

LEVEL FIVE

Chris Marker, 1997

1647

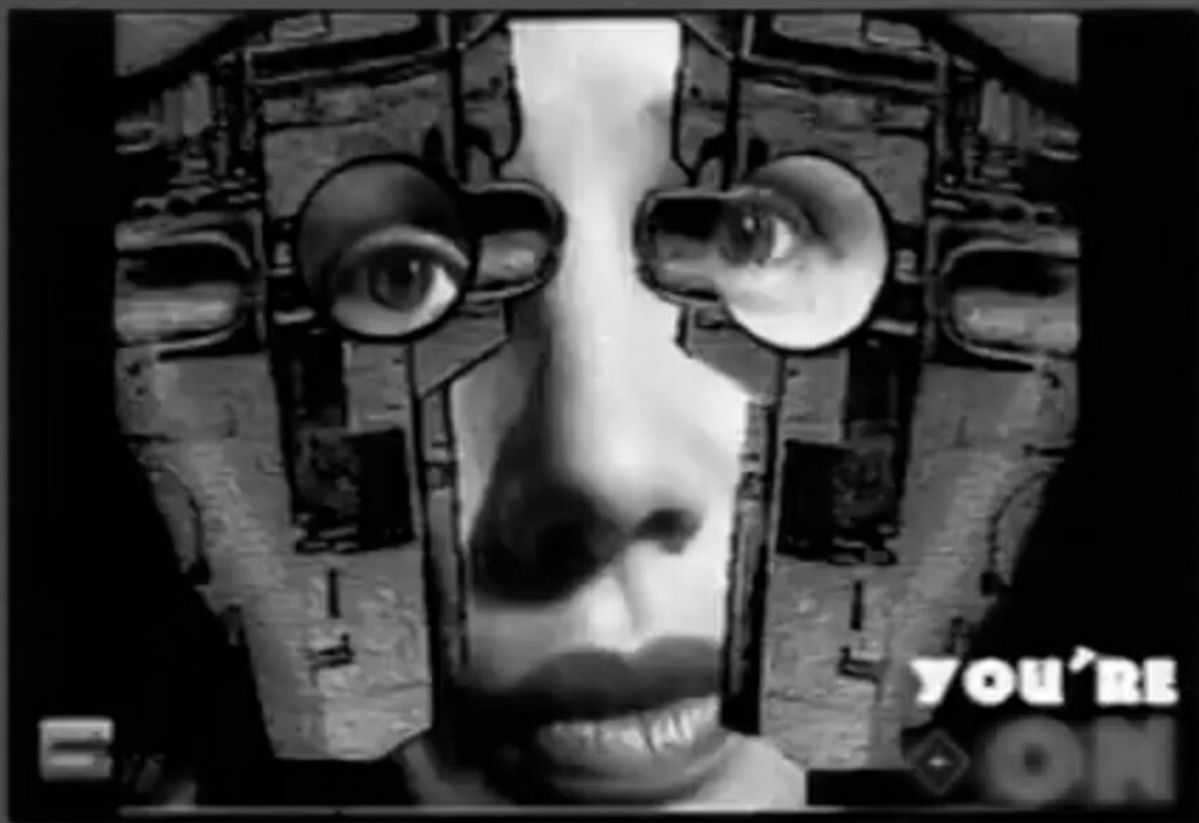
ESTREA EN NUMAX: 16.12.2025 | V.O.S.E. | 110 min

Laura, unha programadora, recibe un encargo póstumo do seu xefe: contemplar un videoxogo sobre a batalla de Okinawa. A medida que investiga e se mergulla nos horrores da guerra, a liña entre a realidade e a ficción difumínase, levándoa a unha fonda reflexión sobre a memoria, a historia e a tecnoloxía. "Level Five" explora a memoria como un proceso subxectivo e selectivo. O filme amosa como a memoria individual e colectiva se constrúe a partir de fragmentos, recordos e narrativas e como esta construción pode ser moldeada pola tecnoloxía e os medios de comunicación.

Presentación a cargo do profesor e programador de cinema Julio Vilariño.

«A memoria é unha montaxe, unha construción. Non é unha reprodución fiel do pasado, senón unha interpretación»

Chris Marker



Unha presenza espectral

Por Julio Vilarinho

A mediados dos 80, Chris Marker comezaría iniciarse no mundo da programación informática. Mediante o Apple 2, ordenador que permitía programar en linguaxe aberta, dedicouse a explorar o mundo da interactividade concibindo unha serie de obras pioneiras que non chegarían a saír á luz ata hai ben pouco, un programa de conversa interactivo. Nas súas verbas: *«DIALECTOR era un esbozo de programa, interrompido cando Apple decidiu que programar tiña que estar reservado aos profesionais. Quedan fragmentos, probablemente incomprensibles, así como un espécime de diálogo. O orixinal está nalgures en disquettes de 5.25 pulgadas ilexibles a día de hoxe. É certo que se tivese podido continuar a un ritmo de varias liñas por día, o programa sen dúbida tería unha reserva de conversa máis rica»*. A máis célebre das súas instalacións multimedia sería *Zapping Zone: Propostas para unha Televisión Imaxinaria*. Co título inicial de Software/Catacumbas, a obra foi creada para a exposición “Pasaxes da imaxe” que tivo lugar no centro Pompidou a cabalo entre 1990 e 1991. Está composta por 17 monitores de vídeo en cor, 7 programas informáticos en disquettes, 20 fotografías en branco e negro, 4 pranchas de 80 diapositivas e un maneki-neko. No catálogo, Raymond Bellour defínea como *«un pequeno supermercado, un mini Bazar do Hôtel de Ville intelixentemente desorganizado, onde cada quen pode atopar calquera cousa segundo as súas necesidades, ou polo menos ver anunciados algúns dos seus desexos»*. A "zona" (concepto que Marker toma do filme *Stalker* de Tarkovski) funciona como punto de encontro entre fontes diferentes: filmes, vídeos, fotografías, animacións, sons... polos que o espectador pode "zappear" libremente.

Xa en 1997 chegaría *Level 5*, o filme que propiciou un xiro radical na maneira en que Marker afrontou a súa obra e a manifestación cinematográfica de todas as preocupacións das súas tres derradeiras décadas. A partir dela ou realizador abandonou en gran medida o cinema e o vídeo analóxico para explorar o mundo dixital e a rede. Do mesmo xeito que Laura, a fantasmal protagonista do filme, o realizador converteuse nunha presenza espectral que só se comunica co mundo a través dunha computadora e mediante a asimilación de distintas personalidades. A proliferación de varias identidades na rede lembra a brillante escena da galería das máscaras que a protagonista adopta para acceder á Optional World Link (OWL), metáfora dunha World Wide Web (WWW) que nos anos seguintes iría adquirindo un protagonismo cada vez maior dentro da obra do francés. *«Algún día teño que darlle estas imaxes ao meu amigo Chris»* di Catherine Belkhodja no papel de Laura, a protagonista do filme. As imaxes rexistran os seus intentos por comunicarse co seu amante morto intentando completar o inconcluso programa de ordenador que este dexou a medias: unha recreación da batalla de Okinawa, o derradeiro e máis violento dos conflitos do Pacífico que tiveron lugar a finais da II Guerra Mundial. A protagonista intenta que os documentos da batalla, os gráficos, a interfaz da computadora non sexan simplemente lembranzas do seu amado, senón que lle permitan falar con el despois do seu falecemento, como se fosen os vídeos cos que o profesor O’Blivion na *Videodrome* de Cronenberg seguía a aparecer nos medios mantendo viva a súa opinión.

As homenaxes á Ciencia Ficción nas pantallas de menú, os múltiples monitores e os gráficos que compoñen o espazo de traballo de Laura semellan visións dun futuro concibidas desde o pasado. Laura xoguetea co seu computador substituíndo nas liñas de comando os verbos por nomes, provocando confusas repostas da máquina: *«non sei como zapato»*, *«non sei como baguette»*. Por momentos semella que estea a burlarse dunha interfaz como a que anos antes el mesmo empregara para DIALECTOR. A aspereza e funcionalidade dos instrumentos teñen unha certa cualidade mítica: un soño de labirintos interiores, de posibilidades sen fin para a conexión e evolución parecen axear o "mundo real" da protagonista.