



Calle14: revista de investigación en el
campo del arte

ISSN: 2011-3757

calle14@udistrital.edu.co

Universidad Distrital Francisco José de
Caldas
Colombia

Otxoteko, Mikel

POLÍTICA DE LOS RECUERDOS Y LOS OLVIDOS. ZAPPING ZONE UNA
INSTALACIÓN DE CHRIS MARKER

Calle14: revista de investigación en el campo del arte, vol. 11, núm. 19, mayo-agosto,
2016, pp. 116-125

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Bogotá, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=279049734009>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

POLÍTICA DE LOS RECUERDOS Y LOS OLVIDOS. ZAPPING ZONE UNA INSTALACIÓN DE CHRIS MARKER

Artículo de reflexión

DOI 10.14483/udistrital.jour.c14.2016.2.a10

SECCIÓN
TRANSVERSAL



Mikel Otxoteko

Universidad del País Vasco / mikelochooteco@gmail.com

Investigador independiente. Donostia España.

Introducción

Zapping Zone (Proposals for an Imaginary Televisión) es el nombre de la instalación multimedia interactiva presentada por el artista francés Chris Marker en el marco de la exposición “Passages de l’image”, que fue organizada por el Centro Georges-Pompidou de París, entre septiembre de 1990 y enero de 1991. La obra fue producida por el Museo Nacional de Arte Moderno (MNAM) y el Centro de Creación Industrial George-Pompidou. Posteriormente, la instalación tuvo una itinerancia por el Centro Cultural de la Fundación Caixa de Pensions de Barcelona (febrero-marzo 1991), el Centro de Arte Wexner de Columbus (junio-octubre de 1991) y el Museo de Arte Moderno de San Francisco (febrero-abril de 1992).

Chris Marker es, además, autor de una extensa obra cuya experimentación formal y estilística le ha llevado a ser considerado uno de los cineastas-artistas de la segunda mitad del siglo XX que más ha aportado específicamente al desarrollo de las técnicas de montaje audiovisual, lanzando *formas de hacer* propias del ámbito cinematográfico al terreno museístico de la instalación de arte. Tal y como sostengo en las *notas* de este ensayo, su intensa búsqueda artística a lo largo de decenas de obras y a través de medios diversos, es el desarrollo de una política de la forma para articular la memoria colectiva; en ella, los diversos fragmentos se integran mediante técnicas de montaje audiovisual, pero también la obra adquiere dimensiones materiales, excediendo el propio ámbito de lo visual y lo sonoro. Siendo así, su operación consiste justamente en crear las condiciones técnicas para la producción de nuevas formas estéticas de memoria.

Los argumentos que aquí se muestran como *notas*, están orientados precisamente a indagar en las técnicas y en los recursos estéticos empleados por Marker para crear su dispositivo de imágenes-memoria *Zapping Zone*. Como trato de reflejar, tales particularidades harían de esta obra un caso excepcional dentro de su carrera. De hecho, dada su dimensión espacial, y ante todo ambiental, entra en relación directa con algunas piezas históricas o acontecimientos derivados de la actividad en otros campos de experimentación artística a lo largo del siglo pasado como, por ejemplo, los ambientes transitables *Merzbau* realizados por Kurt Schwitters desde comienzos de los años veinte, la instalación *Etant Donnés* concebida a mediados de siglo por Marcel Duchamp, los eventos *Exploding Plastic Inevitable* organizados por Andy Warhol en torno a la década de los sesenta o, en esa misma época, la pieza a medio camino entre la música y la arquitectura, *Terretektorch* del músico Iannis Xenakis. No obstante, mi impresión es que ello se ha pasado por alto hasta el momento entre quienes se han detenido a estudiar y comentar esta instalación en particular.

Teórico del arte contemporáneo y destacado curador, Boris Groys recuerda en su ensayo “Política de la instalación” que con frecuencia se le niega a la instalación el

estatuto de una forma estética específica porque no es obvio a qué medio pertenece (Groys, 2015). Salvo algunas breves, aunque valiosas observaciones, como las de Nora M. Alter, por ejemplo, no existen comentarios que estimen el potencial específico del proyecto *Zapping Zone*. Podría ocurrir que estos estudiosos hayan fijado sus objetivos exclusivamente desde el tradicional análisis cinematográfico, habiendo dejando a un lado la importancia de otros componentes externos a la disciplina; tal vez, no hayan comprendido que el soporte material del medio instalación es el espacio mismo. Ello no significa, prosigue Groys, que la instalación sea de algún modo, “inmaterial”. Por el contrario, la instalación es lo material *par excellence* ya que es espacial y su ser en el espacio es la definición más general del ser material. Todo lo que se incluya en tal espacio se vuelve parte de la obra sencillamente porque está ubicado dentro de él. En consecuencia, mi propósito es poner el énfasis en tales elementos materiales y formas de hacer –“impuras”, desde cierta perspectiva estrictamente cinematográfica– que, por cierto, logran que las imágenes crucen libremente los límites impuestos por las disciplinas para alcanzar un grado superior de potencia.

Con Marker, desde el principio, la evidencia que surge enseguida es que las imágenes son potencialmente portadoras de memoria. En un sentido semejante, el teórico Georges Didi-Huberman ha incidido en el hecho de que siempre que se está ante una imagen, se está igualmente ante el tiempo (2005). Ambos autores, desde diferentes disciplinas, colocan a la imagen en el centro de todo pensamiento sobre el tiempo. Desde la perspectiva del teórico, se diría que un trabajo con imágenes como el de Marker implica un montaje de tiempos heterogéneos y discontinuos, que sin embargo encuentran puntos de conexión; hay que añadir, además, que el entramado resultante funciona efectivamente como un *dispositivo de memoria*. Lo que he llamado en este texto, una “política de los recuerdos y los olvidos”, sería justamente esa táctica que en *Zapping Zone* le permite al autor poner en concordancia su comprometida conciencia política y social con la idea de una memoria hecha con imágenes.

En la escritura de las seis notas que siguen he conservado ciertos rasgos propios de un estilo directo, aunque cotejadas mis impresiones con las conclusiones de otros autores; asimismo, he enriquecido con tales perspectivas, mis propios razonamientos. La espontaneidad de un pensamiento que aún no ha llegado a su forma definitiva, se equipara aquí al propio objeto que analiza, puesto que el proyecto artístico está concebido por Marker como un *work in progres*. En ambos casos, se valora el fragmento, haciéndose converger líneas dispares que se cruzan sin una lógica común para proponer, quizá, un pensamiento de mayor envergadura. Como podrá notarse, el tipo de estructura elegida retoma la idea de “montaje” contenida precisamente en la obra en cuestión. Cada *nota* se centra en un aspecto específico del dispositivo de memoria *Zapping Zone*, tratando de dar valor y sentido a las decisiones de Marker desde una postura que elude la interpretación simbólica; esta postura enfatiza la idea de

Catherine Lupton de entender *Zapping Zone* como “entidad física” (Lupton, 2006). Debe señalarse, por otro lado, que a pesar de la disposición lineal según las exigencias del formato y de aparecer ordenadas numéricamente, las distintas *notas* han sido elaboradas autónomamente sin atender a ninguna clase de lógica de conjunto.



▲ Fotograma de uno de los videos que forman *Zapping Zone*. Imagen cedida por el Kunstnernes Hus de Oslo. © Coll. Centre Pompidou. Fotografía: Georges Meguerditchian.

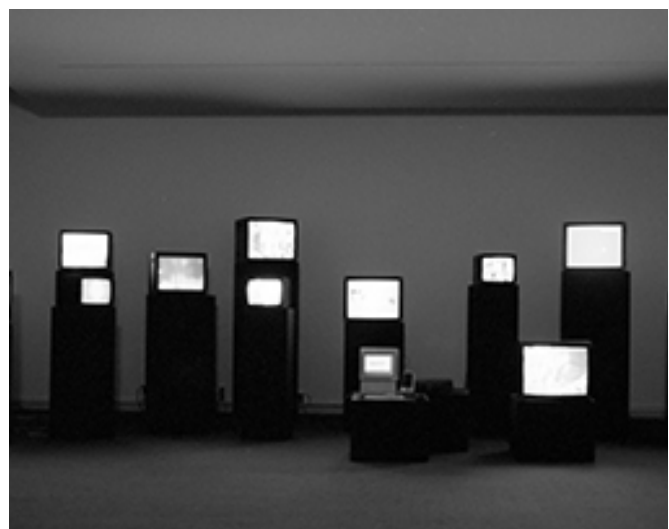
He decidido no incluir un apartado final a modo de conclusión. Considero que el carácter de inmediatez que las notas poseen debe ser conservado por medio de la estructura abierta que las articula. Por otro lado, cabe indicar que algunos de los principales contenidos de este estudio tienen su origen en la tesis titulada *La emergencia de la expresividad y el sentido. Arte audiovisual y neo-materialismo*, presentada en la Universidad del País Vasco en octubre de 2013. El capítulo “Montaje y virtualidad: Los tres planos fundamentales del montaje”, fue desarrollado durante la estancia en Pratt Institute of New York gracias a una invitación del filósofo y cineasta Manuel DeLanda, con quien se debatieron algunas de las ideas aquí anotadas.

Nota 1

El impacto que supusieron las utopías revolucionarias de los años sesenta y setenta para Francia y para el resto del mundo fue rastreado a través de películas como *Cuba sí*, *La sixième face du Pentagone*, *À bientôt j'espère*, y por supuesto, *Le fond de l'air est rouge*. Marker propone a lo largo de su extensa filmografía una lectura de la historia reciente hecha a partir de fragmentos en ocasiones dramáticos, pero servidos con grandes dosis de ironía y no faltos de cierta ambigüedad, aspectos que serán potenciados por la naturaleza íntima y poética del comentario y la reverberación que crea la voz sobre las imágenes. Vemos que, en cualquier caso, cumple el deber de restituir o

problematizar la memoria histórica; no obstante, para Marker la memoria será siempre una imposibilidad, para él toda memoria es una “inmemoria” compuesta tanto de recuerdos como de olvidos. Vemos, también, que su reescritura no es, ni mucho menos, un ejercicio en vano. Lo que fundamentalmente Marker nos hace ver es que la reescritura de nuestras impresiones del pasado tiene un importante componente *político*, como si la propia reescritura fuera el acontecimiento político por excelencia.

Materiales audiovisuales modificados y alterados por sintetizador, fragmentos extraídos de algunas obras previas realizadas entre mediados de los años ochenta y los noventa: imágenes que se sustituyen constantemente a sí mismas en la memoria, pues como afirma su autor, ellas son la memoria. En cierto sentido, la instalación de 1990-94 *Zapping Zone* (*Proposals for an Imaginary Television*) marca una diferencia respecto a las obras precedentes: la constitución política del espacio expositivo a partir de unas sencillas condiciones materiales. Y, sin embargo, coincide con ellas en el peso que el autor pone sobre las operaciones de montaje. La posibilidad de trazar un recorrido discontinuo y libre entre los distintos materiales dispuestos en la sala, o de realizar un visionado multi-canal de los clips digitales y los vídeos hipermedia, es aquí un valor añadido. Desde el punto de vista físico, relata Catherine Lupton, *Zapping Zone* se manifiesta como una destartalada colección de televisores y pantallas de ordenador amontonados en unas plataformas de poca altura en un espacio galerístico oscuro. El usuario se encuentra liberado para explorar una oscura atmósfera audiovisual a su propio ritmo, para elegir enfocar su atención en un punto o en otro, y para experimentar los contenidos de la instalación en el orden que prefiera. Por otro lado, la interferencia causada por otras personas que visitan la sala no empobrece la experiencia, sino que, al contrario, la colma de sentido.



▲ La instalación *Zapping Zone* en la Fundación Tapies de Barcelona. Imagen cedida por la Fundación Tapies © Coll. Centre Pompidou.



▲ La instalación *Zapping Zone* en el Kunstnernes Hus de Oslo. Imagen cedida por el Kunstnernes Hus de Oslo
© Coll. Centre Pompidou.

Echemos ahora la mirada sobre otras de sus obras. Una memoria que se estructura por imágenes visuales y sonidos ensamblados en una articulación laberíntica: esta sería la modalidad táctica de la instalación interactiva *Roseware*, la obra en progresión realizada por este autor un año después del cd-rom de 1997 *Immemory*. En una pieza y en otra se sigue esta idea y se aplica esta táctica, algo que por otro lado ya se manifestaba de forma latente en su célebre ensayo cinematográfico *Sans soleil*, una década y media antes. Pero, en *Roseware* se añade además la aspiración utópica de que los sueños y los recuerdos de todas las personas pudieran algún día coexistir. *Roseware* es una obra abierta en la que se insta a cada usuario a introducir sus propios fragmentos visuales, sonoros o textuales como reflejo de su memoria y, también, como parte de una memoria total que todos compartimos.

Los diferentes modos aludidos podrían funcionar como evidencia de que, para el autor, el hecho de desarrollar materialmente esa política de los recuerdos y de los olvidos sea un asunto primordial. Su búsqueda personal y artística parece ser, entonces, la de una forma política para la memoria colectiva. Esta memoria dependería en su caso de pequeñas e inteligentes tácticas de montaje.

Nota 2

“Unir dos o más planos de imagen en movimiento para formar una secuencia”, esta definición haría referencia a lo que en la tradición cinematográfica se denomina *montaje*.

“Hábito de saltar repetidamente de un canal de televisión a otro siguiente o regresar a uno anterior utilizando el mando a distancia”, eso es hacer *zapping*.

Aclaradas estas nociones, podemos plantear lo siguiente. Las convenciones del oficio de montador favorecen la creencia de que una sala de edición requiere necesariamente de la sofisticación del aparataje; también, existe por otro lado la creencia de que no hay zapeo sin un mando a distancia en la mano. Lo que ambas convicciones representan no se corresponde, sin embargo, con lo que mostraba uno de los más relevantes cineastas y artistas entre quienes precisamente se han dedicado a explorar las nuevas técnicas y posibilidades del montaje, Chris Marker. De hecho, lo que en particular muestra Marker mediante su instalación *Zapping Zone* sería justamente lo contrario. Esto es, se puede editar directamente con el ojo mediante conexiones laterales, y se podría zapear del mismo modo si disponemos de un conjunto de monitores de televisión, próximos unos de otros, emitiendo distintas señales de forma simultánea. En ambos casos, un simple movimiento de ojo puede ser el origen de una nueva ilusión, y el fascinante advenimiento de la ficción.

Debe señalarse que, con excepciones como *Napoleón*, la película diseñada para una proyección en tres pantallas contiguas que Abel Gance realizó en 1927, la tradición cinematográfica es una tradición esencialmente mono-canal. El cine muestra la tendencia a sumergir al espectador en el flujo del tiempo, potenciando a su vez los aspectos internos de la imagen. En otras palabras, se invitaría al espectador a vivir una experiencia temporal e introspectiva.

Por su parte, otras tradiciones como el cine expandido, la instalación de video y las piezas multi-canal, sin perder en su especificidad este carácter subjetivo, muestran una mayor propensión a privilegiar la dimensión espacial de la imagen, con juegos de afección que exceden el marco, y que se extienden entre los elementos materiales con los que conviven las imágenes y el propio usuario en el entorno expositivo. El cambio cualitativo entre lo uno y lo otro repercute poderosamente sobre las operaciones de montaje o zapeo, haciendo que la figura del espectador muchas veces transmute a la del “usuario”.

La disposición de los monitores de la instalación *Zapping Zone*, con aquellos monitores y computadoras situados como objetos a diferentes alturas invadiendo el área central, favorece un uso muy particular de la sala de exhibición. Ello sitúa la práctica de Marker a partir de los noventa, a medio camino entre tres regiones históricas del audiovisual. Por una parte, la tradición del cine, con referentes que van de Murnau a Rouch; por otra, las corrientes estéticas del cine expandido con obras como las de Jacobs, y las instalaciones de video de artistas como Paik y, finalmente, la extensa y baldía región televisiva –que, al menos desde los años ochenta, tanto preocupó y atrajo a Marker dada la potencia del medio para llegar a una gran audiencia–. Tal configuración en *Zapping Zone*, no invita al estatismo corporal del visitante, sino precisamente a su movimiento y a la circulación entre las diferentes partes constituyentes de la instalación. Invita a percibir el espacio en su conjunto, e invita a experimentar lo físico bajo el juego de luces de color que se desprende de las pantallas.



Respecto a esta modalidad multi-canal, se ha de señalar la idea de que el *montaje aleatorio* no supone, en principio, la muerte del montaje. Es una técnica que expande la promiscuidad de las imágenes, y ensalza valores que surgen entre ellas que no hubieran podido hacerse sensibles en los modos convencionales. Por tanto, tal configuración estaría implicando también un movimiento mental.

Nota 3

El empleo de las diferentes técnicas relacionadas con el *collage* facilitó que las artes de vanguardia pudieran abrirse a otras dimensiones absolutamente insospechadas hasta el momento de su aplicación. Durante las primeras décadas del siglo XX, los dadaístas en Europa, pero también simultáneamente los constructivistas rusos, parecían concebir la sala de exposiciones como una obra de *collage* en sí misma, y no meramente como un espacio en el cual se introduce un número limitado de obras para ser contempladas por el espectador. El espacio de exhibición empezaba a concebirse, según parece, como un *ambiente vivo* formado por elementos de diferente naturaleza expresiva: efectos de iluminación, obras de arte estratégicamente dispuestas, elementos arquitectónicos, mobiliario, pero también, individuos dispares que deambulan, observan o conversan, y por supuesto, ruidos, risas y voces espontáneas. En concreto, aunque pocos documentos de aquel momento nos hablen de esta realidad, las fotografías que aún se conservan de aquellos acontecimientos permiten visualizar este tránsito conceptual al que aquí se hace alusión. La idea de que una exposición podía ser la construcción de un ambiente, o la puesta en marcha de un proceso que nunca se completa, fue desarrollada por Schwitters, quien, en aquella época decía, "Se trata de algo inacabado, por principio" (Ulrich Obrist, 2007).

La instalación *Zapping Zone* se exhibe por vez primera en 1990 en el Centro Georges Pompidou, en un contexto socio-histórico muy diferente al de las primeras vanguardias artísticas. Marker aparece en este contexto, entre artistas como Dan Graham, Gary Hill, Michael Snow o Jeff Wall, entre otros, como un explorador global que, en la estela del *flâneur* benjaminiano, se propone recolectar un vasto inventario de imágenes para organizarlas a través de una personalísima escritura. Además de la condición de *flâneur*, el emparentamiento Benjamin-Marker encuentra afinidades en la idea del bricolaje y el *collage* como mediaciones para una obra infinita e inacabada (Font, 2012). De este modo, la instalación integra pequeñas y medianas

piezas audiovisuales, materiales rescatados de la propia filmografía, que Marker nos muestra, por otra parte, como documentos de una época pretérita de su vida artística. *From Chris to Christo, Matta, Bestiaire, Tokio Days, Berlin, Getting away with it, Detour, Ceaucescu, Théorie des ensembles* o *Le 20 heures dans les camps*, forman parte de este *collage* audiovisual. Curiosamente, la plataforma empleada para articular físicamente la red de monitores y ordenadores en esta primera exhibición es un homenaje de Marker a los constructivistas rusos. Entre las piezas anteriores se encuentran, además, imágenes procedentes de diversos orígenes y medios: películas, fotos, programas de televisión, pinturas, grabados, ilustraciones, procesados para formar parte de los *collages* electrónicos de *Zapping Zone*. Queda decir que la instalación es, por otro lado, el *collage* de ritmos y de temporalidades que, entre un monitor y otro, se distribuyen por el espacio expositivo.



▲ *Zapping Zone* tal como se mostró en 1993 en el Museo de Arte Moderno de Louisiana. Imagen cedida por el Louisiana Museum of Modern Art. © Coll. Centre Pompidou. Fotografía: Poul Buchard / Brøndum & Co.

Las distintas publicaciones que se han detenido a examinar o comentar la instalación *Zapping Zone*, le han otorgado un enorme valor dentro de la cultura audiovisual contemporánea. A partir de esta pieza se ha llegado a hablar de *post-cine* (Zunzunegui, 2006), observación que curiosamente encierra cierto aire conservador. Pues,



al asumir la obra en conjunto y en su dimensión material, se contemplan aspectos emergentes en ella que, no obstante, escapan de la esfera de lo estrictamente cinematográfico, para abordar cuestiones escultóricas y ambientales. Junto a los materiales filmicos y videográficos entra en escena la propia disposición –material y simbólica– del conjunto de televisores y monitores de ordenador –hoy en día vistos no precisamente del lado de la vanguardia tecnológica sino como una especie de chatarrería de equipos digitales pertenecientes a un periodo concreto–.

Los años de infancia de Marker coincidieron con esa época en la cual Schwitters fundaba sobre el *collage* su actividad artística. *Merzbau* era el nombre que Schwitters daba a los ambientes transitables que realizó desde comienzos de los años veinte; *Merzbau* fue en sus diferentes formas, épocas y localizaciones un gran *collage* viviente. De las direcciones y movimientos de las superficies construidas, decía Schwitters, surgen planos imaginarios que funcionan como direcciones y movimientos en el espacio y que se cortan unas a otras en el espacio vacío (Elderfield, 1987). Cada uno de los ambientes ponía de manifiesto la complejidad implícita de estos sistemas expresivos.

Es lícito pensar que este vínculo que se ha establecido entre la instalación multimedia de Marker y la actividad de algunos de los primeros artistas de la vanguardia europea y rusa, es débil e inconsistente. En cualquier caso, si en algo debe actuar nuestro sentido de prudencia, es en evitar cualquier intento de filiación o constitución de una genealogía artística. Es probable que la operación que aquí se ha realizado haya servido, al menos, para sugerir la idea estética –y por qué no, relativa también a la ética de las formas– de que, en cada caso, las alianzas entre elementos dispares, artísticos y no artísticos, o la relación de simbiosis que entre ellos se establece, son el asunto relevante, aquello por lo que la obra adquiere el sentido. Schwitters decía en las primeras décadas del siglo XX algo que podría haber sido dicho por Marker durante la última década del mismo siglo. Decía que él se dedicaba a construir composiciones sin fronteras en las que cada uno de los componentes aislados se convertía al mismo tiempo en el marco de otro componente cercano a él (Elderfield, 1987).

Nota 4

El ejercicio interactivo que Marker denominó “montaje-ojo” es un modo de montaje audiovisual realizado por el propio usuario mediante el movimiento de su mirada. A través de

▲ Proyecto Sala de condensación, de Mikel Otxoteko. Detalle de la instalación en el Centro Koldo Mitxelena, en San Sebastián durante la Exposición Artista berrien, 2014.

esta técnica, el rol habitual del espectador cinematográfico es puesto en tela de juicio. Los procedimientos interactivos puestos en marcha por Duchamp en su instalación *Étant donnés* fueron retomados por Marker en el terreno de la imagen en movimiento.

En primer lugar, es un montaje de tipo *transversal* porque se aparta o se desvía de la dirección única que a toda narración se le presupone. El flujo multicanal constituye una suerte de danza donde unas imágenes se encuentran, fluyen espacialmente unas sobre las otras cada cual definida por unos rasgos propios, y forman lazos con otras en la mente del usuario.

En segundo lugar es *aleatorio*, por dos razones. Por un lado, los videos no son reproducidos en sincronía, lo cual da opción a combinaciones objetivas diferentes, y a una repetición de esta diferencia con tendencia infinita asegurado por el carácter cíclico de la reproducción. Por otro lado, el movimiento del usuario en torno a los diferentes monitores genera una experiencia no programada, hasta cierto punto.

En tercer lugar, es *abierto*, porque, en mayor o menor medida, es un sistema permeable a la exterioridad ambiental. Al abrirse el sistema, la imagen no es el único objeto del montaje, también podría serlo cualquier otro elemento del entorno.

Lo anterior no significa no obstante que el dispositivo de memoria *Zapping Zone* esté libre de cualquier estrategia apriorística o condición unificadora de los elementos del espacio, o libre de cualquier control *soberano* por parte del artista. Precisamente, el artista sabe que el visitante de una instalación nunca está solo sino que es parte de una comunidad transitoria de cosas en el espacio. En efecto, el visitante ya no es el ente que interpreta la obra, sino que ahora es concebido él mismo como una cosa, una cosa entre otras, algo que transita y reacciona accidentalmente. La propia estructura de esta comunidad es también accidental. Digamos, pues, que Marker define una serie de reglas y pone en práctica una política del encuentro en la que el cuerpo del usuario, con sus propiedades y actitudes, pasa a ser un elemento que se suma, con semejante importancia al de la propia imagen mostrada.

A través de este proceso, el autor pierde en gran medida el control de lo que ocurre en la sala. Pero ello es una parte fundamental en el juego planteado. Digamos que, al proponer al usuario la libre circulación a través de la instalación, asume el riesgo y delega en él la tarea de montaje (limitándola a una operación mental que el visitante realiza sobre los diferentes materiales audiovisuales disponibles). En *Zapping Zone* las posibilidades narrativas que se derivan de la técnica del montaje-ojo son infinitas. La actitud que esta preferencia implica y la que Hitchcock (el cineasta a quien Marker siempre admiró) muestra mediante sus calculadas estrategias narrativas, se oponen diametralmente. En películas como *Vértigo*, por ejemplo, (que el personaje Sandor Krasna de *Sans soleil* dice haber visto al menos diecinueve veces), Hitchcock optó por tener en todo momento el control sobre el punto de atención en el cual recae el ojo del espectador. En *Zapping Zone*, el ojo de Marker está constantemente puesto en lo potencial, no solo en lo que respecta exclusivamente a la imagen sino también a lo que queda fuera de ella. Digamos que se sitúa siempre entre una imagen y otra, dejando penetrar a través de esta fisura al propio entorno de la instalación; a este proceso es al que se invita a participar al usuario, por medio de la interactividad que favorece *Zapping Zone*. El espacio de la sala está estructurado y diseñado sin fijar un orden predeterminado para las audiencias. No hay inicio ni fin delimitados, solo una amplia franja que se extiende ilimitadamente. La experiencia del usuario es en cada caso inexacta, y no obstante, valiosa en la diferencia que establece respecto a otras posibilidades, o respecto a las experiencias vividas por otros. Quizá, la materia fílmica o videográfica progresa, de este modo, hacia estados menos probables, en los que lo espontáneo no conduce tanto a resultados fallidos sino que se presenta como fuente de hallazgos.

Nota 5

La revista rusa *Kinowedtscheskije sapiski*, según el comentario de Thomas Tode en una conferencia pronunciada en 2002, hizo pública una encuesta sobre el futuro del cine en la que Marker concluía: “No, el cine no conocerá un segundo siglo. Eso es todo”. Los nuevos medios tecnológicos serían, consiguientemente, la fuente que Marker encontraría para la renovación de su actividad creativa durante la década de los noventa. La computadora Apple II GS TV MAC, los doce discos láser, las dos cintas U-Matic, los doce reproductores de disco láser, el reproductor U-Matic, los trece monitores y el reproductor de sonidos, hacen de *Zapping Zone* su primera gran instalación multimedia. En adelante, su trabajo muchas veces consistiría en reciclar sus propias imágenes para darles una segunda vida habiendo sido convertidas mediante estas y otras tecnologías en algo distinto.



▲ Detalle de uno de los monitores de *Zapping Zone* en el Kunstnernes Hus de Oslo. Imagen cedida por el Kunstnernes Hus de Oslo. © Coll. Centre Pompidou. Fotografía: Rosey Trickett

Previamente a esta etapa de renovada experimentación, en 1982, la voz en off de una mujer recitaba en *Sans soleil* el siguiente fragmento:

Mi colega Hayao Yamaneko ha encontrado una solución: si las imágenes del presente no cambian, las que cambian son las imágenes del pasado. Me mostró los conflictos de los años sesenta tratados con su sintetizador. Imágenes que son menos engañosas –dice, con la convicción de un fanático– que esas que vez en la televisión. Al menos, proclaman ser lo que son: imágenes, no la forma portátil y compacta de una ya inaccesible realidad. Hayao llama al mundo de su máquina La Zona, en homenaje a Tarkovsky.

La idea de la “zona” se haría central en *Zapping Zone*, hasta tal punto que esta instalación puede ser vista como una enorme planta de reciclaje compartimentada que, no obstante, logra escapar del hermetismo típicamente tarkovskiano para mostrar el reflejo del paradójico estatuto de la imagen actual.

Al igual que *Immemory*, *Zapping Zone* está estructurada por compartimentos o “zonas” de memoria. Este principio de articulación resuelve el problema de la inflexibilidad lineal que establecen los puntos fijos de inicio y fin tanto en el libro impreso como en el cine. La instalación estuvo integrada inicialmente por las siguientes zonas: *Zone Matta* / *Zone Christo* / *Zone Tarkovski* / *Zone Clip* / *Zone Frisco* / *Zone Séquences* / *Zone Eclats* / *Zone Bestiaire* / *Zone Spectre* / *Zone Tokio* / *Zone Berlin* / *Zone Photos* / *Zone TV*. Cada zona integraba a su vez largas listas de imágenes-recuerdo, listas que sirven al artista como revisión de su propio archivo memorístico. Estas imágenes no solo se rescatan del interior de este archivo sino que son comprimidas con otros formatos, copiadas, pegadas, remezcladas

y modificadas sus cualidades. Las nuevas tecnologías ofrecen cada vez más posibilidades de degradar la imagen creativamente; por emplear un término de la cineasta y teórica Hito Steyerl, es una forma de resucitación de la imagen como “imágenes pobres” (2014). Pero, como ella misma indica en su ensayo “En defensa de la imagen pobre”, al parecer inspirado en la obra de Chris Marker, al perder su sustancia visual, la imagen recupera algo de su impacto político y crea una nueva aura alrededor suyo. Esta aura ya no está basada en la permanencia del “original”, sino en la transitoriedad de la copia.

A través del comentario recitado en su película *Le tombeau d'Alexandre*, Marker había afirmado que su trabajo consistía en interrogar imágenes. Para Marker este trabajo fue una obsesión constante. De hecho, la “zona” se constituye como el universo de las obsesiones, obsesiones de la cultura contemporánea que Raymond Bellour, por cierto, profundo conocedor de la obra de Marker, vincula con *la cuestión técnica* en “Eloge en si mineur, Zapping Zone, 1990”.

Lo anterior podría estar explicando, por otro lado, el hecho de que *Zapping Zone* esté concebida para ser un *work in progress* donde puedan ir añadiéndose otros compartimentos con nuevas piezas y modificaciones; recordando en todo momento las conocidas listas de la dama de la corte imperial china, Sei Shônagon.

Realmente a nadie debería ya importar si el cine conocerá o no un segundo siglo. De acuerdo con Marker, lo relevante del asunto sería la creación de nuevos medios de expresión vinculados a las actuales circunstancias técnicas y sociales –algo que enlaza con su célebre confesión de haber traicionado a Gutenberg por McLuhan–. Así, en busca perpetua de esos nuevos medios, Zapping Zone es la interconexión de una serie de zonas hipermedia, que emplea tácticas fundamentadas en las bases de datos y la interactividad. Su máxima aspiración sería explotar las potencias de la imagen digital, probar la capacidad de la imagen para evocar o suplantar la memoria personal o la historia colectiva. *Zapping Zone* imaginaba un reino televisivo en el que la interacción digital sirviera de soporte a las mitologías de fin de siglo.

Referencias

Didi-Huberman, G. (2005). *Ante el tiempo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

Elderfield, J. (1987). *Kurt Schwitters*. Londres: Thames and Hudson.

Font, D. (2012). *Cuerpo a cuerpo. Radiografías del cine contemporáneo*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, S.L.

Groys, B. (2015). *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.

Lupton, C. (2006). *Chris Marker. Memories of the future*. Londres: Reaktion Books.

Otxoteko, M. (2014). La emergencia de la expresividad y el sentido. *Arte Audiovisual y Neo-Materialismo*. Bilbao: Universidad del País Vasco.

Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.

Tode, T. (2002). *Chris Marker: The art of memory*. Londres: Institute of Contemporary Arts.

Ulrich Obrist, H. (2007). The merzbau as a paradigm of interior complexity. En *Merz world: processing the complicated order*. Adrian Notz & A. V. Obrist (Eds.). Genova.

Zunzunegui, S. (2006). El coleccionista y el explorador: A propósito de Immemory. Chris Marker, 1997. En *Mystère Marker, Pasajes en la obra de Chris Marker*. AA. VV. María Luisa Ortega y Antonio Weinrichter. (Eds.). Madrid: T&B Editores.