„Zoophilologica. Polish Journal of Animal Studies"
Nr 2/2016 *Reprezentacje*
ISSN 2451-3849

CC BY NC ND

Barbara Kita
Uniwersytet Śląski

Uśmiech kota
O twórczości Chrisa Markera

Twórczość francuskiego artysty awangardowego, filmowca, twórcy wideo i fotografika, dokumentalisty, eksperymentatora w zakresie nowych technologii, multimediów, *bricoleura* Chrisa Markera dostarcza wielu inspiracji. Marker podkreślał tematy dla siebie ważne, dając się poznać jako twórca z jednej strony niezwykle konsekwentnie kształtujący własny program, z drugiej zaś otwarty na nowe sposoby przekazu, wynikające z istnienia nowych mediów. To spowodowało, że łatwo dostrzec można ewolucję jego refleksji – postępującą nie tyle za sprawą dostępnych technologii, choć z pewnością przyczyniły się one do poszukiwania innych (może lepszych) sposobów wyrażania tego, co już od lat 50. go interesowało, co nowych mediów stanowiących nośnik jego rozważań. Przyznał, iż nowe technologie stały się dla niego czymś, na co czekał całe życie, dały mu one bowiem całkowitą autonomiczność i niezależność w pracy. O jego wszechstronności świadczy nie tylko wieloletnia aktywność zawodowa, lecz także wielka różnorodność materii, technologii i tematów podejmowanych w różnych okresach życia z mniejszym lub większym natężeniem. Jego twórcze działanie otwiera okres podróżowania po świecie (Rosja, Chiny, Japonia, Brazylia, Korea), skutkujący filmami o pomnikach (sztuce), o kulturze, a także tzw. filmami-esejami (jak określił *Listy z Syberii* (1957) André Bazin) jako nowym, czystym gatunkiem zapoczątkowanym przez ówczesnego dokumentalistę Markera. Okres ten zamyka film *Gdybym miał cztery dromadery* (1966). Później nastąpiła działalność polityczna i artystyczna w kolektywie SLON (Kolektyw Lansowania Nowych Dzieł), a następnie ISKRA (Obraz, Dźwięk, Kinéscope, Realizacja Audiowizualna), w której ramach powstawało coś na kształt aktualności politycznych z miejsc ogarniętych konfliktami: Brazylia, Czechosłowacja. I wreszcie ostatni etap, zapoczątkowany największym według niektórych dzie-

łem *Bez słońca* (1982), łączącym jego dwie największe pasje/obsesje: podróż i pamięć, jednocześnie doskonalącym wykorzystywaną przez Markera formę eseju filmowego, montażowym majstersztykiem zrealizowanym z rozproszonych fragmentów filmów oraz fotografii. To etap tak zwanego „dziedzictwa pamięci", w którym zawiera się także *Level Five* (film, 1997) oraz *Immemory* (CD ROM, 1997) – dzieło stworzone już przy wykorzystaniu cyfrowych mediów czy interaktywnego CD ROM-u.

Jednym z widocznych oraz istotnych znaczeniowo motywów w twórczości Chrisa Markera są zwierzęta, a zwłaszcza koty. O ile we wczesnej twórczości ich obecność nie była bezpośrednio wskazana w tytułach filmów (*Bez słońca*), o tyle później, w miarę upływu czasu, artysta poświęcał kotu lub całemu bestiarium jeszcze więcej uwagi, manifestując to również w tytułach: *Chats perchés* (*Koty na żerdzi* lub *Pudełko ze szczerzącym kotem* – z ang., 2004), *Kot słuchający muzyki* (1990), *ZOO*, *Słoń tango* (1992) – wchodzące w cykl *Bestiariusz*, *Héritage de la chouette* (*Dziedzictwo sowy*, 1989) – telewizyjne epizody historii sztuki greckiej, czy *Owl Gets in your Eyes* (1990) – z cyklu wideo-haiku. OWL jest ciekawym zapisem łączącym dwuznaczność **owl** jako słowa oznaczającego sowę oraz OWL jako *Web Ontology Language*, języka służącego do budowania semantycznego Internetu. Tego typu dyskretnych związków, w tym miejscu nader powierzchownie wyrażonych, między technologią a animalnością jest u Markera znacznie więcej. Dość wspomnieć o skomplikowanych relacjach medium – zwierzę – człowiek, które stoją w centrum jego twórczości, w sposób (nie)performujący rzeczywistości i widza zajmują one istotne miejsce na mapie jego działalności. Dostrzec można tu dość przewrotne i z pewnością nieświadome nawiązanie do manifestów Donny Haraway, która – na pierwszy rzut oka dość paradoksalnie – łączy w swej refleksji cyborga i gatunek stowarzyszony, pisząc: „Figury te nie są bynajmniej spolaryzowanymi przeciwieństwami. Zarówno cyborgi, jak i gatunki stowarzyszone gromadzą razem to, co ludzkie i to, co nie-ludzkie, organiczność i technologię, węgiel i krzem, wolność i strukturę, historię i mit, bogatych i biednych, władzę i podmiot, różnorodność i zubożenie, nowoczesność i ponowoczesność oraz naturę i kulturę – na różne nieoczekiwane sposoby"[1]. Okazuje się zresztą, że dla Markera niemal naturalnym gestem jest przesunięcie istoty ludzkiej i nie-ludzkiej w przestrzeń wirtualną, w której – na dobrą sprawę – ich (ko)egzystencja jest nader podobna i wyrównana.

Fascynacja kotami wyraźnie dała o sobie znać w eseju dokumentalnym *Bez słońca*, w którym jednym z przedstawianych krajów, jakie odwiedza Marker, jest Japonia (poza tym Afryka, Wyspy Zielonego Przylądka). Artysta bardzo mocno podkreślił znaczenie świątyni w konstruowaniu japońskiej kultury. Zwrócił również uwagę na obecne w świątyni koty jako zwierzęta święte. Ciekawe, że te

[1] D. Haraway: *Manifest gatunków stowarzyszonych*. Dostępne w Internecie: www.staff.amu.edu.pl [data dostępu: 20.11.2016].

same koty pojawią się potem w pracy interaktywnej na CD ROM-ie – *Immemory*, podejmującej wątek świętości figur kotów, rozwijającej i gromadzącej wszystkie dotychczasowe idee pamięci: kotów – zwierząt znaczących, istotnych dla kultury, tożsamości, pamięci człowieka (biorąc pod uwagę kulturowo-mitologiczne uwarunkowanie przypisujące kotom więcej niż jedno życie). Często można odnieść wrażenie, iż to koty są zasadniczym tematem jego utworów. Jednak ten związek, który przekłada się na wielość obrazów, wizerunków, odmian i modeli kotów lub innych zwierząt, zwłaszcza tych ze wspólnot niestowarzyszonych (by odnieść się do terminologii D. Haraway), jak sowy, hipopotamy, słonie, emu, małpy, nie zawsze jest prosty do odczytania. Można byłoby po prostu rzec, że Marker lubił koty (i nie jest to fałszem), ale w tej wspólnocie jest coś więcej.

Właśnie to „więcej" staje się naddatkiem znaczącym, który warto w kontekście odżywających posthumanistycznych refleksji wydobyć z prac (mam na myśli wszystkie dzieła, bez względu na proweniencję technologiczną) francuskiego artysty. Wyłaniają się z tego związku wyraźnie zarysowane problematyki, które można rozpatrywać, biorąc pod uwagę perspektywy zaproponowane dalej.

Po pierwsze **związek zwierząt z technologią**, który można tu widzieć w ramach nowocześnie pojętej bioetyki, której rozumienie zaproponowane np. przez Joannę Żylińską – mówiąc nader krótko – wykracza nieco poza moralne aspekty (odchodząc od klasycznych etyk), a łączy bioetykę z polityką, która wchodzi w relacje władzy, ekonomii oraz ideologii[2]. Jest to prawdopodobne tym bardziej, że polityka oraz stosunki władzy często były poddawane namysłowi w twórczości Markera, zwłaszcza tej przypadającej na okres lat 60. i 70., choć twórca nigdy nie zarzucił postawy komentatora świata i tego, co w nim politycznie ważkie (*Chats perchés*, 2003). I tu także byłoby Markerowi po drodze do konceptu „zacierania granic między ludźmi, zwierzętami i maszynami"[3], postulowanemu przez nową bioetykę, ale przede wszystkim jako artyście byłoby mu blisko do wyjścia poza antropocentryczny model oglądu świata, choć – trzeba przyznać – czyni to w sposób odbiegający od nader silnego akcentowania tej problematyki przez innych twórców: proponując umieszczenie kota na „szczycie łańcucha istnień", w sposób absolutnie metaforyczny czyniąc go odgórnym (chats perchés – kot zawieszony na żerdzi, na gzymsie, na dachu) obserwatorem działań ludzkich, widzącym więcej niż człowiek, widzącym inaczej lub też proponującym „swą" wiedzę ludzkości – jak ma to miejsce w *Immemory*.

Stosunkowo trudno jednak odnieść zainteresowanie twórcy kotem wprost do etyki jako praktyki moralnej odpowiedzialności, w ramach której nakłania się odbiorców do przemyśleń związanych z położeniem zwierząt lub ich uprzedmiotowionymi relacjami z człowiekiem. Czy należałoby lub można byłoby łączyć

[2] J. Żylińska: *O bioetyce. Rozmowa z Chrisem Batemanem*. Przeł. J. Kucharska, K. Stanisz. W: *Bio-techno-logiczny świat. Bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i trasnhumanizmu*. Red. P. Zawojski. Szczecin 2015, s. 286.

[3] Zob. ibidem.

obrazy zwierząt u Markera z konceptami sztuki biotechnologicznej, związanej z refleksją posthumanistyczną lub transhumanistyczną? Na próżno bowiem szukać w tej relacji oraz obrazowaniu zwierząt przez Markera praktyk analogicznych do eksperymentów Eduardo Kaca (np. będących istotą w projekcie *Edunia* lub *Bunny*) lub jemu podobnych, mocno ingerujących na poziomie tkanek, genetyki lub fragmentów ciała we własną cielesność. Marker miał przy tym wysoko rozwiniętą świadomość siły oddziaływania nowych mediów, posiadał zdolność wykorzystania nowych technologii do wypowiadania obserwacji świata, w którym splatało się to, co ludzkie i kocie (nie-ludzkie). Nieobce było mu z pewnością najprostsze myślenie (czy postulowanie myślenia) o rezygnacji człowieka z jego uprzywilejowanej pozycji w świecie (wyraz posthumanistycznych tendencji) oraz elementy transhumanizmu wyrażone przez możliwości istnienia człowieka w SL (Second Life), dzięki kociemu awatarowi. A wiadomo skądinąd, iż Marker traktował rzeczywistość wirtualną nie tylko jako kolejny przejaw eksperymentowania z nowymi jakościami technologicznymi, lecz także jako realne życie w świecie innym od rzeczywistego. W tym kontekście stworzenie wyspy *Ouvroir* w Second Life i umieszczenie na niej jako głównego rezydenta znajomego z innych prac, charakterystycznego, pomarańczowego, rysunkowego kota Guillaume'a z Egiptu jest wyrazem tendencji transhumanistycznych. Co więcej, ten wirtualny świat wymyślony przez Markera, stworzony przy współudziale artysty/inżyniera Maxa Moswitzera, to przede wszystkim kontynuacja prac wcześniejszych, tyle że przeniesiona w inny wymiar, gwarantujący zachowanie archiwum zdjęć i filmów w momencie, kiedy kończy się kino (w znanej, bliskiej Markerowi formie). To również swoista galeria obrazów pozwalająca na zwiedzanie tym, których Guillaume zaprosi oraz oprowadzi po swym świecie (analogiczna sytuacja ma miejsce w interaktywnej pracy *Immemory*, w której zwiedzający użytkownik przemierza niezliczone archipelagi pamięci świata). Wirtualna wyspa ma posiadać potencjał przetrwania (nie)ludzkości, trwania w nieskończoność, zaś pomarańczowy kot jest gwarantem komunikacji z całą ludzkością, w każdym miejscu. Wszyscy internauci, z każdego zakątka świata, mogą pojawić się w SL stworzonym przez Markera i przejść się po wyspie, której nazwę można tłumaczyć jako ***Klasztorna Pracownia***, oglądając w większości fragmenty jego filmów, fotografie, instalacje, wideo. Sydey Myoo[4] pisze o implementacji do SL wartości i emocji znanych ze świata, o funkcjonowaniu bytów w innej ontologii, lecz tej samej aksjologii. Sądzę, że właśnie ta zasada przyświeca działaniom artystycznym twórcy *Immemory*, który liczy na utrzymanie wartości znanych z realności w SL, pamiętając o tym, że to „ewolucja człowieka i maszyny, [która – B.K.] redefiniuje cielesność, jego organiczność i samą ewolucję"[5]. Biorąc pod uwagę zaawansowany już wiek Markera, kiedy tworzył środowisko wirtualne, platformę

[4] S. Myoo: *Filozofia sieci*. W: *Bio-techno-logiczny świat…*, s. 257.
[5] Zob. ibidem, s. 258.

cybernetycznych doświadczeń, nie sposób uniknąć myśli, że Guillaume – awatar mistrza, ma zagwarantować twórcy lepszy byt, nieśmiertelność, podniesienie jakości życia, bycie na bieżąco ze światem i komunikowanie bez ograniczeń. Taką futurologiczną (zdaje się) wizję zdeponowania samego siebie w pamięci komputera rozwija Anders Sandberg, pisząc: „W ten sposób byłoby możliwe całkowite uniknięcie degradacji biologicznej (na przykład procesu starzenia się) oraz tworzenie kopii zapasowych umysłu i istnienia postbiologicznego”[6], co właściwie już w pewnym stopniu uczynił francuski reżyser, przenosząc działalność – nie tylko artystyczną – do sieci, ekspediując swego awatara do SL, raz jako Guillaume'a z Egiptu, po raz wtóry jako Sergieia Mousraki (w ludzkiej postaci tym razem).

Drugi krąg związków człowieka i zwierzęcia zakreślony jest **relacją Markera z kotami**, ale także z całym bestiarium, jakie powołuje do życia w swych pracach, w których drugim uprzywilejowanym nie-ludzkim jest sowa. Towarzyszy ona kotu oraz samemu twórcy, nie będąc jednakże jego *alter ego*, co jest funkcją rozlicznych kocich postaci. Ten wątek twórczości Markera zarysowywany jest od początku w każdej niemal pracy. Tak jest we wspomnianym filmie *Bez słońca* (1982), w którym sporo uwagi zajmują koty świątynne: białe, z wyraźnie zaznaczoną czerwienią uszu oraz z czerwoną obrożą z dzwonkiem, patrzące wprost na widzów figury kotów, wyciągających łapę w górę – wydawałoby się, że w geście pozdrowienia, ale zgodnie z tradycją japońską to wyrażenie gestu zaproszenia. Do czego? Dla artysty, który jest w drodze z kamerą w ręku, bezkompromisowo rejestrując świat w duchu dokumentu poetyckiego, często politycznego, niemal interwencyjnego, ta wyciągnięta łapa zaprasza do dalszej podróży. Tu dostrzec można jeszcze jeden ciekawy wątek. Wspomniałam wcześniej, że Marker stworzył w SL dwa awatary swej osoby: koci i ludzki, lecz ta obsesja dublowania, posiadania pseudonimu lub twórczego *alter ego*, tkwiła w nim od zawsze. Kreacja M. Chat (P. Kota) lub Guillaume'a z Egiptu, który przenosił się w różne miejsca w dziełach Markera: spotkać można go w interaktywnym *Immemory*, miejskim dokumencie wideo *Chats perchés*, czy wirtualnym *Ouvoirs*, ale także w miejscach cyfrowych komunikacji: Poptronic lub Poplab, w których pomarańczowy kot prowadzi rozmowy, udziela wywiadów, mówi w swoim imieniu, własnym głosem, z kociej perspektywy, o swym stwórcy, nomen omen wypowiadając się o nim jako o trzeciej osobie. To oczywiste, że wyrażane przez niego uwagi (zwłaszcza polityczne o Sarko lub Buschu, czy o Obamie, terroryzmie światowym lub sytuacji ludzi z krajów ogarniętych wojną) to opinie Markera, który podszył się pod kota, schował się za nim. To daje wolność, ale przede wszystkim umożliwia przetrwanie – kot staje się gwarantem ciągłości opowiadanych historii, a przede wszystkim o to chodzi paryskiemu twórcy. W *Bez słońca* bardzo ostro rysują się wszystkie wątki, motywy jego prac, ale niezwykle ważna

[6] A. Sandberg, cyt. za: P. Zawojski: *Rzeczywistość bio-techno-logiczna. Dylematy sztuki oraz kultury w epoce posthumanizmu i transhumanizmu*. W: *Bio-techno-logiczny świat…*, s. 321.

jest w tym forma, która koresponduje z tematem, bolączkami świata współczesnego. „Obraz lub raczej refleksja o pamięci obrazu, realności tego obrazu i tego, co się za nim kryje, to znaczy historii, zarówno indywidulanej i melancholijnej, jak i globalnej, tragicznej”[7]. Wirtuoz montażu często używa jako motywu wiążącego, stanowiącego sposób skojarzenia tego, co na pozór się nie łączy – kota. To Maneki-neko z wzniesioną lewą lub prawą łapą, mającą zapewnić powodzenie w przedsięwzięciu, w handlu, w geście zaproszenia do wejścia stoją w witrynach sklepów. Na Zachodzie postrzegane jako niezależne i chłodne, na Dalekim Wschodzie koty są jedynymi zwierzętami, które mogły się spóźnić, kiedy Budda umarł – są wyjątkowe i zajmują równie wyjątkowe miejsce, dzieląc nawet po śmierci wspólną przestrzeń z ludźmi. Dla Markera ważne w obrazowaniu kota oraz byciu kotem w drugim życiu jest to, że jego siłą jest tajemnica i długowieczność. Ten rys charakteru wykorzystany został w *Immemory*, kiedy pojawiający się znikąd pomarańczowy kot dopytuje: „Chcesz wiedzieć więcej?”. Kliknięcie myszką komputera odsłania kolejne treści, historia toczy się dalej, a kot znika. Zawsze jest z boku, spoglądając na świat pod łapami ironicznie, z góry (*perchés* znaczy wzniesiony), co wydaje się cechą łączącą go z dokumentalistą, który jakże często przyjmuje właśnie stanowisko krytyczne, lecz zarazem nie interweniuje w opowiadane historie.

W innym miejscu koty z podróży do Japonii są opisane bardzo dokładnie: trochę na sposób zasłyszanej przypowieści, przekazywanej przez świadków kocich historii, trochę w kontekście historyczno-kulturowym. W interaktywnej pracy *Immemory* już na wstępie w indeksie dostępu do kolejnych stref znaleźć można *Chat dormant* (*Śpiącego kota*), zaś w sferze dostępu, zatytułowanej: *Poezja*, przewodnikami po świecie poematów są zwierzęta. Kiedy zaś wybierzemy *Bestiariusz* (sygnowany obrazem kota), rozwija się narracja na modłę bajkowych rymowanek o Sowie, Kocie, Kaczce, Nosorożcu, Tapirze, Psie, Słoniu, ale podążając za kolejnymi bifurkacjami (łączami), odnajdujemy przypowieść o kocie i jego znaczeniu w kulturze Wschodu. Ona właśnie łączy się z opowieścią (auto)-biograficzną samego Markera, dla którego ten projekt stanowił ukoronowanie jego poszukiwań formy doskonałej, potrafiącej spleść ze sobą różne miejsca, byty, filozofie, fotografie z dzieciństwa i te reportażowe oraz istotne dla samego autora filmy. Przy okazji fascynacji podróżą do Rosji pojawia się jednak historia niedźwiedzia (a jakże) z małej oazy spokoju w zakątku Moskwy, stworzonej przez byłego cyrkowca, klowna, wielbiciela zwierząt. Ten wątek z kolei pozwala przejść do innych historii, np. o targu zwierząt w stolicy Rosji (historii uzupełnionej serią historycznych zdjęć z tego miejsca). Takie rhizomatyczne transpozycje opowieści *quasi*-bajkowych w realne i okrutne historie z życia zwierząt są znakiem nienachalnego upomnienia o nie-ludzkie istoty w świecie ludzi. U Markera taki bezpośredni przekaz wprost nie zdarza się często, tylko czasem dostrzec można

[7] *Critique de film*, *Sans soleil* (książka dołączona do wydania płyty DVD).

krótki *flash-back*, jakiś przebłysk: kot w metrze paryskim, kot siedzący na chodniku, zwierzę w klatce – co mogłoby posiadać charakter niejawnego przekazu interwencyjnego. Podobnie widzi rolę artysty i sztuki po opisaniu serii wystaw animalistycznych Dorota Łagodzka, pisząc: „sztuka uczestniczy w kształtowaniu stosunku ludzi do zwierząt, choć niekoniecznie czyni to bezpośrednio”[8]. Ten pomarańczowy, szeroko uśmiechnięty kot (już na zawsze w świadomości wtajemniczonych związany z Markerem), skupia w sobie najbardziej znane z kultury koty; po trosze to Kot z *Alicji w Krainie Czarów* Lewisa Carolla, trochę Behemot z *Mistrza i Małgorzaty* Michaiła Bułhakowa, jest w nim i Felix oraz Totoro z animacji Hayao Miyazakiego. Sam w sobie wieloznaczny i wieloraki. Jedna z wielu inkarnacji Markera: tych kocich i tych fikcyjnych, jak postaci montażysty Sandora Krasny z filmu *Bez słońca* lub Kosinsky'ego z *Poptronic*.

W 1997 roku urodził się Pan Kot, za prostotą jego wizerunku przedstawianego na graffiti nie tylko w Paryżu i nie tylko we Francji, kryje się reprezentacja wyobrażonego stanu ducha, postawy, aspiracji filozoficznych, sztuki. Stąd współpraca z graficiarzem Thomem, który co noc malował koty na murach, pod dachami, koty na „żerdzi” (gzymsach) budynków. Ta seryjna reprodukcja obrazu uśmiechniętego żółtego kota, repetycja w przestrzeni miasta, wywołała wśród mieszkańców spore zainteresowanie. Kot nawoływał do *flashmobu* pod Centre Pompidou, którego celem było zwrócenie uwagi na aktualne problemy społeczne i polityczne. Marker posiadał doświadczenie fotografika oraz dokumentalisty, dlatego np. twarze ludzi zawsze stanowiły ważny element w procesie stwarzania jego archiwum. W *Chats perchés* łączą się spojrzenia ludzi w metrze ze spojrzeniem z wysokości Pana Kota. A gdzie jest Marker? Wszędzie i nigdzie, zatem widzi wszystko w tym spotkaniu. W istocie wymiany tego spojrzenia człowieka i kota twórca zbliża się do nagości Derridy, na którego patrzy kot. „On ma swój punkt widzenia na mnie”[9]. Kot na żerdzi (*Chats perchés*) widzi i dostrzega – ma tu miejsce gra spojrzenia i widzenia, spektaklu i zobaczenia, dostrzeżenia jakiejś ważnej sprawy, wówczas to wideo przyjmuje formę performance'u miejskiego.

Kot nie mówi, zwierzę jest nieme (przynajmniej z punktu widzenia człowieka), przynależy do Foucaultowskiej sfery arche-ciszy, lecz nie u Markera. Kot Markera udziela wywiadu, zadaje pytania, sowa wypowiada się technologicznie generowanym głosem, ale najbardziej istotna jest nadal wymiana spojrzeń. Markera i Derridę łączy coś jeszcze: obaj bardzo wyraźnie podkreślają aspekty autobiograficzne, na co u Derridy wskazuje w swym studium fenomenologicznym Thomas Balmain. Uważa on, iż wypowiadanie siebie przez kota to w rzeczywistości próba zdefiniowania samego siebie. Derrida zauważa: „Autobiografia, pisa-

[8] D. Łagodzka: *Wystawy sztuki zwierzęcej w Polsce od końca lat 90. XX wieku do dziś*. W: *Zwierzęta i ich ludzie. Zmierzch antropocentrycznego paradygmatu*. Red. A. Barcz, D. Łagodzka. Warszawa 2015, s. 146.

[9] J. Derrida: A *poil devant un chat*. Dostępne w Internecie: bibliodroitsanimaux.free.fr/derridachat.html [data dostępu: 20.11.2016].

nie siebie, ślady, auto-afekty i auto-infekcje jak pamięć czy archiwum, byłyby ruchem odporności, ale on zawsze prowadzi do auto-szczepionki, auto-odporności, jak każdy ruch automatyczny lub automobilny"[10]. U francuskiego artysty jest podobnie: szereg wytworzonych przez niego *écritures* stwarza ślady, trasy wiodące w bardzo widoczny sposób do niego samego. Każda (auto)referencjalność, dublety, przez które artysta wypowiada się, wykorzystanie własnego archiwum zdjęć do tworzenia cyklu pamięci i historii świata rozplenionych w różnych bytach medialnych, technologicznych, zwierzęcych powoduje, że mówi on o sobie. Zwraca także na to uwagę Robert McKay, rozwijając myśl Derridy: „Zwierzę nie zostaje ci pokazane poprzez twój wzrok, tylko ty sam/sama zostajesz pokazany/pokazana sobie dzięki jego oczom"[11]. A poza tym uśmiechnięty kot jest gwarantem zachowania tożsamości osoby, ciągłości historii rozwijanych przez lata i przez doświadczenia podróży.

Krótko jeszcze o autobiografii, ponieważ znawca intermediów Raymond Bellour, biorąc pod uwagę sposób demonstrowania siebie przez Markera w pracy *Immemory*, gdzie wypowiada się on w pierwszej osobie „ja", dostrzega w jego strategii elementy autoportretu. Jest to bardzo osobista wypowiedź, wypełniona jego fetyszami: kotami, zwierzętami, fotografiami i wspominkami z dzieciństwa, które towarzyszą mu jako punkt odniesienia do konstruowania prawie każdej z eksplorowanych stref: Muzeum, Poezji, Wojny, Pamięci, Kina, Fotografii. „Marker wpisuje się w ten sposób w tradycję, delikatną do wyłuskania"[12]. Wyjątkowość tego CD ROM-u polega na tym, że jednocześnie zdeponowane są w nim obrazy całej ludzkości oraz jego prywatne, a zatem twórca odkrywa się tu przed odbiorcą, mimo kociego *alter ego*, mimo ukrywania się za różnymi pseudonimami aż do roku 1997. Tym bardziej że jednym z obrazów, którym posługuje się Marker jest obraz-wideo, stanowiący medium intymności oraz innego typu doświadczania cielesności niż pozostałe. Na bardzo interesujący wątek relacji zwierzę – człowiek w filmie oraz myśli filmowej naprowadza także Bellour w książce o ciele kina[13], w której jedno z zasadniczych miejsc zajmują studia nad zwierzętami w filmie, ich znaczeniem, istotnym byciem (ciekawe, że dostrzega on znaczącą różnicę w funkcjonowaniu zwierząt w kinematografii amerykańskiej oraz europejskiej!). Bellour łączy ze sobą kwestie emocji, hipnotycznego charakteru filmu i kina z tematem zwierząt w kinie, podkreślając, iż myśl animalna w kinie zawsze prowadzi do myślenia o samym kinie. Stąd nić od hipnozy do zwierzęcia, od zwierzęcia do hipnotycznego oddziaływania, prosta linia od na poły psiej,

[10] Th. Balmain: *Le mutisme comme phénomene: Une lecture de l' Animal que donc je suis.* Dostępne w Internecie: http://popups.ulg.ac.be/ [data dostępu: 20.11.2016].

[11] R. Mckay: *Czytając mięso. Literacka polityka gatunkowa w powieści Michela Fabera „Pod skórą"*. W: *Zwierzęta i ich ludzie…*, s. 208.

[12] R. Bellour: *La querelle des dispositifs. Cinèma-installations, expositions.* Paris 2012, s. 342.

[13] R. Bellour: *Le Corps du cinèma, hypnoses, émotions, animalités*. Paris 2009.

na poły lwiej twarzy Mabusa, pokazanego w przyprawiający o zawrót głowy sposób: w przyśpieszeniu, w zbliżeniu, w detalu, w wizualnej aberracji aż do halucynacji.

Pozostał jeszcze jeden typ relacji Markera ze zwierzętami, widoczny tam, gdzie pokazuje naturalne zwierzęta, co działo się głównie w latach 90. i później, za sprawą krótkich wideo-haiku lub filmowych miniatur zwierząt. Tu, bardziej niż gdzie indziej, bestiarium się powiększa (przykładem jest także *Teoria całości* z 1991 roku, eksperyment medialny, krótka interpretacja mitu o zwierzętach z arki Noego), poznajemy także Guillaume'a z Egiptu, domownika Markera, wielbiciela muzyki. Nie ma jednak w tych miniseriach śladu antropomorfizacji zwierząt, jakiejś postawy z gruntu antropocentrycznej. Nie ma takiej potrzeby. Przeciwnie, bodaj po raz pierwszy można wręcz odnieść wrażenie, że prezentuje nam się animalny punkt widzenia, bliski konceptom „empatii krytycznej" sygnalizowanej przez Kari Weil za Jill Bennett, jako odczuwaniu za innego, w relacji z innym, w otwarciu na innego, w spotkaniu z czymś niedostępnym[14]. I tu znowu dochodzi do głosu kwestia widzenia, wymiany spojrzeń, która zmusza do myślenia, ale także doprowadza do widzialności zwierząt, nawet za cenę ich uspektaklowienia jak w *ZOO*. W filmie tym pokazano zwierzęta w klatkach w ZOO, odseparowane od ludzi. Zdystansowanie podkreśla utwór *My Funny Valentine*, przy dźwiękach którego oglądamy fokę w basenie, kangury, emu, nosorożce, małpy, wilki, sowy oraz duże koty (tym reżyser poświęca nieco więcej uwagi). Te czarno-białe, krótkie formy, jakby fotografie, emanują spokojem, jednocześnie spojrzenie zwierząt wydaje się smutne, lecz nie wywołuje to prostego przełożenia na współczucie ludzi (praktycznie nieobecnych), raczej zmusza do myślenia. Filmy tego rodzaju, jak *ZOO*, *Leila atakuje* (2006), *Tango słonia* oraz im podobne nie mają charakteru filmów przyrodniczych, obserwacji poznawczych, raczej pokazują smutek zwierząt oraz tego miejsca, a jednocześnie wyjątkowość słonia z zoo w Lublanie, który jakoby tańczy do muzyki Strawińskiego, poruszając się w rytm tanga, wprawiając w zdumienie publiczność. Podobnie jak mistrzowska miniatura *Kot słuchający muzyki* (1990), w której obserwujmy kota leżącego na klawiszach pianina w studiu filmowym, wśród kabli, głośników, pudeł itp. Jest u siebie, nic go nie (wz)rusza, pozostaje niemal w bezruchu, jednocześnie będąc przykładem bliskości z Markerem. Bellour podpowiada w tym kontekście zadziwiającą zbieżność: „zwierzę jest ciałem zagadkowo dołożonym do każdego ludzkiego istnienia, u filmowca którego nazywa się intelektualistą"[15]. Ma on wyraźną predylekcję do umieszczania w swych dziełach zwierząt, które można określić jako „zwierzęta kontemplujące": kotów i sów. Te ostatnie zresztą przemawiają cyfrowym głosem dialektora lub wymownie patrzą

[14] Por. K. Weil: *Zwrot ku zwierzętom. Sprawozdanie*. Przeł. P. Sadzik. W: *Zwierzęta, gender, kultura*. Red. A. Barcz, M. Dąbrowska. Lublin 2014, s. 30.

[15] R. Bellour: *Le Corps du cinèma, hypnoses, émotions…*, s. 560.

w studium ruchu i dźwięku (*Owl i san owl is an owl*) lub w *ZOO* i *Zaćmieniu*, w którym tłum ludzi obserwuje fazy całkowitego zaćmienia w ciągu dnia i w nocy, a w opozycji do nich widzimy spokojne, kontemplujące sowy, które nie odróżniając dnia i nocy oraz ciemności zaćmienia, pozostają niewzruszone fenomenem astronomicznym.

Zwłaszcza w *ZOO* powraca temat ekspozycji oraz krytycznego zainteresowania Markera muzeum. Przestrzeń zoo i muzeum są bowiem podobne – wyznaczone linie/klatki separują zwiedzających od tego, co wystawione na ich spojrzenia. To nieprzypadkowa zbieżność: dzikie zwierzęta, zamknięte i eksponowane jak kolekcja, oraz dzieła sztuki chronione w zamkniętej przestrzeni. „Niebezpieczne zwierzęta, dzieła sztuki w niebezpieczeństwie? Klatka oddziela przestrzeń zwierzę – podmiot od animalności. Wewnątrz klatki dzikie zwierzę, poza nią człowiek patrzący, i świat bez animalności"[16] – jak widzi to Alain Fleischer. Wykadrowane przez klatki zwierzęta to dzieła sztuki? Zoo odnosi do przestrzeni innej, oznacza inne miejsce, do którego zwierzę należy. Tak u Markera działać może strategia łączenia dwóch interesujących go światów: muzeum i zwierząt, ale jednocześnie jest w tym rodzaj niejawnej interwencji: popatrz, spójrz, to nie moje miejsce, to wyraz „empatii krytycznej". „Zoo staje się nieczystym znakiem, mieszanym i hybrydowym, kontaminacją. Imitując naturę, zdradza ją w efekcie"[17] – tak konkluduje Fleischer swe uwagi o ZOO i muzeum jako przestrzeniach ekspozycji.

W podsumowaniu posłużę się słowami Belloura: „jeśli jest filmowiec (artysta), który potrafi kreować różne funkcje-realności zwierzęce – aktywne ciało, wrażliwą materię, zróżnicowaną metaforę, towarzystwo lub *alter ego* mise-en-scène/mise-en-page (pomiędzy wielością kotów, wybierając Guillaume'a z Egiptu, mitycznego kota, mediatora z *Immemory*, potem galopującego Chats perches), to z pewnością jest nim Chris Marker"[18]. Jednym z pierwszych filmów w historii kina jest *Śniadanie kota* w reżyserii Lumière'a z 1897 roku, który jak nikt potrafił w minutowych filmach zawrzeć esencję życia, bogactwo trafnych obserwacji, czemu nieustannie oddawał hołd Marker, czyniąc to np. w minutowej miniaturze poświęconej pamięci pionierów kina.

Kot jest łowcą, co również nie jest bez znaczenia. Zasadniczą rolę Marker przypisywał bowiem obrazowi, który mówi więcej niż pokazuje. Stąd bogate fotograficzne archiwum w jego dziełach, pisanie historii uchwyconych aparatem lub, potem, kamerą wideo. „Foto jest jak polowanie, to jest instynkt polowania bez chęci zabijania. To polowanie aniołów. Znajdujemy, kadrujemy, strzelamy. Miast śmierci byt wieczny"[19]. Koty przebiegają przez jego twórczość, będąc

[16] A. Fleischer: *L'Empreinte et le tremblement. Ecrits sur le cinèma et la photographie 2*. Paris 2009, s. 249.

[17] Zob. ibidem, s. 253.

[18] R. Bellour: *Le Corps du cinèma, hypnoses, émotions…*, s. 557.

[19] Cytat z filmu *Gdybym miał cztery dromadery* (1966, *Si j'avais quatre dromadaires*).

świadkami historii oraz znakiem rozwoju technologii. Kot podróżnik w czasie i przestrzeni, kot wysłannik artysty w świat. Nie jest on figurą fatalnej kondycji zwierząt domowych, nie jest materiałem działań interwencyjnych, nie szokuje, chyba że wypowiadanymi treściami, jest także obiektem estetycznym i kotem wolności. Kot staje się rodzajem Proustowskiej magdalenki (do której wielką wagę przywiązywał Marker w *Immemory*), pamięci wiecznej. Nawet po śmierci samego twórcy, Kot nadal żyje w SL oraz na murach i ulicach miast, nieodmiennie przywołując wspomnienie idei Chrisa Markera.

Abstract

Cat's smile
Chris Marker and his works

Selected works of Chris Marker will be interpreted with respect to the presence of animals in his projects. An idiosyncratic bestiary, which may be visible in a number of Marker's works – from his 1960s documentaries and filmic haiku, to cats inhabiting Second Life and public spaces – triggers reflection on his relationship with animals in general, and cats in particular. Marker's works are analyzed from three different perspectives: the relation of technology to animals, the relationship between humans and animals, and the author's own attitude towards the bestiary. The interpretation of Marker's versatile works leads to the conclusion that his artistic continuum is to some extent guaranteed by the presence of a cat, which appears in different forms depending on the technology and type of medium used in a film. By becoming the author's alter ego, the cat allows him to explore politically and socially sensitive issues and to appear without restraint in Second Life as well as on Poptronic platforms.

Key words:
Chris Marker, cat, bestiary, film, documentary, short film

Абстракт

Улыбка кота
О творчестве Криса Маркера

В тексте предпринята попытка интерпретации избранных произведений из творчества Маркера с перспективы наличия в них животных. Специфический бестиарий, видимый в разных проектах, начиная с документов 60-х годов, далее фильмы хайку аж до котов, живущих/обитающих в SL и городском пространстве, заставляет задуматься о связи автора с животными, а особенно с котами. Рефлексия подчинена трем областям: взаимосвязи технологии и животных, отношению человека и животного, а также отношению самого мастера/bricoleura Маркера к увеличенному очередными персонажами, бестиарию. Интерпретация универсального творчества склоняет, чтобы сделать выводы о художественной непрерывности, в некоторой степени гарантированной по поводу наличия кота, появляющегося в разных образах, в зависимости от примененной технологии и среды. Кот становится вторым я Маркера, благодаря которому может он затрагивать деликатные политические и общественные темы, а также почти свободно появлятся в Second Life и на платформе Poptronic.

Ключевые слова:
Крис Маркер, кот, бестиарий, фильм, документ, короткометражный фильм