Breves palabras sobre Jim Jarmusch

Federico Galende

El cine de Ozu, las pinturas de Edward Hopper, las películas de Cassavetes y de Bresson, las fotografías de Robert Frank y de Diane Arbus, la música de John Lurie, de Tom Waits, de Neil Young o de Iggy Pop: son algunos de los materiales de los que se valió Jim Jarmusch a la hora de construir un cine fundado en la materialidad de las imágenes. Si las primeras bandas sonoras conducían a los célebres paisajes desérticos de Win Wenders, quien por lo demás cedió restos de celuloide que le sobraban al cineasta de Akron para que rodara la formidable *Stranger Than Paradise*, con las consabidas consecuencias de saltos en medio del film, las figuras delgadas y un poco desgarbadas, detalle por medio del cual se propuso Jarmusch una sutil rebelión contra la América obesa de su tiempo, se convirtieron en los soportes de diletantes que se comunicaban monosilábicamente o que mantenían entre sí conversaciones vagas en las que primaban los chistes malos. ¿Para qué tanta comida, tanta palabra, tanta comunicación? Para responder preguntas de esta naturaleza, convendría partir por considerar que la primeras películas de Jarmusch se inscriben en la oprobiosa década del reaganismo, donde glotonería, demagogia y gordura se convirtieron en los emblemas libres de la recuperación del sueño americano. Ese sueño, como es de público conocimiento, pocas veces fue más banal que durante esos años, marcados por una gestión que dejó al americano medio un poco más estúpido de lo que ya era por naturaleza. Esta es la razón por la que tal vez Jarmusch fue al envés de ese sueño para filmar exclusivamente el insomnio, propio de esos personajes desorientados que estaban siempre de paso, vagando de un lado a otro, habitando una vida a la que no le encontraron nunca mucho sentido. La América de Jarmusch, dicho así en general, se asemeja a una aburrida estación a la que algunos llegan mientras otros se marchan, y por eso sus imágenes son las de los traspatios y sus acciones las de un universo perezoso en el que todo queda a medias, detenido en una especie de mitad incierta. Para exhibir estas acciones que se detienen antes de su despliegue o varan como ballenas cansadas en una mitad incierta, no hay nada mejor que acudir al plano secuencia, donde la cámara sigue los movimientos en tiempo real, sin auxiliarse con el montaje o con las porciones de acción que se encadenan para que resplandezcan las historias en las que hay un principio, un nudo, un final. Más de una vez dio el mismo ejemplo: si en una película convencional tenemos un plano en el que un chico llama por teléfono a una chica, en el plano siguiente veremos al chico con un ramo de flores tocando el timbre en casa de su nueva prometida. Lo que solía decir sobre esto era que él, en las mismas circunstancias, filmaría precisamente todo lo que ocurre entre un plano y otro. En términos técnicos, esto no tiene nada que ver con el distanciamiento que Brecht hizo famoso a la hora de proponer al espectador una destrucción de la catarsis, buscando acabar con el modelado de las consciencias por parte del drama que llama a la identificación. Justificada o no, esta preocupación por concientizar al espectador o por liberarlo del supuesto peso desfigurado de su consciencia a mano del arte burgués o de las imágenes del espectáculo nunca estuvo entre las preocupaciones de Jarmusch. Lo que sí creo que estuvo entre sus preocupaciones fue hacer un cine auténtico, que se pareciera lo más posible al modo en que lo había soñado, y para eso en lugar de recurrir al distanciamiento prefirió encaminarse hacia una imagen profundamente real, es decir: una imagen que no funciona como indicio del tiempo, sino que se toma el tiempo que necesita para adoptar visibilidad. Sabemos por Antonioni o Godard, quienes de alguna manera están en los inicios del cine moderno, motivo por el que no escatimaron en tiempos muertos, espacios desérticos e imágenes sonoras y ópticas puras, que la economía de una mirada parcial, diferente de la absoluta y propia del cine de Hollywood, se funda entre otras cosas en el juego de planos y contraplanos. Plano-contraplano significa básicamente, como señala Farocki, que si vemos la imagen de una cosa, de inmediato veremos la imagen de lo que está enfrente. La imagen de la mano que empuña el revólver adopta significación cuando vemos al otro lado la figura de un hombre o una mujer que levanta los brazos, así como cobran sentido las palabras que alguien pronuncia mirando hacia la izquierda cuando nos encontramos, a la derecha, un rostro que mira en la dirección contraria. Es la manera que tiene un director de facilitarse la tarea, pues en rigor resulta muchísimo más sencillo hablar de una cosa y luego de otra, que exhibirlas juntas. Como yuxtaponer imágenes es complejo, entonces la acentuación de planos que se suceden marca con fuerza la continuidad. Incluso en los casos en los que plano y contraplano presentan un juego más sofisticado, como por ejemplo el *over de shoulder*, donde el recorte de una persona en un primer plano tiene su contrapeso en un segundo personaje que aparece al fondo. Si se parte por quien está al fondo del plano, dando la espalda a la cámara porque se concentra en una reflexión mientras mira por la ventana, cuando gire hacia la cámara se producirá un corte que ésta puede continuar. Eisenstein pensó en una acción como la del caminar mezclando el ideograma con el teatro kabuki, es decir, pensándola como una unidad o como algo en sí, en circunstancias en las que en el plano-contraplano una caminata funciona como el modelo de una acción en la que si se pone un pie, necesariamente se pone después el otro. De lo que se trata finalmente es de apelar a un uso de la cámara que permita manipular con facilidad el tiempo del relato. Esta manipulación, operada a través de cortes, sustituye el tiempo real por un tiempo abreviado en la diégesis, de manera que un diálogo mantenido entre dos personas a lo largo de una caminata de un par de horas puede quedar reducido a dos o tres minutos. El contraplano sigue siendo hasta nuestros días el método más habitual para alcanzar este fin y, en virtud de este método, solemos tolerar como espectadores aquello que de otro modo nos resultaría difícil, pues nuestro inconsciente óptico se auxilia de aquello que se sustrae, una mitad oculta de la acción que está presente a la vez. Pero para volver a nuestro asunto: ¿por qué se suele mencionar a Bresson o a Ozu como cineastas de los que Jarmusch tomó elementos centrales? Partamos por Bresson, en quien no hay jamás un plano general, salvo excepciones, como cuando en *Al azar Balthazar* aparece una vista más amplia de lo normal sobre el pueblo en virtud de que la cámara alza la mirada hacia el cielo para exhibir la lluvia. Lo que le importa a Bresson, en tal caso, no es partir por un plano general para mostrar la totalidad de la escena o del paisaje que ha sido seleccionado para que tenga lugar la acción, sino ir directamente a los rincones, hacer planos-detalles. Por eso emplea primeros planos, porque si en Bresson un hombre ama a una mujer lo hace como si esto fuese un trabajo, no en virtud de que hay una cotidianeidad que se enfría o una pasión amortiguada, sino en virtud de que cuando hacemos un trabajo, sea el que sea, nos cuesta, al igual que cuando nos enamoramos, mirar a nuestro alrededor. Literalmente, estamos presos de un detalle, un detalle que estando en el cuadro nos encuadra a la vez en virtud de que el misterio del amor nos impide reconocerlo. Ahí está entonces la mirada, pero en Bresson la mirada es una acción con los ojos, motivo por el que no hace falta encaminarse hacia un contraplano para exhibir la totalidad en la que la mirada se pierde. Lo mismo con las manos, de las que Deleuze dijo que funcionan en algunas de sus películas para coser planos que parten luciendo una dispersa colección de rinconcitos o pedazos. Pickpocket sería el mejor caso: los primeros planos de la mano del carterista entretejen los planos detalles. En cambio si las manos no están haciendo nada, entonces cuelgan con relajación de los brazos, una posición cero similar a la de la inclinación del rostro que no está mirando nada en particular. Parece evidente que lo que a Bresson no le gusta es que la mirada rellene la acción paseando inútilmente por el paisaje, o que las manos compensen su inactividad moviéndose para tocar lo que hay a su alrededor. Las manos abiertas, los brazos totalmente estirados serían posiciones del yoga, del desfile militar, de la solemnidad del soldado, mientras que cuando llegamos a la escena final de *Pickpocket*, el juego lo cierra ese protagonista que ha sido la mano: los rostros del hombre y de la mujer están separados por la celda y ella besa la mano de él, besa ese detalle del que se ha enamorado como si por fin, sobre el final, hubiese descubierto sin tanta consciencia eso por lo que desvariaba. Y sin embargo, ¿dónde ha puesto Bresson la cámara? Entre los enamorados, casi en el eje de la acción, nombre para la línea imaginaria trazada entre dos personajes que se relacionan entre sí. Su idea es subrayar, remarcar la fuerza de las miradas, de las palabras y de los gestos, aunque sin apelar ni al teatro ni al drama. Bresson detesta el teatro en el cine, del mismo modo en que detesta las reglas del drama o la obligación particular de trabajar con algún actor. Los actores, como lo ha dicho en varias oportunidades, nos ofrecen una imagen demasiado simple del ser humano y, por lo tanto, una imagen falsa. No es que sus intérpretes revelen algo así como la verdad de la imagen; importan en virtud de que ocultan, precisamente, lo importante, pues “en una mirada capturada de improviso puede estar lo sublime”. De ahí que a diferencia de lo que sucede con el teatro filmado, donde la acción se mueve expresivamente de adentro hacia fuera, ocurra con sus películas justamente lo opuesto: que todo esté adentro, que nada se escape, de modo que sea el director el que esculpe de afuera hacia dentro lo que juzga esencial. Por ejemplo, el mundo de los gestos o las palabras no como sustratos del film, sino como cosas inaparentes que provocan otras acciones. Lo mismo con las imágenes, que Bresson prefiere sobrias, planas en general, pues cuanto menos expresa una imagen más dúctil se vuelve a la hora de entrar en relación con otras. En estas imágenes planas, los personajes que la cámara toma ubicándose en el eje suelen mirar ligeramente hacia un costado, como si esquivaran la toma o se esquivaran incluso entre ellos. El segundo caso: Farocki dice que solo Yasujiro Ozu ha filmado de un modo parecido desde que existe el cine sonoro. Esto en parte debido a que el cine norteamericano, entre 1930 y 1960, hizo uso de las posibilidades del plano-contraplano casi hasta la extenuación. El método de los norteamericanos consistía en una regla según la cual la toma es más subjetiva cuando proviene de la dirección de la mirada de otro. El primer plano –empleado generalmente de un modo fugaz para exhibir el rostro de la estrella protagónica- no aparece en Hollywood desafiado por los ojos que miran hacia la cámara. Miran hacia otro lado, señalando así la continuidad del contexto. Bresson en cambio no piensa en términos del contrapunto subjetiva-objetiva ni tampoco se aparta del personaje para recuperarlo más adelante; sus tomas no apuntan a articular el relato; por el contrario, la idea es pasar de una persona a la otra a través de un corte que funciona como una balanza. En *Una mujer dulce* vemos por ejemplo a un hombre y una mujer tomando una sopa en silencio enfrentados en la mesa: Farocki repara en que Bresson muestra en primer término la cuchara de una de las personas descendiendo hacia el plato y, luego, la cuchara de la otra que asciende hacia la boca del personaje. Un hombre y una mujer quedan así encadenados por la balanza que forman entre sí los movimientos de las cucharas. La mano, una vez más, es objeto de un plano detalle antes de que se pase al primer plano de un rostro, como si Bresson disfrutara realmente de cortar una cabeza o un rostro para reducir la imagen a la actividad de una mano o de un pie. El método se aplica también a las herramientas, que funcionan como modelos de su propia reproducción y como una aplicación de uso para las capacidades que simboliza. No están ahí como metáfora de las capacidades de la imaginación y de la facultad creadora del ser humano, están ahí para simbolizar las actividades que posibilitan su tratabilidad o su uso, como diría Heidegger. El juego consiste en filmar los objetos de manera detallista, pero también desde una posición ligeramente más elevada que la que le corresponde, y sin embargo este pequeño desfase no persigue establecer ninguna lección, es un desvío, está por que sí, un poco a la manera en que Lucrecia Martel decide en algún momento de *Zama* cambiar la forma en que los personajes toman las copas. Cuando esto ocurre en Ozu, donde la cámara tiene una apoyatura generalmente baja, lo que se indica es la mirada que representa al japonés sentado, puesto que los japoneses suelen compartir sus conversaciones casi a ras del suelo, siendo que en Bresson esto sucede porque sí.

Lo que aquí tenemos es simplemente un salto más, una dinámica en virtud de la cual el espectador está obligado a suponer que ve lo que no está viendo, pues considera que si el encuadre se concentra en un rostro que mueve su boca mirando hacia la izquierda, habrá alguien en ese lugar, con independencia de que quien está ahí pueda estar por ejemplo en ese momento fumándose un cigarrillo en el kiosco de la esquina. En la mirada absoluta, en cambio, es el plano secuencia el que se ha rebelado contra el juego entre planos y contraplanos. No es una rebelión

Personajes extraños en un mundo que no es el suyo.

Plano secuencia contra plano contraplano: tiempo de en medio que aparentemente no sucede nada, pero que forman parte de la representación de la vida.

Plano secuencia: Farocki sobre el plano secuencia. Bresson por Bresson.

Extraños en el paraíso, construida a partir de puros planos secuencias divididos por fundidos en negro. En ghost dog, plano secuencia en la escena en la que el protagonista invade la mansión y asesina a todos.

Como en bresson, registro de la trayectoria física de sus personajes. Pero agreguemos 2: tiempos en los que no sucede nada, tiempos muertos, cine de en medio. Mitad incierta, intervalo entre una acción y otra. Rutinas insignificantes, donde reinan el desarraigo, la soledad y la incomunicación.

El método jarmusch: humor inexpresivo, chistes malos, tropelías disparatadas e imágenes de exquisita factura. ¿Cómo hace una imagen?

El Zen y la cultura japonesa, Suzuki, y Locus Solus, el libro de Raymond Russell. Leerlos los dos en clases.

Un contexto en el que investigar: jarmusch era poeta y quienes los marcaron son ken kosch, ashbery, O’hara. Son la Escuela de Nueva York; la noción de arte elevado empieza a ser sustituida por una cultura poética con cambios de tono, digresiones, inclinación hacia lo ingenioso y lo sin sentido, la discontinuidad y la cultura popular. Poner en relación con el cine b y el cine experimental, maya daren.

Dos tipos de seres humanos: los que aspiran a algo, los que se dejan arrastrar por los acontecimientos. Fijarse especialmente en el final de Extraños en el Paraíso: Eddie está de pie al lado del auto, despega el avión con willie, que busca a eva quien se ha quedado. Personajes mecidos por el azar del destino. Metáfora visual que representa la constatación del fracaso del sueño americano: la desorientación, el vagabundeo. Flores rotas, como permanent vacation, también se cierra con la imagen del protagonista solo y desconcertado en un cruce de caminos. Finales abiertos porque la existencia sigue su curso. Unos vienen otros se van. La mayoría de sus protagonistas son personajes de paso.

El declive, la inadaptación, el despiste y el tránsito: el hecho mismo del paso de la vida. Esto es lo que gravita en Jarmusch. Huellas desgastadas, rastros raídos por el tiempo, eco último de una época esplendorosa.

La coexistencia, la rima visual entre poetas, escenas y músicos: Lautemont, Robert frost, rimbaud (la alquimia del verbo), Byron (la escena de Prat sobre el bebé), michaux. John Lurie, tom waits, Neil Young, Jack wait o screemin’s Jay Hawkins. Esto junto a rimas que adquieren el carácter de repeticiones: el indio nobody que siempre pide tabaco, los dos cafés que pide el protagonista en limites del control, el bar nocturno en el que paterson deja el perro. La amistad entre el asesino afroamericano y el vendedor africano del puesto de helados, donde hay una barrera idiomática, puesto que uno habla en francés y el otro en inglés. Se entienden sin embargo. P114. Por último, la rima como continuidad en la aparición de los personajes.

Todo esto en un contexto en el que uno de los propósitos de Reagan fue devolver la confianza al americano medio apelando a valores tradicionales como el american way of life. Los ochenta. Jarmusch se impuso el propósito opuesto: filmar el insomnio americano. Esta es una referencia fundamental: ¿Cómo se filma el insomnio?

1. los escenarios por los que deambulan sus personajes, porque jarmusch retrata las bambalinas, lo que hay detrás de la fachada amable presentada en las imágenes turísticas. 2. Afinidad con lo que podríamos llamar “realismo sucio”: movimiento literario de finales de los setenta en los que reinan Richard Ford o Raymond Carver. 3. Paisajes urbanos que se asemejan a ciudades fantasmas: calles grises, con pocos transeúntes, salpicadas de edificios derruídos, paredes descascarada, cierres oxidados, con graffitis a veces, única huella de la existencia de la vida humana en medio del abandono. 4. Paisaje transfigurado por siluetas de edificios industriales, semioculto por las humaredas, cubierto por la nieve y sin apenas un ápice de vida. Paisajes grises, tristes y despoblados. Tánger y Detroit: periferia de la civilización de occidente y sótanos donde tocan bandas musicales alternativas: periferia de la supuesta opulencia capitalista. 5. Cultura Beatnik: sobrevivencia de ciertas formas culturales en ambientes marginales.

Como el indio nobody, como Jack crabb, ghost dog es un ser destinado a la extinción porque su filosofía no tiene cabida en la tierra en la que vive. Toda esta desorientación viene de un país que se ha ido transformando una y otra vez, una revisión de la vida americana que hay que considerar en el programa. Con el texto de Harold Bloom sobre el protestantismo y algo sobre la pragmática, Melville, la tesis de Lezama.

Los personajes de jarmusch son parcos, poco dados a la locuacidad.

P135. Una observación que tiene que ver con lo de Tanizaki: en Japón cuando uno se sienta en una habitación, el espacio es positivo mientras que los muebles van en negativo, exactamente al revés que en occidente.