

Poética intersticial

Sans Soleil (Chris Marker, 1983)

Papandrea Lareu, Noelia | Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires | noelia.papandrea@gmail.com

› Resumen

Sans Soleil (Chris Marker, 1983) se sitúa en un contexto histórico caracterizado por la Guerra Fría, un período de intensas tensiones políticas y profundas transformaciones sociales. Con el fin de capturar esta complejidad histórica, Marker utiliza la plasticidad del video para crear una "zona" intersticial donde espacios y tiempos diversos conviven. De este modo, una nueva narrativa surge con la integración del cine y el video en donde el film no solo representa el mundo, sino que lo reconstruye. La manipulación de la imagen electrónica sirve como una herramienta para expresar este presente en constante cambio, pero también funciona como una reflexión hacia la propia relación entre la ficción y el registro documental. Así, *Sans Soleil* se convierte en una obra fundamental del film ensayo al proporcionar un análisis sobre la representación de la realidad y la memoria a partir de otro tipo de experiencia sensorial.

Palabras claves: video; cine moderno; film ensayo; intermedialidad; hapticidad

Interstitial poetics: *Sans Soleil* (Chris Marker, 1983)

› Abstract

Sans Soleil (Chris Marker, 1983) is set in a historical context characterized by the Cold War, a period of intense political tensions and profound social transformations. In order to capture this historical complexity, Marker uses the plasticity of the video to create an interstitial "zone" where diverse spaces and times coexist. In this way, a new narrative emerges with the integration of cinema and video where the film not only represents the world, but reconstructs it. The manipulation of the electronic image serves as a tool to express this constantly changing present, but also functions as a reflection on the relationship between fiction and documentary records. Thus, *Sans Soleil* becomes a fundamental work of essay-film by providing an analysis of the representation of reality and memory based on another type of sensory experience.

Key words: video; modern cinema; essay-film; intermediality; hapticness

› Introducción

Luego de la Segunda Guerra Mundial la imagen cinematográfica se vio lentamente modificada desde su construcción narrativa como así también en sus reflexiones estéticas (primero con el neorrealismo italiano más tarde con los nuevos cines). Estas transformaciones se profundizaron durante la guerra fría pues el mundo se encontraba tensionado entre luchas revolucionarias, la disolución de los ideales modernos y la progresiva polarización del panorama político-económico. Por ese motivo, en las líneas siguientes se detendrá el análisis en *Sans Soleil* (1983) de Chris Marker uno de los exponentes de la orilla izquierda francesa. Aunque su obra inicial corresponde a dicho movimiento, el film en cuestión se halla en otra etapa artística y política (luego de quince años de trabajo colectivo en SLON). Por tanto, este film ensayo resulta una pieza fundamental para dar cuenta del contexto histórico conflictivo en donde de manera transversal se enlazan problemáticas en espacios y tiempos distintos.

Ahora bien, antes de iniciar el análisis es menester realizar ciertas aclaraciones. Innumerables artículos y trabajos de investigación han estudiado los films de Chris Marker. Aspectos como la memoria, el recuerdo, el tiempo (por tan solo mencionar algunos) son revisitados con frecuencia dado que sus obras audiovisuales conllevan un amplio abanico de sentido. Este punto supone una ventaja como al mismo tiempo una restricción: ¿qué más se puede observar en su obra? ¿su ambigüedad y ambivalencia semiótica admite también un límite?

Aunque es innegable que las obras presentan un coto y sus características no suponen una entera libertad a la hora de escribir sobre ellas, *Sans Soleil* aún cuenta con un vasto territorio por recorrer. En el presente trabajo tenemos como objetivo reconocer en el film no solo las vinculaciones intermedias entre el cine y el video sino cómo esta relación rompe parejas conceptuales de presunta oposición para explorar la forma propia del film ensayo. En otras palabras, el modo específico de construir un film al desarticular las nociones de ficción y documental aprovechando la imagen electrónica para tanto liberarla a una estética visual más plástica e, incluso háptica, como así también dar cuenta de un presente en constante cambio.

› Video, cine y ensayo

Las relaciones del cine con el video se han modificado a lo largo de los años tal como menciona Dubois (2001). No siempre se trató de una completa fusión, pues desde el comienzo sus vínculos pivotaron entre la confrontación y la complementariedad. Quienes indagaron con profundidad en estas distintas mediaciones elaboraron una nueva forma de explorar la imagen dadas las capacidades técnicas del dispositivo. Por un lado, la posibilidad de filmar más tiempo (una duración por cinta de 30 minutos frente a los 11 del filmico). A este aspecto, tal como menciona Galuppo (2012), se le suma que el video permite una manipulación e intervención de las imágenes que hasta el momento no había sido trabajada como la variación del croma, de luminancia y la distorsión de las formas. Aunque debe advertirse su baja resolución, no obstante, este aspecto al menos de manera parcial da cuenta del propio proceso de producción a modo de huella del director. De esta manera, la plasticidad de la imagen emerge en contraste a la narrativa tradicional y el discurso realista con el fin de evidenciar una composición más cercana a lo pictórico.

En esa línea, se piensa entonces al cine como un dispositivo que, con el cambio de tecnología, se apropia y construye otro tipo de cadena de sentido audiovisual indagando sobre las formas expresivas. En palabras del autor:

Si [...] posibilita la conformación de una estética propia [...], lo hace (un poco ciegamente) construyéndola desde sus mismos descubrimientos y búsquedas incesantes (Galuppo, 2012: 154).

Así, la historia técnica está indudablemente ligada a la estética. A partir de ese nuevo modo de representar el mundo, el film ensayo aparece como un terreno propicio para explorar las particularidades del video. Aunque no haya una única manera de definir a qué refiere el término, si es posible pensarlo a partir de la lógica del montaje (de palabra e imagen, entre imágenes y de bloques o fuentes de material) y de “volver a mirar” las propias imágenes para realizar una reflexión con la voluntad de construir un propio discurso (Weinrichter, 2007).

Hasta aquí se puede afirmar que la imagen del video no solo se vuelve plástica y manipulable, sino que al mismo tiempo multiplica los recursos con los que se puede narrar. Se fisura la estructura narrativa aristotélica para volverse ambigua e imbricada con una superposición de temporalidades y espacialidades. Si tomamos el concepto de “arquitectura” de Giuliana Bruno (2019) la hapticidad pareciera socorrer a un tiempo que ya no es el concebido por el cine tradicional. Desde sus comienzos, el cine le proporcionó al sujeto moderno una nueva “táctica” para orientarse en el espacio. Ahora bien, si el sentido del tacto permite el descubrimiento y la exploración del espacio al entrar en contacto el individuo con el propio entorno, cuando ese movimiento se representa de otra manera, el espacio y las emociones que suscribe se modifican.

› En la zona de Marker

Marker no es ajeno a esta concepción. En la secuencia dedicada al videojuego, puntualmente al *Pac-Man*, la narradora considera que su lógica es la síntesis de la filosofía occidental entre el individuo y su entorno. La misma involucra no solo la memoria, sino ese espacio rememorado entre el encuentro de personas con la posibilidad de habitar los espacios (como las imágenes de las ciudades japonesas con sus rituales y costumbres, las guerrillas en Guinea Bissau, la revolución de los claveles). Entonces, el sentido háptico funciona como una interfaz en nuestra relación con el mundo (Bruno, 2019). Marker traslada esa lógica a su propio film por medio de la relación entre lo presente-ausente y su zona intersticial puesto que se puede interactuar y participar en un videojuego al ser consiente del entorno en que nos rodea.

Sans Soleil se presenta por tanto como un film ensayo en que se abordan sin distinción cronológica ni espacial acontecimientos políticos, la cultura oriental y distintas referencias cinematográficas (directas como la de *Vértigo* de Hitchcock como indirectas al tomar prestadas imágenes de films de otros cineastas). En este compendio de imágenes, Marker crea una ficción en la cual el camarógrafo, Sandor Krasna, envía una serie de cartas que son leídas y comentadas por una narradora. Una correspondencia que implica la distancia entre dos personas y lugares en un mismo tiempo. Ahora bien, las imágenes de *Sans Soleil* conducen a ese mismo sentido: un tiempo compartido y superpuesto en

distintos lugares. Por consiguiente, la ubicuidad y la sincronía se tornan elementos constitutivos en el film de Chris Marker. Con este horizonte, en las próximas líneas se trabaja cómo la imagen electrónica por su plasticidad logra reconstruir la hapticidad de un nuevo espacio.

El film no permite una clara distinción de secciones o secuencias dado que no se divide en bloques temáticos o bien en escenas, sin embargo, hay piezas que funcionan como vectores de todo el film. Nos referimos a las parejas conceptuales que usualmente se las considera opuestas y divergentes, a saber: naturaleza-ciudad, documental-ficción, visto-oído, imagen electrónica-imagen “real”, presente-pasado. Estas duplas funcionan como ejes para articular su film, pero también corresponden a un contexto de tensión entre opuestos como lo fue la guerra fría. En los años setenta siguiendo a Hobsbawm (1999) se plantea una segunda oleada de dicha confrontación en la cual le corresponden enfrentamientos en el territorio africano contra el colonialismo. Así también en Japón durante los 70’ y 80’ la cultura pop se asimila y superpone a los rituales milenarios. En ese contexto la elección del video para irrumpir el registro documental en 16mm resume un tiempo histórico de convulsión mientras construye su propia manera de enhebrar el (los) relato(s).

Veamos en detalle las interferencias del video. Las imágenes que son modificadas en su croma y forma aparecen al menos en seis momentos. El primero de ellos, que inicia con un plano detalle del botón *power*, alude a la modificación de imágenes del pasado dado que el presente se repite y no cambia. Así, las transformaciones del video son solo “imágenes, y no la forma transportable y compacta de una realidad inaccesible”. No hay una intención de mostrar el mundo en un sentido de registro verídico sino todo lo contrario: construir nuevas imágenes a través del documento con el fin de crear una pintura que se halle entre lo ficcional y la *realidad*.



En el siguiente momento aparece una alusión directa al potencial transformador del video ya que “la imagen electrónica es la única que puede tratar el sentimiento, la memoria y la imaginación” y luego resuelve que son no-imágenes (es decir, no imágenes tradicionales, de registro documental y con pretensión realista) y, por tanto, pueden construir todo aquello que no es. Este apartado es central ya que al continuar con la metáfora del *Pac-Man* en relación al hombre y su entorno esconde este sentido espacial que condensa todo *Sans Soleil*. En aquello que *no es* hay una fuerza de construcción aun mayor que en aquello que *es*. En un mundo de cambio constante inaccesible desde la cámara directa, no existe ni es posible captarlo todo si no es por medio de estas no-imágenes. De algún modo, la exigencia realista del film es reconocer la inaccesibilidad de aquello que convencionalmente creemos como realidad. Allí, en ese espacio *otro* que aparece y que es nombrado como “la zona” (por el film homónimo de Andréi Tarkovski de 1979) la construcción espacial surge de manera similar a como la presenta el director soviético: por medio de la mirada y la imaginación.

El video, entonces, traduce como alegoría esa fuga de la existencia. Reafirma esta categoría hacia el tercer momento en donde Arielle Dombasle canta mientras su rostro se modifica gracias a la tecnología electrónica. Superpuesta a la banda de sonido, la narradora lee la carta que fue escrita desde otro mundo, uno de apariencias. De nuevo aquí se magnifica la distancia para dar cuenta de otra sensibilidad porque la imagen captada directamente no pareciera tener el poder revelador de aquella modificada para intentar decodificar lo indescifrable de un momento histórico. Marker finaliza este apartado sosteniendo la banda de sonido mientras se realiza un paneo sobre la máquina que sintetiza las imágenes electrónicas.

En el quinto segmento se utilizan imágenes del conflicto USA-Japón durante la Segunda Guerra Mundial. Marker repliega su discurso para viajar a un pasado que parece no ser tan próximo pero que, en el entramado social de Japón, aún perdura. En 1945 el ejército de los Estados Unidos ocupa Okinawa y corrompe las tradiciones de la comunidad Ryūkyū. Para evitar caer en manos extranjeras 200 chicas se suicidan en la cima de una colina provocando en ella una gran fosa que al momento de la filmación funciona como atracción turística. Marker rescata este hecho de resistencia no solo porque se puede ubicar en un tiempo determinado, sino principalmente porque ha modificado la trama urbana. La confluencia espacial del pasado en lo cotidiano, en aquello que nos rodea, tal como sucede con la imagen sintetizada y el registro documental. Espacios virtuales que se recrean como un lugar imposible de acceder de manera directa pues exigen una mirada atenta reconciliada con la memoria.

Por último, confluyen imágenes desplegadas a lo largo del film renovadas por medio del dispositivo de Hayao Yamaneko (que no es más que el mismo Chris Marker). De esta manera, su propio film ingresa como interfaz a la zona con el objetivo de recrear una nueva experiencia espacial. Sumergido en la espiral *hitchcockiana* el cuerpo del film se torna metadocumental al poseer la capacidad de demostrar que todo documental supone un artificio y una postura ideológica (Weinrichter, 2006). Se habita el archivo y se construye un relato ficcional para orquestar una propia mirada sobre el mundo. Incluso los personajes que nunca son vistos, tan solo nombrados, asumen el estatuto de fuentes, sin embargo, con el correr del film se comprende que la identidad de ellos no es más que una ilusión. Refuerza la idea misma de acceso al registro siempre es ficcional y no por ello menos fiel.

En línea con este análisis, Johanne Villeneuve (2003) piensa que el film de Marker rompe la dicotomía entre ficción y realidad al proponer un espacio a la imaginación por medio de la imagen electrónica. Para la autora la zona es posible puesto que termina emergiendo gracias a la memoria y la mirada humana, por tanto, resulta evidente repensar la emergencia de un tipo de imagen en pos de una nueva experiencia no solo sensorial sino socio-cultural. En otras palabras, el tiempo de *Sans Soleil* no es solo el de los viajes del director entre los años sesenta y los setenta, sino también el de confluencia de conflictos bélicos, la cultura *pop* emergente y la disolución de los ideales modernos. Siguiendo a Viviana Montes (2011) cabe recuperar una de las preguntas fundamentales durante esas décadas en torno a cómo documentar, ¿de qué manera acercarse al suceso histórico si la realidad ya no puede ser retratada? Así, una de las estrategias que utiliza Marker es el montaje. Para el director francés este recurso es una herramienta política para crear cadenas semántico-audiovisuales al dar fuerza su posición sobre al material filmado.

La posibilidad de una imagen imaginada, reconfigurada y sintetizada vale para reconstruir un mundo hipermediatizado e incommensurable en la formación de una identidad colectiva. Entonces, la imagen recreada con sus alteraciones cromáticas y morfológicas erigen un espacio virtual como la alegoría de un nuevo mundo. Desde la incomprensión de lo real, de la falta de un testigo para dar cuenta lo acontecido surge el diálogo epistolar (uno de los géneros literarios más antiguos) para remitir a un presente que aún no conoce sus determinaciones tempo-espaciales.

› Conclusión

En resumen, la zona que crea Chris Marker en *Sans Soleil* se vuelve un espacio intersticial entre las posibilidades de intermedialidad entre cine y video. Surge así no solo una relación de complementariedad estilística entre ambos lenguajes, sino que su nueva configuración construye otro mundo posible librado a la lógica de las imágenes manipulables y la imaginación. El entorno cambia, el individuo se transforma y ya no es posible narrar como se hacía en otro momento. En palabras de Gonzalo De Lucas:

el trabajo de los grandes cineastas consistiría en abrir o extender las posibilidades imaginarias y poéticas de ese intersticio, del lugar que hay entre los planos (y los cuerpos) del cineasta y la gente filmada; allí dónde un plano verdaderamente se hace y transforma (2013: 110).

A pesar de escapar a los límites de este trabajo quedan pendientes algunas consideraciones: nuestro estudio estuvo dispuesto principalmente en la utilización de la imagen video, sin embargo, en el resto del film también se trabaja la superación de las parejas conceptuales naturaleza-ciudad, documental-ficción, visto-oído y presente-pasado. Asimismo, no debemos dejar de preguntarnos sobre la importancia de la manipulación tecnológica en la construcción de nuevas imágenes incluso en la contemporaneidad con la tecnología digital. ¿Es acaso menester insistir en la redefinición de intermedialidad, intertextualidad y, por supuesto, el concepto mismo de realidad?

› Bibliografía

- › Bruno, G. (2019). Un archivo de imágenes emotivas. En N. Taccetta e I. Depetris Chauvin (Comps.). *Afectos, historia y cultura visual. Una aproximación indisciplina* (pp. 73-114). Prometeo.
- › De Lucas, G. (2013). You are my second chance! Composición política de la imagen en *Sans Soleil*. En R. Greene e I. Pinto (Eds.) *La Zona Marker* (pp.107-122). FIDOCs.
- › Dubois, P. ([1990] 2001). De los años 70 a los años 80: Las experiencias video de los grandes cineastas. En *Video, cine, Godard* (pp. 50-80). Universidad de Buenos Aires.
- › Galuppo, G. (2012). Video, el cine por otros medios. En J. La Ferla y S. Reynal (Comps.) *Territorios audiovisuales: cine, video, televisión, documental, instalación, nuevas tecnologías, paisajes mediáticos* (pp. 152-168). Librería.
- › Hobsbawm, E. (1999). *Historia del siglo XX*. Grijalbo Mondadori.
- › Marker, C. (Director). (1983). *Sans Soleil* [Película]. Argos Film.
- › Montes, V. (2011). *El montaje en Chris Marker: un intento por escapar de los lugares comunes* [Ponencia]. I Encuentro Internacional de Estudiantes de Artes (Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires), Buenos Aires, Argentina. https://www.academia.edu/10868013/_El_montaje_en_Chris_Marker_un_intento_por_escapar_de_los_lugares_comunes_
- › Tarkovski, A. (Director). (1979). *Stalker* [Película]. Mosfilm.
- › Villeneuve, J. (2003). La fin d'un monde. À propos de *Sans soleil*, de Chris Marker. *Cinémas*, 13(3), 33-51.
- › Weinrichter, A. (2006). *Mystere Marker. Pasajes en la obra de Chris Marker*. T&B Editores.
- › Weinrichter, A. (2007). Un concepto fugitivo. Notas sobre el film ensayo. En A. Weinrichter (Ed.), *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine ensayo* (pp. 18-50). Gobierno de Navarra.