzaj gestu wykonanego wobec wszystkich historii z przeszłości. Można zadać pytanie, czy stylistyka gry strategicznej oraz użycie przez Markera obrazu elektronicznego ze swej natury ulotnego, niestałego, tak odmiennego od ontologii fotografii, są odpowiednimi środkami do podejmowania w nich i dzięki nim złożonych kwestii pamięci? Okazuje się, że właśnie ich potencjał zapominania, zmienności oraz interaktywności jest wprost idealny do przedstawiania mechanizmu pamięci zgodnie z intencją francuskiego autora¹⁵.

Ten bogaty hipertekst daje możliwość wykorzystania starszych mediacji, wprawia w ruch fotografie, zdjęcia prasowe, fragmenty filmów, fotogramy filmowe, fragmenty tekstów literackich, pocztówki. Te formy w trakcie ich ponawianego oraz zmiennego łączenia z sobą przekształcają się, twórca proponuje swego rodzaju nowe *écriture*. Nigdy w czasie mojej wędrówki w *Nie-pamięci* nie udało mi się podążyć tą samą trasą, łącząc ciągle nowe przestrzenie. Nie wchodzę w kontekście relacji Markera z kulturą popularną w samą tematykę i szczegóły, które znajdują się na archiwizowanych obrazach, porównania zaś z *Atlasem* Gerharda Richtera (premiera w 1972 roku, wystawa w Utrechcie) lub *Atlasem Mnemosyne* Aby'ego Warburga (premiera w 1929 roku, wystawa w Rzymie) są tu niebagatelne i niebezpieczne, jak również po wielokroć omawiane. Twórca proponuje sporządzić mapę pamięci, stosując metaforę kontynentów, *terra incognita* przestrzeni geograficznych, każe penetrować opracowane przez siebie miejsca/przestrzenie, które konstruują pamięć, ale też tworzyć własne mapy każdemu z użytkowników. Zasadnicza część interaktywnej płyty inicjuje wejście do tego uniwersum dzięki stronie z ikonami ośmiu stref o znaczących tytułach. Technologia CD-ROM-u pokonuje czas, wyciągając zabalsamowane w czasie fotografie, stare, klasyczne filmy (kultowy *Zawrót głowy*, *Aelitę* Jakowa Protazanowa z 1924 roku czy film

¹⁵ Por. B. Kita, *Immemory Chris Marker*, [w:] *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, red. P. Zawojski, Katowice 2015.

Męczeństwo Joanny Darc w reżyserii Carla Theodora Dreyera z 1928 roku), przekształcając je w aktywne archiwum. To, co martwe i statyczne, ożywa w pamięci. Sam zaś mechanizm działania CD-ROM-u zaczyna przypominać pracę naszej pamięci. Kiedy bowiem usiłujemy coś sobie przypomnieć, wracamy do wspomnień, obrazów, zapachów, słów, które łączą się w większe części. Paradoksalnie format ulotny, krótkotrwały i nie tak uniwersalny jak taśma fotograficzna czy filmowa zdaje się idealny do takiej manifestacji.

Ivelisse Perniola określa *Immemory* (tytuł wskazuje na oscylację między pamięcią a niepamięcią) jako Markerowski atlas numeryczny¹⁶, otwarty na działanie innych dzięki swej strukturze charakterystycznej dla mediów elektronicznych. To ziemia kontrastów, w której miesza się wyrafinowana technika z metafizyką wyobraźni, faktycznej pamiętki z suwenirem jedynie wyobrażonym, wysnionym.

Pomost, Level 5, Immemory — trzy odległe w czasie, w użytych technikach wyrazu dzieła — łączy temat pamięci oraz autorska potrzeba pokazania tego, jak wygląda praca pamięci, wysiłek przypominania. Od nie(mocy) nieruchomych fotografii, przez film o grze i inspirowany grą, do interaktywnego medium Marker mierzy się z tymi samymi demonami, zakreślając w nich zasadniczą dla siebie tematykę pamięci prywatnej i kolektywnej, mieszając rejestry tego, co intymne, własne oraz należące do wielkiej historii wszystkich. Dyspozytyw CD-ROM-u pozwala najlepiej wyrazić tę dialektykę złożoności pamięci, jej ulotności, tworząc z obrazów syntetyzowanych, syntezę życia, uczuć, resentymentów. Marker potrafił w sposób nowoczesny, uprzywilejowanymi środkami, reprezentować swą obsesję, usiłując pokazać, na czym polega praca, konstrukcja pamięci. Począwszy od *Bez słońca* (1982), pozwalał krok po kroku materii elektronicznej penetrować rejestracje foto-filmowe.

Niezależnie od zastosowanego medium, technologii czy stopnia awangardowości lub wchodzenia w orbitę pewnego rodzaju popularyzacji Chris Marker zawsze penetruje w swej twórczości temat pamięci. Niezależnie od tego, czy to ktoś inny przyczynił się do popularyzacji jego eksperymentu formalnego z lat sześćdziesiątych, przenosząc go w rejestr popularnego kina gatunkowego, jak uczynił to Gilliam, czy też sam mierzył się z mediami elektronicznymi, jak miało to miejsce w *Level 5* i *Immemory*, przyczyniając się do otwarcia na większe grono odbiorców niż tylko elitę muzealną, robił to w sposób właściwy sobie, a nowe techniki nie były dla niego nowymi zabawkami, lecz narzędziami eksplorowania nurtujących go od początku jego działalności artystycznej tematów. Podejmował konsekwentnie refleksję, starając się wyjść poza krąg jedynie wtajemniczonych, nawet we własnych domach angażując odbiorców/użytkowników do zastanowienia się nad swoimi i jego historiami.

¹⁶ I. Perniola, *Atlas loci. Pérégrinations à travers la géographie markérienne*, [w:] *Chris Marker et l'imprimerie du regard...*, s. 115–131.

Bibliografia

Opracowania

- Allard L., *Le spectacle de la memoire vive: à propos des créations numériques de Chris Marker (Level Five et Immemory)*, [w:] *Théorème. Recherches sur Chris Marker*, red. Ph. Dubois, Presses Sorbonne Nouvelle, Paris 2006.
- Dubois Ph., *La Jetée ou le cinématogramme de la conscience*, [w:] *Théorème. Recherches sur Chris Marker*, red. Ph. Dubois, Presses Sorbonne Nouvelle, Paris 2006.
- Habib A., *A quel jeu joue-t-on quand joue à la guerre? Jeu, lecture et ré-écriture de l'histoire dans Level 5*, [w:] *Chris Marker et l'imprimerie du regard*, red. A. Habib, V. Paci, Editions L'Harmattan, Paris 2008.
- Kita B., *Immemory Chris Marker*, [w:] *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, red. P. Zawojski, Instytucja Kultury Katowice — Miasto Ogrodów, Katowice 2015.
- Kita B., *Pejzaże w mediach Chrisa Markera*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia De Cultura” 2018, nr 4.
- Kita B., *Refleksje o fotografii w twórczości Chrisa Markera*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2019, nr 1.
- Lischi S., *Video: le (chouette) héritage de Marker. Notes about...*, [w:] *Chris Marker et l'imprimerie du regard*, red. A. Habib, V. Paci, Editions L'Harmattan, Paris 2008.
- Pitrus A., *Fundament pamięci — o „fotograficznej powieści” Chrisa Markera*, „Kwartalnik Filmowy” 2006, nr 54–55.
- Perniola I., *Atlas loci. Pérégrinations à travers la géographie markérienne*, [w:] *Chris Marker et l'imprimerie du regard*, red. A. Habib, V. Paci, Editions L'Harmattan, Paris 2008.

Filmografia

- 12 małp (Twelve Monkeys)*, reż. T. Gilliam, USA 1995.
- Immemory* (CD-ROM), reż. Ch. Marker, Francja 1997.
- Level Five*, reż. Ch. Marker, Francja 1966.
- Pomost (la Jetée)*, reż. Ch. Marker, Francja 1962.

Źródła internetowe

- Ferrer C., *L'évolution de la fin: de la Jetée à 12 Monkeys*, „Erudit”, <https://www.erudit.org/en/journals/cine/1900-v1-n1-cine754/008707ar/>.
- Roy S.C., *Réflexion sur le souvenir et l'oubli dans Level 5 (ou pourquoi Chris Marker rend-il ses récits auratiques?)*, <http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/compte-rendu/ROY.pdf>.

On several links between Chris Marker and popular culture

Summary

In the French avant-garde artist's and new technology experimentalist's rich output, one may find interesting references to popular culture, though the latter is not usually commensurate with niche, experimental works. Marker was not always an active author of such pop cultural experiences

but even his famous photo-novel created in the 1960s — *Jetty* was adapted into a science-fiction film *12 Monkeys* (1995) by Terry Gilliam. Moreover, Marker — an artist constantly searching for new forms of expression — was often inspired by technical novelties and new media were used in his works — evolving from documentaries-essays, through experimental short videos (*Zapping Zone*, 1985–1994) to an interactive CD Rom, *Immemory* (1997), which attracted new audiences. Being fascinated with technological possibilities, Marker effectively made use of new technologies while adapting a video game (*Level 5*, 1996) or entering virtual reality (Guillaume’s blog from Egypt, starting from 2007) and, at the same time, entering the sphere of pop-cultural practices.