



**-Tesis -**

## **El Antihéroe en el cine de Jim Jarmusch**

Heroísmo más allá de la ética

Tesis para optar al Título Profesional de Cineasta con especialidad en  
Dirección General

Francesco Rossi Bahamondes  
Profesor Guía: Pedro Ayala Pérez  
Valparaíso, Abril 2008

*A Alicia.*

**“Ya no tenemos que arriesgarnos solos a la aventura, porque los héroes de todos los tiempos se nos han adelantado, el laberinto se conoce meticulosamente; solo tenemos que seguir el hilo del camino del héroe”**

Joseph Campbell, El Héroe de las mil caras.



*¿Donde encontrar un héroe que, por su individualidad, fuese capaz, de entrada, de hacer “morder el polvo” a los corifeos del cine burgués?*

*El problema no era solamente realizar una buena película. También en este campo –el campo de la cultura- el problema era el de asestar un golpe a la burguesía, oponerse a ella tanto por la cultura como por el arte. Obligarla a escuchar y respetar lo que venía del joven país de los soviets, enigmáticos y desconocido para Europa y América en aquel tiempo.*

*El ímpetu de mis 26 años hacía de todo esto una especie de tarea prometeica.*

*Ahora bien, la solución nacía y se imponía casi “matemáticamente”.*

*Una intriga más palpitante que la Americana.*

*¿Y si rechazasen todos los temas en general?*

*Unas “estrellas” que superasen a las americano-europeas.*

*¿Y si hiciese algo inaudito para la época, una película sin “estrellas”?*

*Una individualidad más acusada que la individualidad del cine-héroe consagrado.*

*¿Y si se renunciase, en general, a la individualidad aislada? ¿Y si se construyese sobre otra cosa muy distinta?*

*¿Por qué no hacer “todo al revés”? : suprimir la intriga, desterrar a las “estrellas” y, en el centro del drama, en calidad de “personaje dramático” fundamental, propulsar a la masa, esa misma masa sobre el telón de fondo de lo cual acostumbraban a producirse los individuos-actores.*

*Así, por este proceso inverso, casi formal, de una solución “a partir de lo contrario”, fue como se formularon estas particularidades estilísticas de nuestro cine, que habían de llegar a hacerse significativas de su originalidad durante muchos años.*

*Eisenstein, “La non indifférente nature”, en Cahiers du cinéma, 213, junio de 1969, pág. 41.*



## Índice

I.- Introducción	8
II.- Marco teórico	11
III.-Resumen de Películas a analizar	
Dead Man	19
Broken Flowers	24
IV.- Desarrollo del tema	
<b>1.- Antecedentes para el análisis</b>	
1.1 Jim Jarmusch	30
1.2 Biografía	33
1.3 El Punk	35
<b>3.- El héroe y las bases para entenderlo</b>	40
3.1 Desglose nuclear del Monomito	42
3.2 Los modelos actanciales	46
3.3 Los doce pasos del héroe	49
3.4 XXXI Pasos de Vladimir Propp	50
<b>2.- El antihéroe y las bases para entenderlo</b>	54
<b>4.- Analizando a los personajes</b>	60
4.1 Cuatro esquemas aplicados a Dead Man	61
4.2 Análisis a Dead Man	70
4.3 Cuatro esquemas aplicados a Broken Flowers	75
4.4 Análisis a Broken Flowers	83
<b>5.- Un esquema inédito para Jarmusch</b>	<b>87</b>
5.1 Esquema aplicado a Dead Man	89
5.2 Esquema aplicado a Broken Flowers	91
V.- Conclusiones	94
VI.- Bibliografía	103
VII.-Agradecimientos	105

## Introducción

En este trabajo de tesis, se analizarán las películas “Dead Man” y “Broken Flowers”, ambas del cineasta Jim Jarmusch. Entre ellas, se intentará establecer un común denominador, que permita definir al curioso protagonismo que se plantea en estas dos obras, ya que hasta ahora, sobre esta particularidad de “fenómeno de héroe”, no he encontrado texto alguno que lo desarrolle en su complejidad.

La intriga y las ganas de descifrar a estos personajes, nace a partir de la atracción que estos causan en mí, y de cómo de alguna manera me siento identificado y reflejado en ellos.

Para esto, se utilizará como base la mitología universal que servirá de herramienta para comparar y ubicar al personaje dentro de un campo, leyendo así el por qué de sus acciones y simbologías. Al mismo tiempo servirá como traductor para entender los mensajes globales que se encuentran insertos en la narración.

He elegido estas dos producciones ya que “Broken Flowers” por ser su última obra hasta la fecha, marca una referencia más tangible sobre la relación Creador-Obra-Contexto. Por otro lado, llama la atención que “Dead Man”, sea la única de sus diversas obras, que no esté narrada en una época actual, ya que a diferencia de las demás que han sido contadas en las grandes urbes, ésta se narra en el viejo oeste. Asimismo, descubriremos al llegar al capítulo del antihéroe la importancia del western dentro del surgimiento de paradigma de personaje.

Los personajes principales en los que nos concentraremos serán William Blake, del film “Dead Man”, y Don Johnston de “Broken Flowers”.

Para empezar se utilizaran cuatro esquemas clásicos de análisis del viaje del héroe, por medio de los cuales se descompondrá la obra en diversas etapas; estos esquemas se han ido validando con el correr del tiempo y no es la intención

de esta tesis, cuestionarlos o ponerlos en tela de juicio, sino más bien, revivirlos dentro de este nuevo contexto de análisis para entrar a delimitar y entender el universo de estos seres.

Los esquemas a utilizar en esta ocasión para el estudio de William Blake y Don Johnston son:

- \_Los doce pasos del héroe.
- \_La unidad nuclear del monomito.
- \_El modelo actancial.
- \_Los XXXI pasos de Propp.

Por otro lado, esta investigación se plantea ahondar y precisar en la definición del concepto del antihéroe para poder contrastar los resultados ya obtenidos a partir de los esquemas del héroe.

Una vez concluido lo anterior, el nuevo gran reto será la construcción de un propio modelo de personaje que nazca de la asociación de los esquemas ya estudiados, enfatizando el trabajo en su recontextualización, para poder aplicarlo a dichas obras fílmicas.

**Hipótesis:****El Antihéroe en el cine de Jim Jarmusch**

## Heroísmo más allá de la ética

**Ámbito:**

El héroe o antihéroe como protagonista de un film

**Tema:**

El héroe o antihéroe en el cine de Jim Jarmusch

**Problema:**

El problema central de esta tesis, es como se desarrolla un personaje protagónico de Jim Jarmusch.

A primera vista no se parecen a ningún modelo de héroe que hayamos visto con anterioridad, o por lo menos alguno que me haya causado tal impresión. Entonces, en que punto se encuentra este ser.

Mientras mas observamos a estos sujetos, más familiares nos parecen, ¿De que manera están constituidos que nos enlazan tan fácilmente? ¿Porque sus indecisiones se hacen tan atrayentes?

Que es lo que hace Jarmusch que en sus filmes, los protagonistas sean tan interesantes y tan fáciles de identificarse a un nivel psico-emotivo; Donde las decisiones que toman estos personajes, no son tal vez las mas honorables sin embargo, no por eso menos heroicas.

## Marco teórico

A lo largo de la historia, es posible encontrar diferentes conceptos de héroes, los cuales se han ido desarrollando conforme a los períodos históricos correspondientes, o según la evolución de los estilos.

Hoy en día existen héroes todopoderosos e inmortales, como también los hay ridículos y perdedores. Es por ello que existen diferentes modelos o paradigmas de héroes, los cuales se definen según su actuar, características, medio en el que están inmersos, y “poderes”.

Con el modelo más importante que nos topamos en el que convergen todas las mitologías, y el más explotado hasta el día de hoy, es el planteado en la antigua Grecia, el héroe como elemento mítico. Es aquel personaje al que han recurrido todas las sociedades, como el símbolo universal de la restauración del cosmos, como liberador de las problemáticas humanas y sociales, y también como símbolo de las cualidades y perfección ideal al que debía aspirar el género humano. Este modelo es el que aun sigue vigente hasta el día de hoy.

Jarmusch, en primera instancia, se mantiene al margen de esto, lo cual llama la atención del espectador que está acostumbrado a este modelo clásico ya mencionado. Sus obras nunca se encasillan en un solo género, a medida que transcurren sus films es fácil identificar quienes son los protagonistas, sin embargo el antagonismo tiende a subyacer en una zona más difusa.

La coherencia narrativa queda en suspenso con sus personajes, los constantes cambios en los puntos de vista dentro de ellos mismos, los sorprendentes puntos de giro y a esto se le suman los tiempos muertos y los cambios de ritmo, y por más que se complique la trama para el espectador, esto solo logrará cautivarnos aún más.

Lo que se pretende con esta tesis en primer lugar, es el reconocimiento y comprensión de ciertos elementos del cine de Jarmusch. Identificando lo que sucede en la pantalla y en sus personajes, entendiendo la visión del autor hacia estos. Analizando sus comienzos como cineasta y como persona que lo definirán como el autor que tratamos de entender hoy.

A continuación, para poder entender al personaje que presenta Jarmusch en su obra, analizaremos el concepto de héroe y el concepto de antihéroe. Definiendo pautas y esquemas desde la base de la mitología para mas adelante, contraponerlos en los personajes y tratar de definir en que puntos convergen, de qué manera, cómo, y por qué.

Estas pautas y esquemas irán de la mano de los modelos actanciales de Vladimir Propp y A. J. Graimas, teóricos de la narratología que se desarrollaron durante el formalismo ruso; marcos desarrollados a partir de la literatura popular rusa que pueden ser aplicados a la cinematografía. Además de la utilización de los modelos de la unidad nuclear del monomito de Joseph Campbell y los doce pasos del héroe.

Explorar la evolución del personaje en pantalla de las obras a analizar. ¿De qué manera?, creando una línea progresiva del personaje y adaptable para su funcionalidad dentro de los dos filmes. Analizando su comportamiento dentro del film, para poder trazar su camino.

## Tema y Planteamiento

Hollywood es sinónimo de industria cinematográfica. Se podría definir industria como; transformación de materias primas en un producto elaborado. Donde en este caso el producto elaborado, no es más que una herramienta para hacer dinero y no necesariamente contendrá un contenido cultural.

En respuesta a esto, nace el cine independiente norteamericano, el que recibe este título al no querer desarrollarse bajo la tutela de la ya mencionada industria. La opción de automarginarse, se debe a la libertad de experimentar con cualquiera fuese la intención, sin tener que supeditarse a los intereses y o caprichos dictados por el mercado. De la mano de la música Punk surge una rama cinematográfica que se alza en contra del estructuralismo industrial y cualquier clase de concesiones. Se utilizan formatos mucho más precarios y alcanzables para sus bolsillos como era el Súper 8, que además permitía registrar sonido simultáneamente, todo esto de la mano de una actuación y producción entre improvisada y básica. Los punk´s son totalmente autodidactas en este sentido.

Este cine nos plantea diferentes variantes que evaden el esquema "Hollywoodense" trazado desde su concepción, hasta el punto de vista del director. Que por vez primera, no tiene que dar una visión genérica y entendible para todos los espectadores, sino que ahora puede plasmar su visión. Donde ya no se tiene que mostrar a esa perfecta e inmaculada familia que ha conseguido alcanzar el sueño americano cuando la cámara pasa por afuera de su casa, ahora la cámara irrumpe en su interior y nos muestra la decadencia de esta familia donde el sueño americano es una mentira que ha sido corrompida por los propios poderes fácticos.

Obviamente, al correr del tiempo todas estas nuevas técnicas y todos estos planteamientos son absorbidos por la industria, ya que al llamar la atención del

público general, se han convertido paradójicamente en un nuevo producto vendible.

Pero aún cuando la industria intenta decantar toda esta información en formulas para emular el efecto del cine independiente, la carencia del elemento clave hace imposible su concreción. Este elemento es la presencia del “autor”. Un autor que enlaza su propia visión a través de un proceso creativo sin restricciones y mantiene una jerarquía sobre su obra para conservarla incorruptible y fiel a sus convicciones hasta el final, asegurándonos que lo que veremos en pantalla será su universo, donde cada cuadro tendrá su firma a través de su estilo y su punto de vista.

Un perfecto ejemplo de este cine es, Jim Jarmusch, quien en su opera prima “Stranger Than Paradise” recaudó 2,5 millones de dólares, siendo que su producción costo 150.000 dólares, además de ser galardonado con la Cámara de oro en Cannes. Su cine, no puede pasar inadvertido, ya que su estilo único desarrollado a través de un minimalismo constante dentro de su obra, rompe con cualquier estructura ya planteada por la industria, y donde una y otra vez reconoceremos la firma visual plasmada durante su filmografía. Cabe tener presente que el cine de Jim Jarmusch es un reflejo de su propia rebeldía, digna de una actitud punk. Entender la naturaleza misma del caos de Jarmusch parece ser la única alternativa y solo queda plantear la hipótesis:

El Antihéroe en el cine de Jim Jarmusch

Heroísmo más allá de la ética

## **Objetivos Generales**

El objetivo de esta tesis es lograr descubrir los elementos que constituyen la mecánica de los personajes protagónicos de Jarmusch en sus obras, llegando a definir su evolución, comportamiento y la manera en que se ven estos individuos reflejados en la obra.

## **Objetivos Específicos**

- Identificar a Jarmusch como objeto creador de seres y mundos.
- Definir pautas y esquemas para el concepto de héroe.
- Definir pautas para el concepto de antihéroe.
- Crear un esquema propio para poder encausar al personaje de Jarmusch.
- Identificar al personaje de Jarmusch dentro de su obra a través de su proceso evolutivo y narrativo.
- Enlazar todos los puntos anteriores para conseguir un entendimiento global.

## Metodología

El método a seguir dentro de esta investigación, es la de crear tres herramientas básicas de trabajo.

La primera será comprender a Jarmusch íntegramente, por lo que tomaremos como base sus influencias, movimientos y particularmente un punto que lo definirá como persona, el punk. Movimiento que será indispensable al momento de entender a sus personajes.

La segunda será definir al concepto global de héroe y de antihéroe a través de diferentes esquemas y bases preescritas por diversos teóricos, los que servirán para descomponer a los protagonistas. Los esquemas a seguir serán:

Unidad nuclear del monomito

Los doce pasos del héroe

Modelo actancial (\*)

XXXI pasos de Propp (\*\*)

Por último, estos esquemas serán aplicados a William Blake y Don Johnston, de manera que su camino quedará registrado y de donde podremos desglosar su verdadera identidad.

Una vez desarrolladas estas tres herramientas, podemos empezar a visualizar el entendimiento que le da el autor a sus personajes, elemento vital para poder concebir este universo y crear un esquema de análisis para los ya mencionados personajes de Jarmusch.

De esta manera, entendiendo al autor, y entendiendo a su personaje íntegramente, podemos por fin englobarlo en un todo y esclarecer de qué manera se plantea un personaje de Jim Jarmusch.

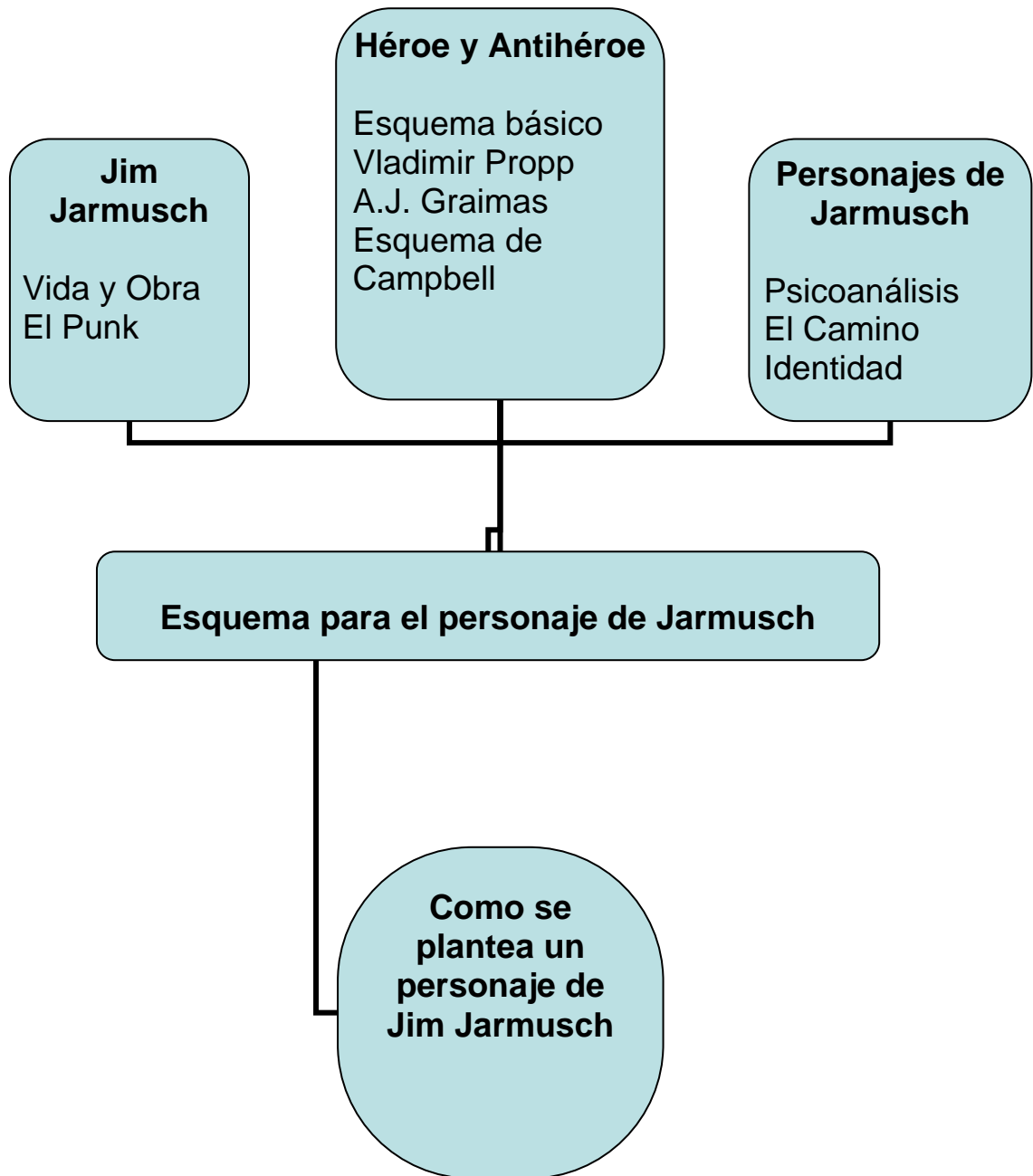
\*. El Modelo actancial

Este recurso de descripción tiene su antecedente en los estudios mitológicos. Para la descripción de la esfera de un dios (personaje) se recurre a todos los textos existentes (sagrados, folklóricos, mitológicos) y se reducen a un conjunto de preposiciones que constituyen la fisonomía buscada. El sistema de relaciones que se establecen entre los actores así constituidos es lo que se denomina modelo actancial.

\*\* Esquema de Propp

Vladimir Propp, En el análisis de la estructura del cuento maravilloso, Propp propuso 31 funciones para cada personaje o persona dramática, que luego agrupó en siete esferas de acción correspondientes a siete tipos de papeles. Cada papel actancial es un modelo de comportamiento y está ligado a la posición del personaje con respecto a la sociedad.

## Diagrama básico de metodología



## Ficha Técnica Dead Man

<b>Director:</b>	Jim Jarmusch
<b>Guión:</b>	Jim Jarmusch
<b>Productor:</b>	Demetra J. Macbride
<b>Director de Fotografía:</b>	Robby Müller
<b>Director Artístico:</b>	Ted Berner
<b>Música</b>	Neil Young
<b>Fecha de Estreno:</b>	10 de Mayo de 1995
<b>Especificaciones:</b>	124 minutos; Blanco y Negro
<b>Idioma Original:</b>	Inglés
<b>Elenco:</b>	Johnny Depp Gary Farmer Crispin Glover Lance Henriksen Michael Wincott Eugene Byrd John Hurt Robert Mitchum Iggy Pop

## **Dead Man (1995)**

(Hombre Muerto)

Un tren cruza el viejo oeste, en él, viaja William Blake. Lentamente el tren se empieza a vaciar mientras el paisaje es cada vez más inhóspito. El maquinista se acerca y le pregunta a William que como es posible que el agua que rodea su bote se mueva tanto y a pesar de esto, él este tan quieto. Luego le pregunta de donde es. Cleveland, responde William, también le cuenta que sus padres murieron hace poco y de cómo su prometida se arrepintió a casarse con él; el maquinista sigue preguntando a la misma vez que predica, y William le cuenta que una carta llegó a su puerta ofreciéndole un trabajo en el pueblo de Machine en la metalistería Dickinson ya que él es contador. El maquinista se sorprende ya que es Machine es la última estación de la vía. Súbitamente la conversación es interrumpida porque todos los que están en el vagón empiezan a disparar sus rifles contra los búfalos.

El tren ha llegado al final de la vía, Machine. Mientras William camina hacia la metalistería vemos el pequeño pueblo que está lleno de prostitutas y bandoleros. Es pequeño, sucio y mugriento. William llega anunciándose a la oficina como el nuevo contador, pero en la oficina le dicen que la carta fue enviada hace dos meses y que su posición ha sido ocupada. William exige hablar con el Señor Dickinson a lo que la oficina entera se ríe. William entra y se encuentra con una sala vacía, de la nada aparece el Señor Dickinson con un rifle y hecha a William sin darle oportunidad alguna de que se explique.

William está quebrado ya que gasto todo su dinero para llegar a este lugar, y con sus últimas monedas compra una botella de whisky. A la salida de la taberna William ve como un hombre tira a una joven al barro por haber dejado su antiguo oficio de prostituta, él la ayuda a ponerse de pie y a recoger sus flores de papel. Ella le pide que la lleve hasta su casa. Una vez en su cuarto William admira las flores de papel que decoran la habitación. Ella le cuenta de cómo sueña con tener dinero para hacer flores de tela y ponerles una gota de perfume ya que ahora solo huelen a papel.

Los dos están recostados en la cama, a William le molesta algo en el colchón, es el arma que Thel esconde. La puerta se abre y hay un hombre que se está tratando de disculparse con Thel, le traía un regalo. Esta por irse cuando Thel le dice que nunca lo amó. El se da vuelta con su pistola en mano y le dice que nunca dejó de amarla, le dispara en el pecho. William saca el arma que escondía Thel y dispara tres veces, siendo el tercer disparo que atraviesa el cuello de Charlie. La bala que mató a Thel, la atravesó para alojarse en el corazón de William; quien toma sus pertenencias y salta por la ventana y se sube a un caballo sin dirección alguna.

William despierta y ve a un indio encima de él, esta tratando de sacarle la bala con un cuchillo pero falla porque la herida es muy profunda. El indio pregunta por tabaco pero William no fuma. El indio insulta en otro idioma.

Tres pistoleros están en la oficina del Señor Dickinson, él les cuenta que la noche anterior su hijo fue asesinado por William Blake y se robo su caballo pinto. Cole Wilson, Conway Hill y Johny “el niño” Ticket son contratados por el Señor Dickinson para cazar al asesino de su hijo y ladrón de su caballo.

El indio pone una especie de medicina sobre la herida de William quien se desmaya del dolor.

Mientras los pistoleros siguen el rastro de William, el Señor Dickinson se encarga de publicar su recompensa por William Blake y su caballo pinto.

El indio le cuenta a William como las piedras le hablan a través del fuego, le cuentan la historia del hombre muerto que camina. El indio se asusta cuando conoce el nombre de William, poeta, pintor y ahora asesino de hombres blancos. El indio dice llamarse Nobody, este le cuenta a William como el hombre blanco lo separó de su tribu y se lo llevó al este en una jaula. Allí fue donde aprendió a hablar su idioma y donde conoció al poeta y pintor William Blake. Después de escapar volvió a buscar a su gente, pero su pueblo lo rechazó por haber aprendido las costumbres del hombre blanco.

William y Nobody ven a lo lejos a tres sujetos con cara de pocos amigos, Nobody insiste en que William tiene que ir solo ya que es una prueba del destino, William se niega hasta darse cuenta que los tres tipos están cocinando y él está

hambriento. William se presenta y los sujetos empiezan a discutir sobre a quien le pertenece. Uno de ellos saca un arma y esta a punto de matarlo cuando Nobody aparece y lo mata, se desata una balacera y los tres tipos mueren a mano de William y Nobody.

William y Nobody encuentran unos carteles en el bosque donde se ofrece una recompensa por William, este se enfurece y se desquita con Nobody. Los tres pistoleros también encuentran los carteles y se enfurecen al saber que ya no son los únicos tras la recompensa de quinientos dólares. Empieza una discusión y Cole Wilson termina matando a Johnie Ticket.

Nobody toma peyote, William no puede porque para el están prohibidas las visiones sagradas. Nobody tiene una visión donde William se transforma en una calavera por lo que le pinta diferentes marcas en la cara, simulando esta calavera. A Nobody le parece muy extraño que no pueda recordar nada de su poesía.

William despierta y Nobody se ha ido. William ve un árbol muerto y cuando vuelve a su campamento hay dos oficiales de la ley. Ellos le preguntan a William si verdaderamente es él, a lo que William les responde con una pregunta, si acaso ellos conocen su poesía. Una vez dicho esto desenfunda su pistola y los mata.

Cole Wilson mata a su compañero restante para comérselo.

William cruza los bosques y se encuentra con rastros de batalla, vaqueros muertos por flechas indias, se detiene a observar un cervatillo que ha sido matado por una bala del hombre blanco, tras recostarse un momento a observar el cielo, con la sangre del animal se pinta su rostro.

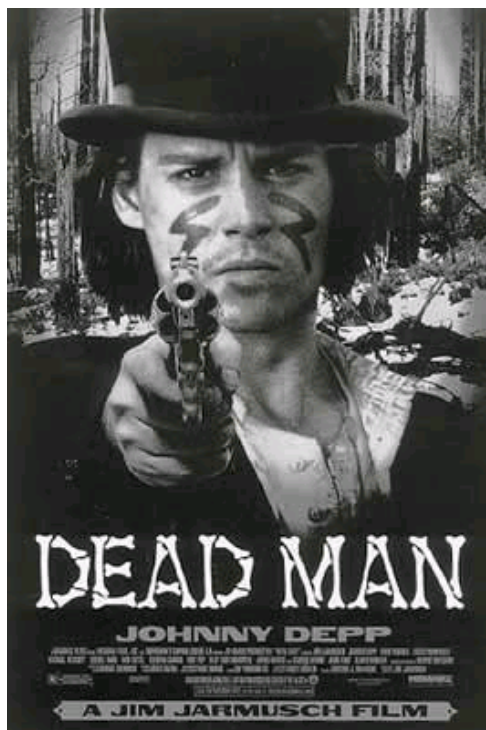
Ahora esta cruzando el bosque de noche cuando le llama la atención un sonido, es Nobody que esta teniendo relaciones con una muchacha india, esta se enfada porque Nobody parece mas emocionado por el reencuentro que por ella por lo que se va.

Los dos llegan hasta un pequeño almacén donde necesitan conseguir una canoa, William le regala un rifle a Nobody que les quito a los hombres que mató. William ve más carteles que ahora ofrecen dos mil dólares por su vida y le regala uno a Nobody. Dentro del almacén William toma municiones mientras una especie de cura lo atiende, quien al ver a Nobody lo desprecia.

Él reconoce a William y le pide un autógrafo, cuando William va a firmar ve que el tendero saca una pistola pero William lo mata. Mientras liberan a los caballos y preparan la canoa mas pistoleros llegan, William los mata a todos pero uno alcanza a herirlo en su brazo izquierdo. William le pregunta si esta es la canoa que lo va a llevar al mundo de los espíritus, a lo que Nobody le cuenta que esta no es la canoa indicada. Para eso tienen que ir a ver al constructor de canoas marinas.

Mientras Cole Wilson los sigue, Nobody llega con William inconsciente a un pueblo donde le construirán la canoa para cruzar al otro mundo. Cuando William despierta, la tribu entera lo esta observando y se vuelve a desmayar.

Ahora despierta en la playa, sus ropas son diferentes y esta limpio, Nobody esta decorando la canoa en la que William esta recostado. Es hora de que vuelva de donde proviene, el lugar de donde todos los espíritus vienen le cuenta Nobody mientras lo empuja hacia el mar y se despide. Mientras William se aleja ve como Cole Wilson y Nobody se disparan mutuamente y los dos mueren. William no se mueve, pero toda el agua que lo rodea esta agitada, tal y como el maquinista predijo.



## Ficha Técnica Broken Flowers

<b>Director:</b>	Jim Jarmusch
<b>Guión:</b>	Jim Jarmusch
<b>Productor:</b>	Jon Kilik
<b>Director de fotografía:</b>	Frederick Elmes
<b>Director Artístico:</b>	Sarah Frank
<b>Música:</b>	Jay Rabinowitz
<b>Fecha Estreno:</b>	26 Agosto 2005
<b>Especificaciones:</b>	106 minutos
<b>Idioma Original:</b>	Ingles
<b>Elenco:</b>	Bill Murray Julie Delpy, Heather Simms Brea Frazier Jarry Fall Korka Fall Saul Holland Mark Webber Zakira Holland Niles Lee Wilson Jeffrey Wright Meredith Patterson

## **Broken Flowers (2005)**

(Flores Rotas)

Vemos una carta que es depositada en un buzón, es rosada. Un cartero camina por afuera de una casa con niños jugando afuera, deja unas cartas y sigue su recorrido. La casa que viene a continuación de esta, es el hogar de Don, el cartero deja varias cartas, entre ellas, la carta rosada. En el interior vemos a Don, está sentado viendo "Don Juan" en la televisión. Es interrumpido por Sherry, su novia que lo está abandonando. Sherry toma sus cosas y se va, Don vuelve al sofá donde se recuesta y se queda dormido. Winston su vecino etiope le pide ayuda con su computador ya que Don hizo su gran fortuna en el pasado a través de estas.

Don abre la carta en compañía de Winston, esta dice que tiene un hijo de casi diecinueve años y que se fue de la casa en busca de su padre, la carta no está firmada ya que la madre nunca quiso contarle de su existencia a Don debido a su estilo de vida de Don Juan.

Don cree que es una broma de mal gusto y no le da importancia, a pesar de esto, Winston le pide que haga una lista de las posibles madres. Don le entrega la lista a Winston y él se encarga de rastrear a todas estas mujeres y prepara todo un itinerario de viaje para Don, incluyendo reservas para pasajes de avión, reservas de autos, mapas y hasta un CD de música etiope para el viaje. Le pide que se fije en detalles, maquinas de escribir, tinta roja, fotos de niños, etc. A Don no parece interesarle en lo absoluto, a lo que Winston le insiste y le dice que mañana a las siete en punto lo pasará a buscar para llevarlo al aeropuerto. Es de noche y Don bebe champagne solo en la oscuridad de su casa.

Don está en el aeropuerto esperando su vuelo, a su lado una atractiva azafata llena un puzzle de letras, Don la observa. Una vez en el avión Don se pone sus lentes oscuros. En el autobús Don escucha la conversación de dos jóvenes que están hablando de un joven que está mas adelante, ellas creen que es muy atractivo. La vestimenta del Jove es muy parecida a la de Don y también lleva lentes oscuros, Don lo observa de reojo mientras se sube a su auto y se va.

Don llega a la primera dirección y la recibe una niña en bata llamada Lolita, ella lo invita a pasar mientras su madre llega. Don queda y observa a su alrededor, en una especie de altar hay muchas fotos de un hombre y trofeos, al parecer era un piloto de carreras. Un celular que está al lado de estas empieza a sonar, Lolita sale desnuda de la habitación, toma el teléfono y vuelve a desaparecer, Don toma sus cosas para irse pero Lora llega y lo detiene, está sorprendida de su visita y lo invita a cenar, Don le entrega un ramo de flores rosas. Después de la cena Lora le cuenta sobre la muerte del padre de Lolita en la pista de carreras. Lora le cuenta sobre su vida y a lo que se ha dedicado durante este tiempo. Entre pregunta y pregunta Don trata de averiguar si es que tiene algún otro hijo o alguna maquina de escribir. A la mañana siguiente Don despierta en la cama de Lora con ella encima. Don sale de la casa y se despiden en la entrada. Lolita se despide en ropa interior.

De vuelta en otro avión y otro vehículo alquilado Don busca una dirección en varios mapas hasta llegar a un gran condominio donde todas las casas son iguales, Don toca a la puerta de una con un ramo de flores rosas, la puerta se abre y es Dora, otra ex novia del pasado. Ella lo invita a pasar y le cuenta de cómo ella y su esposo son agentes inmobiliarios de casas prefabricadas, después de un silencio incómodo llega Ron, el actual esposo de Dora. Ron lo invita para que se quede a cenar. La situación se torna muy incomoda para Dora, Don mantiene el silencio mientras observa a su alrededor en busca de pistas, Ron solo se dedica a hablar. Finalmente Don pregunta si es que tienen hijos a lo que Ron le cuenta que Dora nunca quiso tener hijos y tuvo que respetar su postura.

El sonido del teléfono despierta a Don que esta en un motel, es Winston, Don le cuenta que cree que es una perdida de tiempo y que para colmo se siente como un acosador en un Ford Taurus ya que la selección de autos arrendador por Winston no fue la acorde al estilo de vida de Don.

Don duerme en el avión, tiene un sueño donde ve a Sherry sosteniendo la carta rosada, también esta Winston, Lora, Lolita y Dora, todas sostienen elementos rosados en sus manos.

Don llega con flores rosas a lo que parece ser una clínica, solo que el cartel de la entrada dice –Dr. Carmen, Comunicadora de Animales – la secretaria le dice que la doctora no puede recibirlo por mas de un minuto ya que tiene una agenda muy apretada. La puerta se abre y es Carmen que al ver a Don se sorprende y lo invita a pasar, le cuenta lo que significa ser una comunicadora de animales y de cómo la muerte de su perro Winston le hizo cambiar su vida y pasar a ser una abogada muy prestigiosa a lo que es. Carmen se pone de pie y abre una ventana donde entra un gato, el gato le dice a Carmen que Don viene con intenciones secretas. La conversación es interrumpida por la secretaria que de mala manera despacha a Don, Carmen acompaña a Don al auto, este la invita salir pero Carmen rechaza cualquier tipo de invitación y acercamiento, bajo las reiteradas preguntas Carmen le cuenta que esta separada y que tiene una hija viviendo en Suecia, se despide y se va. Antes que Don se vaya, la secretaria le devuelve las flores a Don de mala manera.

Otro avión y otro auto mas, y Don se encuentra recorriendo diferentes caminos de tierra se detiene a recoger flores en el camino para hacer un improvisado ramo de flores y llega hasta una casa alejada de todo. Un perro se acerca a ladrarle, a lo lejos se asoma un tipo y Don pregunta por Penny, el tipo le dice que golpee en la puerta de la casa. Mientras Don se acerca ve una moto rosada. Toca a la y desde dentro de la casa Penny le pregunta agresivamente a Don que es lo que quiere, él le cuenta que solo quería saludar mientras que ella no recuerda un final feliz entre ellos dos. Otro tipo a lo lejos pregunta si esta todo bien a lo que Penny responde que todavía no sabe. Don pregunta si es que tiene un hijo y Penny empuja a Don, los dos tipos llegan corriendo y ella entra a la casa, uno de los sujetos toma a Don mientras el otro va a ver a Penny. Don ve una maquina de escribir rosada en el pasto. El otro tipo vuelve y le parece muy mal que Don le haya faltado el respeto a Penny, así que le pega.

Don despierta dentro de su vehículo con un ojo morado en mitad de un terreno baldío. Enciende el motor mientras se mira su herida en el espejo y se va.

En una florería Don está comprando un ramo de flores rosas, la chica que atiende en este local se llama Sun Green y le cura la herida. Don le pregunta como llegar al cementerio.

Don se sienta junto a la tumba de de Michelle, empieza a llover. Don no puede evitar llorar.

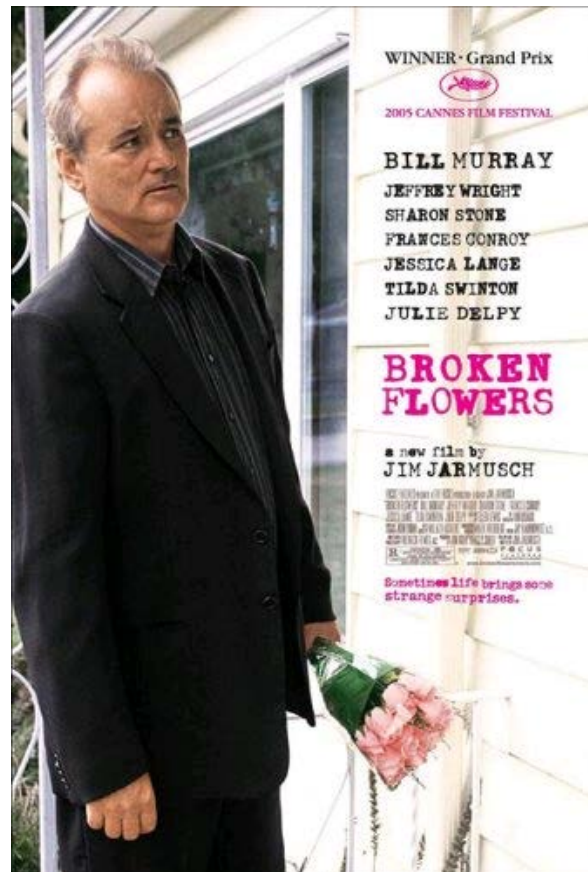
Una vez mas en el avión, Don vuelve a soñar con Winston y la carta, también estas todas las mujeres que ha visitado en estos días, ve la tumba de Michelle y la chica de las flores, al gato de Carmen y la foto de su perro Winston.

Es de noche y la calle esta mojada. Don ha vuelto a su ciudad y está esperando un taxi afuera del aeropuerto. Ve a un joven con mochilas y pareciera no esperar a nadie, Don lo observa mientras se aleja en su taxi.

Es de noche y Don duerme en su sofá, las flores rosas que habían sobre su chimenea al empezar la este viaje ahora están muertas. Enciende la televisión y ve una caricatura de una cigüeña que juega con una rueda de la fortuna.

Es de día y Don ha cambiado su elegante traje por un buzo, al salir de su casa encuentra otra carta rosada. Le cuenta a Winston que después de todo este viaje no ha encontrado nada que lo acerque más a encontrar una respuesta sobre su hijo. Don culpa a Winston de esta gran perdida de tiempo y le muestra la nueva carta rosada que ha llegado a su casa. Es de Sherry, la carta y el papel no son del mismo tamaño pero son rosadas, al igual que la primera. En ella, Sherry le dice a Don que todavía lo ama. Winston se va a su casa a comparar las letras con la primera carta. Don se queda en la cafetería. Afuera de la cafetería Don ve al joven que estaba la noche anterior en el aeropuerto, Don se acerca a conversarle, el joven esta viajando o alo así, según las palabras del joven. Don le ofrece algo para comer y el joven acepta después de una breve plática. Don sale de la cafetería y el joven está sentado detrás de esta, a Don le cuesta encontrarlo, se acerca y le entrega unos sándwich vegetarianos, papas fritas, agua y café. Don se fija que en el bolso del joven hay un lazo rosa, el joven le cuenta que su madre lo puso ahí para la buena suerte. Don le cuenta un poco de su vida, de cómo se basa en computadoras y chicas, el joven por otra parte le dice que le interesa la filosofía y las chicas. Después de conversar un rato, Don toca el tema de el padre del joven,

el prefiere no hablar del tema a lo que Don le cuenta que el sabe que él es su padre. El joven da un salto y se aleja corriendo. Don trata de seguirlo pero lo pierde de vista. Don está solo en la calle y un vehículo que se acerca desacelera su marcha, adentro hay un joven que mira a Don.



## Jim Jarmusch

Durante las décadas del siglo XX, el discurso del cine independiente americano se ha expandido y contraído para concluir con una basta variedad de práctica de producción y distribución, una diversa gama de estrategias estéticas y un inmenso rango de filmes.

Jim Jarmusch fue uno de los tantos artistas que se dedico a erradicar las barreras entre el cine experimental y el cine de masas. Su entrada a este movimiento, fue a través de la cultura punk y new wave, una forma experimental de música que muchas veces se mezclaba con el post pop, el minimalismo y arte conceptual. La escena punk se desarrollo en el centro de Nueva York entre los finales de los 70 y principios de los 80 que inicialmente empezó como música.

A pesar de la existencia de filmes independientes comerciales durante la historia del cine americano, no fue hasta pasados los ochentas cuando este cine fue percibido como una propuesta alternativa. Hollywood se torno lentamente hacia este tipo de films, ya que películas como las de Jhon Sayles, Jim Jarmusch y Spike Lee en los ochentas fueron percibidas por las audiencias como verdaderas alternativas al cine comercial. A pesar de el comercialismo y entretenimiento que ofrecían las “majors” con sus blockbusters, el cine independiente era visto como un ejemplo de cine arte que trataba con problemas verdaderos y que se negaba a comprometerse ya fuera estética, temática o ideológicamente a cambio de vender más boletos y hacer más dinero. La marca de independiente de la noche a la mañana era sinónimo de prestigio y status, por lo que no demoro en volverse en una categoría de peso obligado para Hollywood.

Si bien para la mayoría Jarmusch pertenece al New American Cinema, dentro de su carrera no solo como cineasta sino como persona, fácilmente podría encasillarse en el New Punk Cinema, donde se abre la posibilidad de verlo como uno de los padres fundadores, sino pionero, de esta contemporánea tendencia.

¿Porque el antes y el ahora?, Jim Jarmusch vivió la revolución que surgió con las cámaras de 8mm y 16mm y formaron el New American Cinema, hoy en

día existe la revolución de las cámaras digitales, por lo que vuelve a surgir otra revolución audiovisual, pero que esta vez se plantea con un antecedente, es así como surge el New Punk Cinema y Jim Jarmusch queda entre estas dos sublevaciones, hijo de una y padre de otra.

A diferencia del Cinema de transgresión o el New American Cinema, el New Punk Cinema no existe como movimiento formal, sino más bien como una tendencia o aproximación a la realización cinematográfica que comparte cierto tono de gesticulaciones y acercamientos con el punk. Como el punk mismo no se confina a una ciudad, estado o nación, esto hace que el movimiento no se contraste a otros o se encasille en una sola región, como por ejemplo Lars von Trier en Dinamarca, Danny Boyle y Mike Figgis en Inglaterra y Jim Jarmusch en Norte América. Lo que une a todos estos directores a este movimiento es la noción de "hágalo usted mismo", una noción romántica de que cualquiera puede crear algo que verdaderamente importa, todo esto guiado por una importante simplicidad que además permite una gran libertad y experimentación.

La aparición de cámaras digitales y pequeñas cámaras que ya no solo un selecto grupo de personas pueden hacer uso de este arte, mas el concepto de "Do it yourself" del punk y el paso del New American Cinema y mas tarde del Dogma 95, son los ingredientes del New Punk Cinema.

Mientras se discute sobre la utilización de estas pequeñas cámaras, en cuanto a si solo sirven para replicar ideas formadas por hollywood, como estructurar una película y, entre comillas, el cine de verdad. De ninguna manera se puede mirar en menos estos nuevos artefactos, ya que pueden surgir nuevos conceptos de narración y nuevas aproximaciones estéticas, dado que no sólo está en cuestión el cambio de soporte sino también el de paradigma, al igual que en su momento lo hicieron las cámaras de 8mm y 16mm.

Visualmente el New Punk Cinema, es producto de una generación acunada por la pantalla pequeña donde uno de los mayores influyentes a sido MTV (Music

Televisión) donde el corte entre imágenes, sonidos atemporales, imágenes que duran pocos cuadros y cualquier efecto o técnica permitida por la imagen, ha sido presentada en este canal.

Si los televidentes pueden procesar intervalos de hasta dos cuadros, es porque señales como MTV, en su diversa parrilla, han reformulado sistemáticamente la capacidad de percepción de las masas, construyendo en la práctica una nueva retórica emocional.

Esta estética de edición abraza la esencia de la publicidad. Donde la edición de películas clásicas funde transiciones, la nueva escuela de cine pega imágenes conjuntas y no pierde tiempo en transiciones o en compases donde se pueda perder tiempo, es aquí donde se ve engendrada esta cultura.

Al igual que el punk, inspirado en una interpretación muy personal de la anarquía, el New Punk Cinema explora simultáneamente, sin ánimo de paradoja, entre los senderos de la libertad y el control total.

Las pequeñas cámaras evocan la más pura esencia del ideal del Punk, la autonomía de “nadie me va a enseñar como hacerlo”. Por supuesto que los teóricos del cine son totalmente escépticos ante esta manifestación de democracia.

*“Una idea en la cabeza y una cámara en la mano”.*

*Aldo Francia*

## Biografía

Jim Jarmusch, llega a vivir al barrio latino de Harlem donde asiste a la escuela de Columbia, su último semestre decide cursarlo en París. Cuando sale de la escuela desea estudiar literatura, pero una vez en París encuentra un trabajo como repartidor de obras de arte en un viejo camión y su estadía dura un año, donde empieza a surgir su atracción por el cine y se transforma en un asiduo a la cinemateca francesa que en ese entonces era dirigida por su fundador Henri Langlois, hecho que le permite conocer el cine europeo y japonés, se siente atraído por artistas como Vertov, Vigo, Bresson, cortometrajes de Raúl Ruiz, Jaques Rivette y para su sorpresa directores norte americanos, de los cuales nunca había escuchado como Sam Fuller, estos fueron los que crearon su primer interés. Sus cuentos y escritos se vuelven cada vez más visuales, con piezas narrativas más estructuradas y se empiezan a acotar con perspectivas y puntos de vista, algo así como un guión bastante burdo.

Al volver a los Estados Unidos empieza a enviar sus escritos a varias diferentes universidades de la costa este, una de estas fue la escuela de graduados de cine de Nueva York, que para su sorpresa es aceptado sin haber realizado ningún film además de recibir ayuda financiera, siendo su única postulación un par de fotos fijas y unos escritos.

El director de la escuela era Lászlo Benedek, director de "The wild one", protagonizada por Marlon Brando y Lee Marvin. Cuando llevaba dos años de la carrera (que duraba tres) llega a ésta Nicholas Ray a dar clases, Jim quien esta a punto de dejar la universidad, lo conoce en la oficina de Lászlo, Nicholas y Jim acuerdan que va a terminar la carrera mientras le asiste a Nicholas en sus clases, a partir de este momento se hacen buenos amigos. Jim le presenta diferentes bocetos de su primer guión, un guión llamado "Permanent Vacation", a Nicholas le parece que esta bien pero que le falta más acción;

Cada vez que esto se mencionaba Jim le quitaba más acción al guión con el pretexto de que no quería imitar los trabajos de Nicholas.

Permanent Vacations esta basado en la vida de un amigo de Jim, Chris, se trata de un joven de dieciséis años que no vive con sus padres, no asiste a la escuela a pesar de ser extremadamente inteligente y tampoco le interesa conseguir un trabajo, solo se dedica a vagar sin rumbo alguno. Vive en diferentes casas de amigos. Comete alguno que otro crimen de poca monta siempre y cuando no lastime a nadie, le pide dinero a todos y le paga a nadie, básicamente sigue un rumbo sin dirección. Su habilidad para interactuar con otras personas, completos desconocidos, y hacer que se sientan cómodos para abrirse de tal manera a un extraño, es lo que le llama la atención a Jim sobre este personaje. En la película la mitad de las cosas que le suceden al personaje, le han sucedido en su vida real, la otra mitad de situaciones son escritas por Jim, pero siempre proyectando a este personaje real. Siempre mantiene el hecho de que este tipo no tenga un centro en su vida, una especie de rebelión a la vida, pero no necesariamente una rebelión enfocada, sin ninguna motivación política, ni en la película, ni en la realidad. Siempre preocupado de que todo esto atente a imitarse en la película, no en imágenes sino como estructura.

*“Perdería mi completo interés apenas notara que las conclusiones de mi película son evidentes, porque así no habría nada más que descubrir”*

*Jim Jarmusch*

## Punk.

*“Creo que empieza con Brando, en el film “The Wild One”, donde alguien se le acerca y le dice -¿Contra que te rebelas?- a lo que Marlon Brando responde – Dime que tienes...-“<sup>1</sup>*

En el film de Don Letts, llamado “Punk Attitude”, se describe de forma documental la influencia del punk llevado a toda una generación, donde vemos a Jim Jarmusch en primera persona junto a otra serie de personajes, relatar el nacimiento de este movimiento, su apogeo y su legado en la historia.

Una visión pura, donde el mismísimo Henry Rollins, vocalista de la banda punk “Black Flag”, nos cuenta:

*“Todo lo que necesitas es un tipo, que se levante y diga, -¡A la mierda!-, y todos van a decir, ¡voz de una generación!, muchas gracias, he estado pensando como decirlo y nunca he tenido el estomago para gritarlo. Y de pronto -A la mierda- tiene un ritmo de fondo... como siempre dijo Jhon Lennnon , di lo que sientes, siente lo que dices y ponle un ritmo, empieza.”<sup>2</sup>*

Una generación que creció con la guerra de Vietnam en sus televisores viendo como un movimiento hippie trataba de cambiar una nación sin conseguirlo. Una generación que se daba cuenta que ellos iban a ser los que iban a tener que ir a pelear una guerra ajena, una generación que no estaba de acuerdo a como se trataba a la gente de color, una generación que veía como su gobierno se mostraba indiferente ante el esfuerzo cultural que se planteaba para solucionar todos los problemas.

---

<sup>1</sup>Legs McNeil, Revista “Punk” , entrevista documental “Punk Attitude”: “I think it’s starts with Brando on “The wild one” when someone approaches him and says, -What are you rebelling against?- To what he answers, -What do you got...?-

<sup>2</sup> Henry Rollins, Entrevista documental: “Punk Attitude”: “All you need is one guy, who stand’s up and sais, fuck this!, and everyone goes: -voice of a generation, thank you I’ve been thinking that, I never had the guts to stand up and say it-. And all the suddent fuck this has a back beat... like Jhon Lennon always said, say what you mean, mean what you say and put a bit on to it, go “

Una generación que creció con una guerra que se alargó por diez años, donde la música no los acompañaba, que en ese tiempo era un rock progresivo orquestado y que básicamente no los satisfacía por que ya habían pasado diez años de espera sin respuesta y sin cambio alguno, ya no se trataba de algo político como lo habían sido los hippie, ahora era algo mucho mas personal.

*“El año era 1974 y se escuchaban rumores en las calles, que la gente que hablaba de bandas, se veían muchos carteles de pequeños conciertos, hasta que estas pequeñas bandas empezaron a grabar sus propios demos, lo que era muy importante porque se veía el interés por tratar de expresar algo propio”<sup>3</sup>*

Este fenómeno se da en todos los pequeños pueblos de Norteamérica, crece paralelamente pero no se llegan a conectar hasta los setenta donde se forma una concentración, una especie de sub-mundo que progresa sigilosamente por todas las grandes ciudades como Nueva York, en pequeños locales donde bandas como “Television”, “The Ramones”, “Blondie”, con sus diversos estilos musicales no tenían por que sonar como música punk, pero si tenían una notoria actitud punk.

Los medios de comunicación no tomaban en cuenta toda esta revolución callejera por que solo los veían como un montón de niños malcriados que estaban en una fase pasajera.

Caracterizado de su gran simpleza y canciones que velaban el anonimato urbano del lado oscuro de lo que habían sido las utopías de los sesenta, ésta música apporto al rock de la época una dimensión intelectual a través de sus letras hacia el mundo del arte. El músico Rhys Chathan dijo sobre su período: *“El mundo del arte está abrazando al punk. Llegando al punto donde pareciera que,*

---

<sup>3</sup> Jim Jarmusch, entrevista documental; “Punk Attitude”: “The year was 1974 and you could hear the rumors on the streets, the people was talking about this bands, you could see a lot of these little gigs signs, until these little bands start recording there own demos, witch was very important because you could see the interest of trying to express something of your own”

*mientras la mitad del mundo visual del arte está saliendo todas las noches a clubes de rock en New York, la otra mitad, ¿está tocando en grupos de rock!”<sup>4</sup>.*

La música viaja a Inglaterra donde se encuentra con una generación que tampoco esta contenta con la formalidad y estructuralismo de su sociedad, una generación que se cuestiona la monarquía y que estaba esperando una forma de revolución hecha a su medida. Ruidosa, rápida y con mucha fuerza, por lo que no tarda en volverse algo violento.

*“Solo necesitas un cinco por ciento, o menos para..., abrazar ideas y cambiarlas, y tu sabes, cambiar la manera en que la gente piensa, todo de nuevo.”<sup>5</sup>*

Mientras los Sex Pistols le gritaban al mundo que había algo muy malo en Inglaterra, The Clash, también gritaba que había algo muy malo e incitaba a las masas a salir a buscar la solución, y lentamente esta banda se empieza a politizar, pero no por algún partido, sino por el mismo punk porque las letras de sus canciones hablan solo de lo que ellos conocen, la pobreza, la injusticia, los abusos, y de alguna manera empieza a hacer lo que hacia Bob Dylan y Jhon Lennon que sabían que la gente los escuchaba, y de cierto modo traspasaban mensajes hacia las masas a través de la música, donde estos artistas estaban conscientes de su privilegiada posición pero no eran ególatras al respecto.

Donde los Pistols gritaban que todo estaba mal en este mundo, The Clash también maldecía a su sociedad, pero que iban a hacer, estaban furiosos y cansados, pero por lo menos cuestionaban a una generación.

---

<sup>4</sup> Chatham, Pág. 18

<sup>5</sup> Jim Jarmusch, entrevista documental; “Punk Attitude”: You only need five percent , or less to ..., like, embrace ideas and change it, and you know change the way people think all over again

*“Amo a los pistols por su,... de nuevo, al igual que los ramones, aunque en una muy **no** americana manera, los pistols eran increíblemente reductivos, a emociones, la rabia, tres acordes, tu sabes... la justa medida de sonido dañado de rock and roll siendo tan reducida era tan hermosa para mí”<sup>6</sup>*

La escena punk desarrolló un brazo cineasta representado por el trabajo de Vivienne Dick, James Nares, Eric Mitchell, Amos Poe y Scout y Beth. Ellos usualmente describían sus trabajos como una reacción en contra del seco formalismo estructural del cine, que había descartado su compromiso con los personajes, narraciones y marginales sociales. Estructuralmente el cine jugaba el mismo rol para los realizadores punk, que para los músicos punk la música rock progresiva, era lo “establecido” que se les servía día a día sin mayor esfuerzo. En la misma manera que los músicos punk rechazaban las complejas instrumentaciones y efectos de estudio del rock progresivo, sus compañeros cineastas rechazaban las impresiones ópticas y los retratos de planos típicos del cine estructurado. El merito de estos cineastas fue que pudieron reintegrar el “contenido” dentro de las películas y de manera bastante popular. El estilo de la producción punk de Jarmusch se ha mantenido constante a pesar de haber sido invitado a trabajar con mayores presupuestos y mayores equipos, evitando así la integración por completo de sus películas al “mainstream”, ateniéndose al filo de la improvisación y espontaneidad.

Súbitamente de la noche a la mañana en todos los diarios de América e Inglaterra se mostraba como un movimiento punk había estallado en el mundo, y que si querías estar en él, tenías que cortarte el pelo y hacerte un mohicano y ponerte alfileres en la cara y desgarrar toda tu ropa.

---

<sup>6</sup>Jim Jarmusch, entrevista documental; “Punk Attitude”: I love the pistoles because of there, again like the ramones aldo in a very not american way, pistols were incredibly reductive, to emotions, anger, three chords, you know... just the kind of damage sound of rock n´roll being very reduced was so beautyfull to me

Esta fue la imagen exterior que se le dio a la cara del punk pero en su caída, en el momento de su extinción salió a la luz pública esta falsa imagen de chico rebelde levantando el puño en alto, esta fue la estocada final del movimiento, los verdaderos punk's fueron reemplazados por estos payasos que se interesaban más por el aspecto que por el pensamiento.

Bastaba con mirar a las verdaderas bandas, ninguna avalaba este tipo de formato que la propaganda le daba a su movimiento, ni siquiera se denominaban movimiento así mismos, mucho menos iban a ser portadores de estandartes comerciales que representaban todo lo que ellos renegaban. Por lo que la llegada de su fin fue inevitable.

## **El Héroe Mítico y las Bases Para Entenderlo**

A lo largo de la historia, es posible encontrar diferentes conceptos de héroes, los cuales se han ido desarrollando conforme a los períodos históricos correspondientes o según la evolución de los estilos.

Hoy en día existen héroes todopoderosos e inmortales, como también los hay ridículos y perdedores. Es por ello que existen diferentes modelos o paradigmas de héroes, los cuales se definen según su actuar, características, medio en el que están inmersos, y “poderes”.

Con el modelo mas claro y concreto que nos topamos, en el que todas las mitologías coinciden, es el planteado en la antigua Grecia. El héroe como elemento mítico, es aquel personaje al que han recurrido todas las sociedades, como el símbolo universal de la restauración del cosmos, como liberador de las problemáticas humanas y sociales, y también como símbolo de las cualidades y perfección ideal al que debía aspirar al género humano.

El esquema de héroe que plantea este modelo sigue vigente hasta el día de hoy, solo que cambian los escenarios y personajes.

La noción épica, relacionada con elementos como la conquista, el honor, el triunfo, la justicia y por sobretodo el concepto de orden y equilibrio, tienen como principal protagonista al héroe que manteniendo las características del “héroe clásico”, como sus cualidades, el esquema, el itinerario y su función liberadora, es representado cinematográficamente, acorde a las condiciones históricas y sociales de una época contemporánea de gran dinámica de cambios.

Existe más de un modelo para poder desglosar el concepto de héroe. A continuación se presentan los cuatro de mayor relevancia. Estos son la **unidad nuclear del monomito** de Campbell, el **modelo actancial**, el **camino del héroe** y los **XXXI pasos de Propp**, que serán brevemente desarrollados en las próximas páginas. Posteriormente, a partir de los resultados que arrojen frente al análisis, la idea es crear un nuevo esquema propio, que recontextualice ciertos detalles priorizando una visión más fresca para ser nuevamente aplicada al camino del antihéroe en el cine de Jarmusch.

Campbell, en su obra “El héroe de las mil caras”, plantea que el itinerario de este héroe, consta de tres partes fundamentales, Separación, Iniciación y Retorno. A la cual denomina *unidad nuclear del monomito*, a partir de esto diferenciamos al héroe mítico, del héroe de los cuentos populares, que si bien tienen muchísimos elementos en común, la brecha que los distancia pasa por su naturaleza, radio de acción y objetivos.

El héroe del monomito tiene una misión de trascendencia universal, ya que tanto él como el mundo se encuentran en difíciles situaciones, normalmente por causa de una fuerza negativa representada en la maldad y la destrucción. No así el héroe de cuento popular, que su triunfo tiene connotaciones mas bien domesticas y microscópicas con importancia sólo para quienes tienen directa relación con él y que normalmente vienen con una moraleja o anécdota.

Los héroes del monomito, realizan una hazaña moral y noble para después entregar su mensaje al mundo. El viaje de este héroe existe en dos planos, uno exterior, plasmado en el pensamiento épico, y uno interior, algo así como un viaje a la consciencia.

Éste, es un esquema básico del héroe del monomito en el que se desglosa el itinerario de Campbell, donde se alcanza su más alta expresión del arquetipo clásico griego:

### **Desglose unidad nuclear del “Monomito”**

- A) La Separación:
  - 1) La llamada a la aventura
  - 2) La negativa al llamado
  - 3) La ayuda sobrenatural
- B) La Iniciación:
  - 1) El camino de las pruebas
  - 2) La mujer como tentación
  - 3) Apoteosis
- C) El Retorno:
  - 1) La negativa al regreso
  - 2) La huída mágica
  - 3) El rescate del mundo exterior
  - 4) El cruce del umbral de regreso

A continuación una pequeña descripción de cada uno de los puntos.

A) La *separación*, es donde nuestro personaje en cuestión, se separa de su mundo cotidiano y mundano para así poder alcanzar un estado superior existencial a través de diferentes pruebas. Corresponde al inicio de la aventura heroica, donde dentro de esta encontramos subcategorías.

1) La llamada a la aventura:

Es el primer momento donde el mundo cotidiano del héroe pasa a ser invalidado en términos de concepción moral y emocional, es decir, existe un despertar en el de conciencia en el personaje, normalmente gatillado por una acción totalmente fuera de lo común hacia el personaje pero que devela un mundo insospechado por el individuo.

2) La negativa al llamado:

El individuo se niega a abandonar sus seguras estructuras sociales para cruzar el umbral, su negación debería afectar directamente al individuo y a la sociedad que a él lo rodea

3) La ayuda sobrenatural:

Normalmente un personaje que entrega amuletos protectores para luchar y vencer al enemigo en la batalla final. Constituye la fuerza benigna y protectora del destino. Es vital que el héroe se entregue a su cuidado ya que bajo su protección su aventura finalizara positivamente.

B) La *Iniciación*, es aquí donde el héroe, a través de diversas pruebas llega a conocerse verdaderamente así mismo y en su mas pura forma. Por lo tanto una etapa que conlleva una gran carga emocional.

1) El camino de las pruebas

En este momento nuestro héroe se encuentra con diferentes obstáculos, donde a través de las ayuda brindada por las “herramientas sobrenaturales”, podrá superarlos. Aquí deberá matar dragones, vencer a enemigos y sortear trampas, hasta lograr la victoria que lo defina como héroe.

## 2) La mujer como tentación

Aquí la femineidad toma forma maligna, tentación para desviar al héroe de su tarea esencial. Que de ser aceptada por el héroe, se verá privado de la pureza digna de un ser superior, por lo tanto fracasará.

## 3) Apoteosis

Con creces la mayor prueba enfrentada jamás por el héroe, de triunfar, significa la derrota universal del mal ante las fuerzas del bien, donde sus únicas armas son los elementos aprendidos durante todo este viaje. Esta apoteosis debe ser proporcional a la magnitud de la misión llevada a cabo hasta el momento.

## C) El *Retorno*

Tercera y última instancia de los ritos iniciáticos, donde se ha restituido el orden natural a través de la victoria del héroe. Debe volver a su mundo con el triunfo en sus brazos.

### 1) La negativa al regreso

Se produce cuando el héroe antepone sus necesidades al ver la posibilidad de permanecer en un estado de inmortalidad y armonía eterna, algo que por merito le corresponde, pero no todavía.

### 2) La huída mágica

Se le encomienda al héroe el regreso a su tierra con el cáliz portador de libertad por su guardián sobrenatural que le brinda ayuda mágica justo en el momento que el héroe no puede zafarse por si mismo de una trampa.

### 3) El rescate del mundo exterior

Es cuando en la negación de volver a su mundo, el héroe produce efectos negativos en este, por lo que elementos del mismo vienen al héroe para instarlo a regresar y encomendar su error.

#### 4) El cruce del umbral del regreso

Al empezar este viaje, el héroe entra a un mundo lejano y divino, totalmente anexo a su mundo cotidiano, este es el punto donde regresa a su mundo originario pero duda al momento de tener que abandonar este lugar, pero el hecho de regresar y estar consciente de estos dos universos lo hace resaltar entre sus pares y por lo tanto, responsable de dar a conocer este cosmos paralelo y desconocido, de no ser así, el héroe entraría en conflicto consigo mismo por ser el único que posee el conocimiento de estas dos realidades y fracasaría, siendo en vano todo su viaje.

## Los Modelos actanciales

*“El mundo humano parécenos definirse esencialmente como el mundo de la significación. El mundo solamente puede ser llamado “humano” en la medida en que significa algo...*

*...Es, por consiguiente, en la investigación referente a la significación donde las ciencias humanas pueden hallar su denominador común”<sup>7</sup>*

Este recurso de descripción tiene su antecedente en los estudios mitológicos. Para la descripción de la esfera de un dios (personaje) se recurre a todos los textos existentes (sagrados, folklóricos, mitológicos) y se reducen a un conjunto de preposiciones que constituyen la fisonomía buscada. El sistema de relaciones que se establecen entre los actores así constituidos es lo que se denomina modelo actancial.

Los modelos actanciales parten de la premisa que los actores o personajes individuales de cualquier relato (o universo semántico) son susceptibles de clasificarse en seis tipos de categorías según la función genérica que desempeñan. De tal manera que en toda obra sólo es posible determinar seis actantes:

- Sujeto
- Objeto
- Destinador
- Destinatario
- Ayudante
- Opositor

---

<sup>7</sup> A. J. Greimas. Semántica estructural. 1971:7

*“El esquema en cuestión debe tener seis situaciones o momentos claves para cumplir el objetivo mítico. Ellos son:*

- a) La existencia de un sujeto: en este caso el héroe mismo.*
- b) La existencia de un objetivo de la acción: La liberación de la comunidad, la restauración del equilibrio, etc.*
- c) La existencia de un mandante: Aquel personaje o circunstancias que requieran que la acción heroica se realice.*
- d) La existencia de un ayudante: Aquel personaje secundario que presta ayuda al héroe, y le mantiene una profunda lealtad.*
- e) La existencia de un adversario: Es la fuerza adversa que debe vencer el héroe para lograr la liberación o la restauración del Cosmos.*
- f) La existencia de un destino: Situación que no puede regir el héroe.”<sup>8</sup>*

### **Tres Categorías Actanciales**

“Sujeto vs. Objeto”

El vínculo entre estos dos es el deseo del sujeto hacia el objeto. Y va a ser el sujeto, el iniciador de relación hacia el objeto en cualquier sistema de relaciones. El objeto puede ser tanto un personaje como una cuestión en general que el sujeto desea.

“Destinador vs. Destinatario”

El destinador podría definirse como la conciencia de bien que el sujeto desea en el objeto. Mientras que el destinatario vendría siendo el obtenedor de este bien por medio de la acción hacia del sujeto. Esta categoría puede presentar problemas ya que es común que un sujeto puede ser destinador o destinatario de un mismo sistema de relaciones.

---

<sup>8</sup> Darío Burotto y Mauricio Rojas, 1991: 22

### “Ayudante vs. Oponente”

Ayudante es aquel que utiliza sus medios a favor de que el sujeto obtenga su objeto; no así el oponente, que hará uso de sus fuerzas para oponerse a que se realice el deseo del sujeto en el objeto.

## Los Doce pasos del Héroe

Existen doce pasos básicos establecidos para determinar el camino del héroe donde están considerados todas sus etapas y procesos que lo llegan a convertir en héroe clásico, entiéndase por esto el héroe griego mitológico.

1. **Mundo ordinario** - El mundo normal del héroe antes de que la historia comience.
2. **El llamado de la aventura** - Al héroe se le presenta un problema, desafío o aventura.
3. **Reticencia del héroe o rechazo del llamado** - El héroe rechaza el desafío o aventura, generalmente porque tiene miedo.
4. **Encuentro con el mentor o ayuda sobrenatural** - El héroe encuentra un mentor que lo hace aceptar el llamado y lo informa y entrena para su aventura.
5. **Cruce del primer umbral** - El héroe abandona el mundo ordinario para entrar en el mundo especial o mágico.
6. **Pruebas, aliados y enemigos o La panza de la ballena** - El héroe enfrenta pruebas, encuentra aliados y confronta enemigos, de forma que aprende las reglas del mundo especial.
7. **Acercamiento** - El héroe tiene éxitos durante las pruebas
8. **Prueba difícil o traumática** - La crisis más grande de la aventura, de vida o muerte.
9. **Recompensa** - El héroe ha enfrentado a la muerte, se sobrepone a su miedo y ahora gana una recompensa.
10. **El camino de vuelta** - El héroe debe volver al mundo ordinario.
11. **Resurrección del héroe** - Otra prueba donde el héroe enfrenta la muerte, y debe usar todo lo aprendido.
12. **Regreso con el elíxir** - El héroe regresa a casa con el "elíxir", y lo usa para ayudar a todos en el mundo ordinario.

## XXXI Pasos de Vladimir Propp

Vladimir Propp reduce lo esencial del cuento a las funciones de los personajes "que son las acciones de un personaje, definida desde el punto de vista de su significado en el desarrollo de la trama"; y establece varios principios:

*"1. Los elementos constantes, permanentes en el cuento son las funciones de los personajes, sean cuales fueren esos personajes y sea cual fuere la manera en que se realizan esas funciones. Las funciones son las partes constitutivas fundamentales del cuento.*

*2. El número de funciones que comprende el cuento maravilloso es limitado.*

*3. La sucesión de funciones es siempre idéntica.*

*4. Todos los cuentos maravillosos pertenecen al mismo tipo en lo que respecta a su estructura"<sup>9</sup>*

De una manera muy sintética podemos enumerar todas las funciones del cuento según Propp:

- I. Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa.
- II. El héroe es objeto de una prohibición.
- III. La prohibición es transgredida.
- IV. El agresor intenta obtener informaciones.
- V. El agresor recibe informaciones sobre su víctima.

---

<sup>9</sup> PROPP, V. (1987) *Morfología del cuento*, Madrid, Ediciones Akal (edición original de 1928).

VI. El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes.

VII. La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo, a pesar de ella misma.

VIII. El agresor hace sufrir daños a uno de los miembros de la familia o le causa un perjuicio.

IX. Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, alguien se dirige al héroe con una petición o una orden, se le envía o se le deja partir.

X. El héroe-buscador acepta o decide actuar.

XI. El héroe se va de casa.

XII. El héroe es sometido a una prueba, un cuestionario, un ataque, etc., que le prepara para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico.

XIII. El héroe reacciona a las acciones del futuro donante.

XIV. El objeto mágico se pone a disposición del héroe.

XV. El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda.

XVI. El héroe y su agresor se enfrentan en un combate.

XVII. El héroe es marcado.

XVIII. El agresor es vencido.

XIX. El daño inicial es reparado o la carencia colmada.

XX. El héroe vuelve.

XXI. El héroe es perseguido.

XXII. El héroe es socorrido.

XXIII. El héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca.

XXIV. Un falso héroe hace valer pretensiones mentirosas.

XXV. Se propone al héroe una difícil tarea.

XXVI. La tarea es cumplida.

XXVII. El héroe es reconocido.

XXVIII. El falso héroe o el agresor, el malvado, es desenmascarado.

XXIX. El héroe recibe una nueva apariencia.

XXX. El falso héroe o el agresor es castigado.

XXXI. El héroe se casa y asciende al trono.

Todos estos modelos y esquemas comparten el mismo afán, dentro de la multiplicidad de mitos que existen por sobre todas las culturas, existe uno que sobresale por todos que mantiene una condición de modelo universal, se habla del “mito del héroe”, elemento arquetípico que ha encontrado su lugar en las artes, la filosofía, la política y prácticamente moldeable a cualquier aspecto de la vida del ser, por lo que ha logrado mantenerse vigente hasta el día de hoy.

Conceptos casi utópicos que ya fueron mencionados alguna vez por Platón y Aristóteles donde es a través de la acción que se llega al honor, donde solo los nobles pueden regocijarse de esta dicha, en donde se alcanza la armonía espiritual y el ideal de la perfección se encarna en un solo ser. Es así como este ser pasa a ser un semidiós para el resto de los mortales y va a ser él, el portador de la libertad y redención en la tierra, que a través de su luz lo seguiremos hacia la purificación de un pueblo en pena, que hasta ahora esperaba a aquel que se saliera del camino seguro para correr el mayor de los riesgos y antepusiera la causa ajena antes de la suya.

## **El antihéroe y las bases para entenderlo.**

En la mitología antigua así como en la antigua Grecia existen dos pilares fundamentales en términos de personajes, el protagonista, o sea el héroe, y el antagonista, que se enfrenta al héroe y es portador de las fuerzas del mal, pero esto no lo hace un antihéroe.

No se puede dar un punto exacto en la historia donde surge el antihéroe como tal, consciente de sí mismo, pero si sabemos que dentro de la literatura lentamente fue sistematizando su discurso y paso a paso creando su propia estética y esencia. Muchas son las discusiones que han tratado de resolver este misterio y pertenecen a otros estudios por lo que conciliaremos que dentro del mundo literario entre el “Lazarillo de Tormes” y Dostoiewsky existe la primera moldeación palpable y latente de este ser, siendo “Rojo y Negro” de Stendhal el más explícito en este sentido; donde se muestran todos los defectos de su personaje Julián, un ser egoísta y que nos muestra todos los malos impulsos de su alma.

En el cine se da una banalización del mito ya que no se recurre a la antigua fórmula del camino del héroe; sino que se reformula con fines netamente comerciales y monetarios, fundándose así el imperio de Hollywood; creando un sin fin de supuestos héroes perfectos e inalcanzables que liberan a la humanidad de grandes peligros, esto a su vez sirve de purificación a la sociedad ya que por un momento los aliena de su trágica cotidianidad. Estos personajes terminan transformándose en burdos clichés (deplorable que se hayan mantenido hasta el día de hoy) gracias a su masificación, tanto dentro como fuera de las pantallas.

De esta manera entendemos que el antihéroe se encuentra en algún punto inexacto entre el héroe mítico, el antagonista y este supuesto héroe de cartón nacido en Hollywood.

El personaje problemático, como lo denomina Francis Vanoye en su libro “Guiones modelo y modelos de Guión”, carece de objetivos o motivaciones definidas, se encuentra siempre en crisis (profesional, social o sentimental). Inmerso en las situaciones, soporta los acontecimientos sin ejercitar una voluntad propia. Actúa poco, es objeto de actuaciones o reacciona. Su personalidad, a pesar de ser ambiguo o ambivalente, contrasta bastante bien en relación con un medio dado o por interacciones con otros personajes.

Al mismo tiempo que nace el héroe de Hollywood, dentro de las novelas policíacas también surge otro personaje que no podemos pasar por alto; el investigador privado. Un ser marginal a los clásicos valores del orden, generalmente son seres muy solitarios y no aspiran de ninguna manera a un mayor rango social en la vida, por lo que desprecian a aquellos que aspiran a lo material, bordean la ilegalidad y no trabajan de ninguna manera con la policía, muy por el contrario, ellos se asocian con la calaña de la sociedad, la mayoría son asiduos del alcohol, y opuestamente al héroe, no buscan salvar a la sociedad, sino que redimirse a ellos mismos. Todo esto, hace afirmar su posición de rechazo hacia la sociedad a través de su aversión a las hipocresías generales y legales. Dando así la mayor característica a estos personajes, siendo esta la marginalidad. Este es quizás el mayor rasgo a encontrar en esta clase de personaje, ya que a partir de esto se ven forzados a crear sus propios patrones de valores y de moral. Este recurso delata la precariedad de su existencia, revelando la paupérrima sociedad en la que se encuentran inmersos; cada vez más mecanizada y a la larga menos humana.

Así es como se empieza a gestar un antihéroe más definido y las que fueron alguna vez pinceladas ahora son trazos definidos con un parámetro que nace al progresismo positivista y la falta de humanidad que este transcurso genera. Es aquel que critica a su sociedad dañina desde la postura del herido. Posee un discurso contestatario y antisistémico, que es expresado precisamente

en el medio que se ataca, pero es su falta de valores la que le otorga una característica más a nuestro antihéroe, la ambigüedad.

De la novela policial negra, al cine negro como tal, es difícil encontrar puntos clave que hayan servido para este cambio más que una evolución e indagación natural. De acuerdo a Borges Corzinsky, el gran impacto del cine soviético, si bien nunca puso en peligro a la industria norteamericana, si causó que se reestructurara sus modelos arquetípicos alterándolos profundamente y dando a luz así al que fue la consagración del antihéroe.

En 1941 John Houston se hace cargo de la dirección de "El Halcón Maltes", que originalmente nació como una novela policíaca negra, dejando así en claro, por lo menos para nosotros, que si bien el antihéroe fue criado en la literatura, fue en el celuloide que llegó a la adultez para ver el mundo con una identidad propia.

Este héroe negro, en los comienzos de su auto redención, era gestada de acuerdo a su oscuro pasado, donde ahora tiene que alejarse del usurpador poder y de las injusticias que la sociedad le ofrece. Su auto enajenación de la sociedad, es a través de las mismas herramientas que la sociedad condena, como por ejemplo el alcohol.

Poco a poco, con estos siniestros personajes, llenos de contradicciones, problemas y marginaciones, el cine negro va tomando un curso natural donde de pasada si se puede criticar a la sociedad, no se niega como en algún momento se trato de esconder. Así apreciamos como un cine marginal termina convirtiéndose en un cine fútil con personajes legendarios a través de la aspereza de sus retratos y narraciones. Pero no todo está perdido, no todo lo que toca Hollywood se transforma en chabacanería, ya que este no fue el apogeo de el antihéroe sino que se ha mantenido vigente hasta el día de hoy debido a que está profundamente ligado a la ideología contemporánea siendo así un proceso que no ha culminado.

Hegel diferenciaba claramente al héroe mitológico al “héroe trágico”, como el lo denominaba. En la tragedia moderna todo deriva del objetivo que persigue al héroe y la acción se concentra en un solo individuo. El principal interés está en los conflictos que entran en conflicto al interior del héroe. Los móviles internos entran en dilema en las situaciones de riesgo. El carácter trágico es menos rico, menos basto que el mitológico, ya que predomina una emoción, que responde a sus propias necesidades. El héroe mitológico por su parte, cuando se identifica con la sociedad que lo rodea, lo hace con total libertad y de manera totalmente individual.

Tanto el héroe mitológico como el antihéroe se alejan del camino seguro, con la diferencia que el héroe legendario lo hace por el bien de su comunidad o un bien superior, mientras que el antihéroe solo lo hace por él ya que carece de una convicción a una reforma social. De alguna manera son críticos sociales, pero en vez de apoyar las utopías de transformación y renovación social, asumen al sistema de una condición completamente irreverente, retando así al sistema establecido. Y muy por el contrario al héroe mítico que actúa de acuerdo a un orden cósmico, el antihéroe actúa de acuerdo a un orden personal.

*“El modelo de personaje del cine clásico se refiere más bien, como hemos visto a propósito de la acción, al modelo trágico. Amplía, sin embargo, sus determinaciones con la idea de motivación, procedente de la psicología moderna. El héroe trágico tiene efectivamente un objetivo, pero éste le es dictado por su pasión, por una desmesura interna, por su fuerza y su debilidad espiritual –dice Hegel–, que lo han llevado a identificarse con una de las potencias que gobiernan la voluntad humana (el amor materno o fraterno, el gusto del poder, etc.), en detrimento de las demás, que van a encarnarse en personajes antagonistas. Una determinación exclusiva provoca necesariamente las pasiones opuestas.”<sup>10</sup>*

---

<sup>10</sup> Francis Vanoye; Guiones modelos y modelos de guión; Pág. 54.

Es ambiguo en su más pura esencia ya que ha nacido dentro de una máquina antagónica, no se nos muestra un mundo imaginario y mítico, sino que descendemos a las profundidades abismales del ser donde nos encontramos con sus incongruencias naturales, sus cuestionamientos existenciales y sus contradicciones inherentes. Un retrato individual y social que busca la justicia, la verdad y si es posible el amor.

En lo que al western respecta, existen dos ramas, el clásico: donde el pistolero llega al pueblo y salva a sus honrados ciudadanos del yugo de una pandilla de bandoleros; todo esto está ligado completamente a la mitología superior.

Mientras que la otra cara sería el que muestra una nueva cultura hegemónica tratando de fundar una nación en nombre del dios "progreso". Donde nada es definitivo y rige la ley del más fuerte; y son los marginales aislados de la civilización crean sus propias leyes y forma de vida. Aquí donde debería surgir el héroe clásico al rescate, pero en su lugar, aparecen estos solitarios pistoleros de destino desconocido y futuro incierto que deciden tomar la justicia en sus manos. Donde si bien existe un protagonista y un antagonista, la línea que divide el bien del mal, aquí no existe. Donde se construye una visión de mundo totalmente opuesta al mito progresista y contestatario a la axiología del mundo burgués; por lo que tanto protagonista como antagonista terminan transformándose en antihéroes ya que no comparten la ética del consumo ni son personajes eternamente ganadores.

*“Para sobrevivir en mi pueblo existían dos opciones, ser bandido o sacerdote, y estos últimos eran aquellos que no tenían las agallas para ser bandidos”<sup>11</sup>*

---

<sup>11</sup> Personaje “El Tuco” del film “The Good, The Bad and The Ugly”

Esta es la frase de un clásico del western, donde se debela que el bandido es consciente de su situación, es un hombre que tuvo que tomar una decisión para sobrevivir, por lo que “malo por naturaleza” no es, sino que de alguna manera fue obligado a esta posición al igual que la gran mayoría de su sociedad en esos momentos ya que todos han sido criados con la misma dificultad e inseguridad, por lo que desde un comienzo todos son antihéroes natos.

Si se trata de un perdedor o no, es difícil determinar ya que este personaje no tiene misiones liberadoras y cósmicas como es el caso del héroe mítico que sigue un plan cósmico. Por el contrario el universo del antihéroe se limita a un microcosmos y delimita su rango a un pequeño número de integrantes. Pero en ningún caso se agota el sentido estético y filosófico del antihéroe, de acuerdo a que, como ya se menciono con anterioridad, el antihéroe es un personaje latente en el tiempo al mantener su sustentación e inspiración en el individuo contemporáneo correspondiente a la época que le toque renacer.

La diferenciación de modelos, (modelo mitológico, hollywood, etc.) afecta directamente al personaje en cuestión y a su respectivo comportamiento, así como la representación de este con su entorno. El modelo clásico se basa en el pragmatismo orientado hacia el final o sea el resultado o cierre de la obra, desde este punto de vista, hasta el inconsciente puede proyectarse en la acción integrada para construir un personaje pleno.

El modelo moderno de este “antihéroe”, se refiere más bien a esquemas explicativos basados en la idea de la alineación de desligamiento completo de uno mismo y de sus actos.

## **Analizando a los personajes**

Para empezar vamos a aplicar los cuatro esquemas de análisis del héroe en ambos films para profundizar en el proceso de desarrollo de los personajes, de esta manera entender el camino que siguen estos individuos y poder comenzar a delimitar sus campos y rangos de acción, así como su interacción con el medio, seres y mundos que los rodean.

Puede que no coincidan los puntos, o de hacerlo tal vez no sean en el mismo orden, incluso puede que se encuentren más de un punto en algún paso, pero el hecho que existan, significa que estamos bien encaminados y son suficiente para poder sacar conclusiones y empezar a trazar un parámetro para nuestros personajes.

- \_Los doce pasos del héroe.
- \_El marco actancial.
- \_Desglose del monomito de Joseph Campbell.
- \_Los XXXI pasos de Vladimir Propp.

## Los doce pasos del Héroe en “Dead Man”

1 El Mundo ordinario, que debería ser el mundo originario del protagonista, donde básicamente es el lugar cotidiano donde vive su vida sin mayores altercados o problemas, no es parte del relato sin embargo se enuncia en este, formando parte de la historia, ya que este empieza cuando William esta en un tren alejándose de Lake Erie Cleveland con dirección a Machine, nunca vemos a Lake Erie, pero si se nos dice por boca del protagonista que ese era su hogar hasta hace poco.

2 El llamado a la aventura es un poco mas difícil de ubicar dentro de la historia ya que puede ser cualquiera de los siguientes, así como también su suma, William recibe una carta donde se le promete un trabajo de contabilidad, William se encuentra en un pueblo al fin del mundo y la promesa de trabajo se le es negada en la cara y ahora se encuentra abandonado y sin dinero para volver a Cleveland. También se le presenta un problema cuando se encuentra en la cama con la ex de Charles Dickinson y son interrumpidos por este; además el hecho que lo mate y se tenga que dar a la fuga también son un problema.

3 La Reticencia del héroe o rechazo del llamado también se puede ver en varias ocasiones, primero cuando encara al dueño de Machine por su empleo y tiene que salir corriendo y a la vez es humillado, que podría verse como un intento frustrado de rechazar este llamado antes de que se le presente. Cuando esta en la cama y la vendedora de flores habla con Charles, William se esconde entre las sabanas tratando de evitar el conflicto, donde momentos después, una vez realizado el asesinato en defensa personal, William sale por la ventana y se sube a un caballo escapando sin rumbo alguno pero definitivamente escapando. Y finalmente, mucho mas adelante William encuentra un cartel donde se ofrece una recompensa por su cabeza, donde el en su negación y rechazo hacia la situación en que se encuentra, termina desquitándose con Nobody.

4 El Encuentro con el mentor o la ayuda sobrenatural viene de parte de Nobody que es el indio mestizo que lo encuentra medio muerto y trata de ayudarlo, de aquí en adelante Nobody se transforma en el guía de William, tanto física como mentalmente.

5 El Cruce del primer umbral puede darse cuando William acepta la ayuda de Nobody y decide cabalgar a su lado y a la vez ser guiado por este.

6 Pruebas, aliados y enemigos o La panza de la ballena es cuando Nobody hace que vaya solo hacia donde se encuentran Big George, Benmont Tench y Salvatore "Sally" Jencko, donde a primera vista nos damos cuenta de inmediato que son tres tipos que no se encuentran en su sano juicio y a la vez bastante violentos, con quienes William se deberá enfrentar y con la ayuda de Nobody resultará victorioso.

7 El Acercamiento se da de inmediato cuando termina la batalla y se puede sentar a comer.

8 La Prueba difícil o traumática es la mañana que William despierta y Nobody lo ha dejado completamente solo y se encuentra con dos sheriff que vienen en busca del asesino fugitivo William Blake, quien se enfrentara a ellos y sin piedad alguna los matará.

9 La Recompensa en este caso empieza justo antes del arribo de los dos sheriff, ya que cuando William se levanta a orinar, se encuentra con un árbol gigantesco, negro y muerto, al regresar al campamento se encuentra con estos dos individuos y sin miedo alguno se enfrenta cara a cara a ellos al punto de decir alguna frase cliché antes de desenfundar su pistola y acribillarlos.

10 El camino de vuelta empieza cuando William se vuelve a encontrar con Nobody y deciden ir al almacén del hombre blanco a conseguir una canoa para prepara el viaje al mundo de los espíritus.

11 La Resurrección del héroe se da cuando una vez en el almacén William hace uso de todo lo aprendido para matar al tendadero y a sus secuaces que atacan desde todos los francos.

12 El Regreso con el elixir en este caso debe ser el regreso de William al mundo de los espíritus en las situaciones que le fueron predecidas por el maquinista del tren en el comienzo de la película.

## Modelo Actancial en “Dead Man”

Si aplicamos el modelo actancial a “Dead Man”, en la categoría de sujeto contra el objeto, el sujeto pasaría a ser William Blake, donde su objeto pasaría a ser el afán de libertad o por lo menos la explicación que lo lleve a esta.

Dentro del destinador contra el destinatario, coinciden dos actantes en un solo actor ya que el sujeto y el destinador son William, mientras que el destinatario sería tanto como para William así como todos aquellos que claman justicia contra el. Así llegamos al oponente, que en este caso es el señor Dickinson que lidera a los caza recompensas y también le da aviso a los representantes de la ley. El ayudante claramente es el indio Nobody.

Si tuviéramos que esquematizarlo sería algo así:

Sujeto	William Blake
Objeto	Escapar o explicar su problema
Destinador	William Blake
Destinatario	El pueblo de Machinetown
Oponente	La ley, caza recompensas, Dickinson.
Ayudante	Nobody

## Unidad nuclear del Monomito en “Dead Man”

### A) La Separación:

- 1) La llamada a la aventura: William recibe una carta con la promesa de un trabajo en contabilidad en el pueblo de Machine.
- 2) La negativa al llamado: William encuentra carteles con su rostro pidiendo recompensas en mitad del bosque.
- 3) La ayuda sobrenatural: Nobody trata de sacar la bala del pecho de William, a pesar de no lograrlo lo acompaña en su viaje

### B) La Iniciación:

- 1) El camino de las pruebas: Diversos enfrentamientos con pistoleros y bandidos que se encuentra por el bosque, algunos los enfrenta solo y otros con ayuda de Nobody.
- 2) La mujer como tentación: Aquí la mujer se presenta dentro de las primeras escenas y es una de las gatilladoras del conflicto principal.
- 3) Apoteosis: Últimas escenas donde William pelea por su vida hasta que pasa al otro mundo mientras a lo lejos Nobody se queda batallando.

### C) El Retorno:

- 1) La negativa al regreso: William le niega a Nobody que este muerto, ya que esta respirando
- 2) La huída mágica: William y Nobody matan a los forajidos que les disparan cerca de la tienda del hombre blanco
- 3) El rescate del mundo exterior: Nobody muere mientras mata a Cole Wilson
- 4) El cruce del umbral de regreso: William cruza al otro mundo

## XXXI Pasos de Vladimir Propp en “Dead Man”

En este encontramos XXII de los XXXI pasos de Propp, hay que tomar en cuenta que a momentos este esquema es demasiado específico y originalmente fue diseñado para analizar el cuento popular ruso, en ningún momento una película.

I. Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa.

\_William se va de su pueblo, sus padres mueren, su mujer lo deja.

II. El héroe es objeto de una prohibición.

\_La prohibición moral de matar a otra persona

III. La prohibición es transgredida.

\_William mata a Charles Dickinson

IV. El agresor intenta obtener informaciones.

\_Dickinson contrata a los caza recompensas

V. El agresor recibe informaciones sobre su víctima.

\_Entrevista con los caza recompensas

VI. El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes.

VII. La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo, a pesar de ella misma.

VIII. El agresor hace sufrir daños a uno de los miembros de la familia o le causa un perjuicio.

IX. Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, alguien se dirige al héroe con una petición o una orden, se le envía o se le deja partir.

\_Dickinson envía el telégrafo con la descripción de William y la del pinto

X. El héroe-buscador acepta o decide actuar.

\_En este caso a William, lo llevan a la casa de la ex-prostituta

XI. El héroe se va de casa.

\_William escapa en el pinto

XII. El héroe es sometido a una prueba, un cuestionario, un ataque, etc., que le prepara para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico.

\_William Blake resulta tener el mismo nombre que el poeta

XIII. El héroe reacciona a las acciones del futuro donante.

\_William mata a Charles Dickinson

XIV. El objeto mágico se pone a disposición del héroe.

\_Nobody encuentra a William medio muerto

XV. El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda.

\_A Nobody le hablan las piedras a través de las llaman, le cuentan de cómo William está muerto. Poeta, pintor y ahora asesino de hombres blancos

**XVI.** El héroe y su agresor se enfrentan en un combate.

\_ William mata a los tres forajidos en el bosque

**XVII.** El héroe es marcado.

\_ Nobody le pinta las marcas en el rostro a William

XVIII. El agresor es vencido.

XIX. El daño inicial es reparado o la carencia colmada.

**XX.** El héroe vuelve.

\_ William y Nobody tratan de conseguir una canoa

**XXI.** El héroe es perseguido.

\_ Los hombres blancos tratan de matarlo

**XXII.** El héroe es socorrido.

\_ Nobody ayuda a William

XXIII. El héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca.

XXIV. Un falso héroe hace valer pretensiones mentirosas.

XXV. Se propone al héroe una difícil tarea.

XXVI. La tarea es cumplida.

**XXVII.** El héroe es reconocido.

\_ El cura le pide a William un autógrafo

**XXVIII.** El falso héroe o el agresor, el malvado, es desenmascarado.

\_Cole Wilson se presenta frente a Nobody cuando William se aleja

**XXIX.** El héroe recibe una nueva apariencia.

\_William encuentra a un ciervo muerto, con su sangre se marca la cara

**XXX.** El falso héroe o el agresor es castigado.

\_Cole muere a manos de Nobody

**XXXI.** El héroe se casa y asciende al trono.

\_William cruza al mundo de los espíritus

## Análisis a Dead Man

Después de filtrar a “Dead Man” por estos cuatro esquemas podemos deducir que tiene bastante en común con el viaje del héroe, la verdad es que es muy impresionante, ya que de acuerdo a los cuatro esquemas “William Blake”, no tiene nada que envidiarle al mismísimo Hércules, por lo que un relato contemporáneo como el de Jim Jarmusch, como la tragedia griega, celebra el misterio de la destrucción, que en el tiempo se transforma en la vida. El final feliz es ridiculizado como una vil mentira; porque la realidad y el mundo tal como lo conocemos, nos llevan al mismo e inevitable final: la muerte, la completa extinción de todo lo que amamos y hemos conocido

*“El rugir de los leones, el aullar de los lobos, la cólera del mar huracanado y la espada destructiva, son trozos de eternidad demasiado grandes para el ojo del hombre.”<sup>12</sup>*

Esta visión del mundo colonizador en desarrollo, se ha encargado de mostrarnos una visión muy acertada de estos compulsivos y enfermizos personajes que se pasean entre nosotros y dentro de nosotros, donde el derecho a demandar ha sido acallado. Esta tragedia griega llevada al western nos muestra a ese ser humano lacerado, torturado y asesinado; y no existe un cielo donde poder consolarse o una pincelada de felicidad futura. Al contrario, es un mundo oscuro en blanco y negro, donde la única tonalidad que contrasta es la idea de sangre que derraman los personajes en la oscuridad más absoluta y el vacío de la insatisfacción para estos seres que han llegado al mundo solo a morir.

Aun así, por muy insignificante que sea el personaje de William en un principio, el llamado a la aventura, transfigura a este personaje para levantarlo por los cielos , llevándolo a un paso espiritual que cuando se completa, es el equivalente de una muerte y por lo tanto, de un renacimiento.

---

<sup>12</sup> William Blake, *The marriage of Heaven and Hell*; “proverbs of Hell”

Este llamado a la aventura de manera accidental, es el destino tocando a la puerta de William, llevándose su núcleo de espiritualidad a un plano totalmente desconocido.

*“El héroe que llega bajo la protección de la madre Cósmica no puede ser dañado. El ovillo de Adriana devolvió a Teseo sano y salvo de la aventura del laberinto.”<sup>13</sup>*

Para William Blake, Nobody es la promesa del bienestar, el recuerdo de protección superior, es la fuerza protectora y benigna del destino. Y aunque todo este perdido y no parezca haber una salida, existe en lo más profundo del ser la luz esperanzadora de seguir luchando porque tiene la fe que los guardianes superiores tienen cubierta su espalda y no decaerán. La misma madre naturaleza está a favor de la campaña que ha emprendido este héroe y en tanto que este siga el camino correcto, no estará solo y fuerzas no le faltarán.

No podemos dejar pasar por alto que este cruce del umbral es una forma de auto aniquilarse y en este caso es un cruce interno, en vez de escapar, William se interna en los bosques para renacer. Donde claramente la muerte es inevitable y a menos que alcance la inmortalidad, se transformara en polvo y cenizas. A esto se le conoce como el vientre de la ballena, donde aquel que no es digno de sobrellevar los eternos silencios internos, perecerá en el intento.

*“El héroe es aquel que mientras vive, sabe y representa los llamados de la súper consciencia que a través de la creación es más o menos inconsciente. La aventura del héroe representa el momento en su vida en que alcanza la iluminación, el momento nuclear en que, todavía vivo, encuentra y abre el camino de la luz por encima de los oscuros muros de nuestra muerte en vida.”<sup>14</sup>*

---

<sup>13</sup> Joseph Campbell, El Héroe de las mil caras. Pág. 72

<sup>14</sup> Joseph Campbell, El Héroe de las mil caras. Pág. 236-237

Al igual que el espectador, William no sabe que acaba de morir en vida y solo es cuestión de tiempo para que se percate. La muerte en vida pasa a ser el renacimiento de este personaje.

William empieza a transformarse y a cambiar la piel de contador para transformarse en pistolero y su carácter secular lo abandona. De esta manera William deja atrás toda lógica o razón y se sale del tiempo mortal, deja de existir como ser humano para buscar su renacer de la mano de los espíritus y de Nobody.

En cuanto al cruce del primer umbral, la pregunta todavía resuena en nuestras cabezas: ¿Cuáles serán las nuevas reglas tras esa primera “muerte”? La partida original a la tierra de las pruebas, es el inicio de un largo camino lleno de peligros, pero recompensado por los momentos de iluminación. Pistoleros, forajidos, bandoleros y barreras, una, otra y otra vez. Mientras que se acumulan victorias preliminares, de éxtasis pasajeros y reflejos momentáneos de la tierra maravillosa.

Aun cuando para Campbell, la mujer es el arquetipo de belleza clásica, la culminación de todos los deseos mentales y carnales, la meta que otorga la dicha de la búsqueda de todo héroe y que ella es la promesa de la encarnación de la perfección que cumplirá todos los deseos anhelados por el héroe. Hay que tomar en cuenta que esta idea parte de la base de un héroe masculino, y no solo eso, presupone su calidad heterosexual, idea que no se ajusta necesariamente al contexto actual. Responde a los parámetros heroicos de los años cuarenta.

*“El matrimonio místico con la reina diosa del mundo representa el dominio total de la vida por el héroe; porque la mujer es la vida y el héroe es su conocedor y dueño. Las pruebas que sufre el héroe, preliminares a sus últimas experiencias y hechos, son el símbolo de esas crisis de realización por medio de las cuales su conciencia se amplifica y se capacita para resistir la posesión completa de la*

*madre destructora, su inevitable desposada. De esa manera sabe que él y el padre son uno solo: él ocupa el lugar del padre.”*<sup>15</sup>

Llama la atención el personaje de Iggy Pop, que vendría siendo algo así como la madre de estos dos bandidos; al verlo nos encontramos con un tipo arrugado y sucio vestido de mujer que trata a estos salteadores con el cariño natural de una madre, por lo que no se puede dejar pasar por alto su significado dual.

En la mitología el ser andrógono representa una de las formas básicas de simbolizar el misterio de la creación, la eternidad que se transforma en tiempo, la división de uno en dos y luego en muchos; el ejemplo mas claro es la imagen de Kali, la Negra; su título, La Barca que cruza el Océano de la Existencia, que se presentaba a la divinidad en sus dos aspectos simultáneamente, el terrible y el benigno, el bien y el mal. Sus cuatro brazos presentaban los símbolos de su poder universal; la mano izquierda superior empuñaba un sable ensangrentado, la inferior tenía por el cabello una cabeza humana cercenada; la mano derecha superior estaba levantada en la actitud de quien dice “no me temáis”; la inferior extendida en ofrenda de bienes. En el cuello usaba un collar de cabezas humanas; su falda estaba formada por brazos humanos; su larga lengua estaba fuera para lamer la sangre. Ella era la Fuerza Cósmica, la totalidad del universo, la armonía de todas las parejas de contrarios, combinando maravillosamente el terror de la destrucción absoluta con una seguridad impersonal, pero materna.

Este es el significado del dios bisexual. Es la intriga latente de la iniciación del héroe donde la madre es arrancada de nuestro lado (la mujer), fallecemos y renacemos para encontrar que ahora somos seres superiores. Ya no deseamos y tememos, ahora somos deseados y temidos; pasamos a ser parte de los dioses y sostenemos la flor de loto en nuestras manos.

---

<sup>15</sup> Joseph Campbell, El Héroe de las mil caras. Pág. 114

La pausa de William justo antes de viajar al mundo de los espíritus, antes de sumergirse en este Nirvana, es la racionalización de la diferencia de la eternidad y el tiempo a partir del conocimiento perfecto que el héroe ha llegado a adquirir.

De acuerdo a Nicolás de Cusa, la muralla que esconde el paraíso, esta formada por la “coincidencia de los contrarios”; la puerta la vigila “el más alto espíritu de la razón que impide la entrada hasta que ha sido dominado.”

Las parejas de contrarios (ser y no ser, la vida y la muerte, la belleza y la fealdad, el bien y el mal y todas las otras polaridades) son las rocas que chocan y destruyen al viajero, pero entre las cuales los héroes siempre pasan. Porque la mente del héroe en su viaje interno ha trascendido esta polaridad.

En pocas palabras el Nirvana significa: “La extinción del Fuego Triple del Deseo, de la Hostilidad y del Engaño”... Con la final “extirpación del engaño, del deseo y de la hostilidad” (Nirvana), la mente sabe que no es lo que había pensado: el pensamiento desaparece. La mente descansa en su verdadero estado. Y allí puede quedarse hasta que el cuerpo se desvanezca.

*“Cuando la envoltura de la conciencia ha sido aniquilada, se libera de todo temor, queda fuera del alcance de todo cambio.”<sup>16</sup>*

---

<sup>16</sup> *Prajña-Paramita-Hridaya-Sutra*; “Sacred Book of the East”, vol. XLIX, parte II, p. 148; también p.154

## Los doce pasos del héroe en “Broken Flowers”

**1 Mundo ordinario.** Don Johnston se pasea por su casa, está viendo “Don Juan” en la televisión, su novia de turno lo deja, se toma un café con Winston, su amigo y vecino etiope.

**2 El llamado de la aventura.** Una carta rosada llega a su puerta

**3 Reticencia del héroe o rechazo del llamado.** Don cree que se trata de una broma de mal gusto y que si la madre no firmó la carta es por que no desea saber nada de el.

**4 Encuentro con el mentor o ayuda sobrenatural.** Winston, detective amateur, lo convence de que tome esto como una señal para el rumbo de su vida. Le prepara todo su viaje para visitar a estas cuatro mujeres, desde pasajes de avión hasta música para su viaje.

**5 Cruce del primer umbral.** Don toma el avión para empezar su viaje

**6 Pruebas o la panza de la ballena.** Don se reúne con sus ex novias, Lorna, Dora, Carmen y la fallecida Michelle

**7 Acercamiento.** Si bien todavía no consigue una respuesta clara, el está contento con la idea de poder descartar a un supuesto hijo.

**8 Prueba difícil o traumática.** La reunión con Penny resulta ser un poco más complicada de lo esperado.

9 Recompensa. Don visita a Michelle en el cementerio y asume la posibilidad de que tenga un hijo

10 El camino de vuelta. Don vuelve abatido en el avión con sus lentes oscuros escondiendo sus cicatrices de batalla.

11 Resurrección del héroe. Don ve a un joven en el aeropuerto y fuera de la cafetería que le llama la atención.

12 Regreso con el elixir es bastante peculiar en este caso ya que Don, ahora vuelve preparado para enfrentarse a un supuesto hijo, solo que no sabe quien es y su necesidad de entregarse como padre queda en ascuas.

## Modelo actancial en “Broken Flowers”

En el modelo actancial aplicado a “Broken Flowers”, la categoría de sujeto es claramente Don Johnston, donde su objeto es el misterio de su hijo. El destinador podría ser la madre, mientras que el destinatario podrían ser Don, la madre y el hijo. No cabe duda que el ayudante es Winston mientras que el oponente podría ser la madre incógnita, por no querer compartir la existencia del hijo.

Si esquematizamos esto sería algo así.

Sujeto	Don Jhonston
Objeto	Solucionar el misterio en torno a su hijo
Destinador	La Madre
Destinatario	Don, la madre y el hijo
Oponente	La madre
Ayudante	Winston

## Unidad nuclear del Monomito en “Broken Flowers”

### A) La Separación:

- 1) La llamada a la aventura: Una carta rosada aparece en la puerta de Don Johnston
- 2) La negativa al llamado: Don cree que es una broma de mal gusto
- 3) La ayuda sobrenatural: Winston lo convence de que es una señal que le esta apuntando un nuevo rumbo en su vida ya que no puede seguir en este estilo de vida de Don Juan

### B) La Iniciación:

- 1) El camino de las pruebas: Don enfrenta a las mujeres de su pasado
- 2) La mujer como tentación: Lorna se le ofrece pero no es mayor reto para Don
- 3) Apoteosis: En la última visita, Don encuentra una moto rosada y una máquina de escribir rosada. En el momento que pregunta por su hijo, es forzado a irse sin una respuesta

### C) El Retorno:

- 1) La negativa al regreso: Don visita la tumba de su ex novia fallecida hace mucho tiempo, encuentra su muerte en vida. Ha cambiado pero se le ha terminado el viaje, por lo que tiene que volver.
- 2) La huída mágica: Don se encuentra reiteradas veces con el mismo joven; un joven que aparenta haberse ido de su hogar y no tiene donde ir. Posee todas las características de ser el hijo perdido.
- 3) El rescate del mundo exterior: Don decide enfrentar a este muchacho, le tiende una especie de trampa al ofrecerle algo de alimento para su viaje.
- 4) El cruce del umbral del regreso: Don se apresura en ofrecerle su amor paternal al joven, este se espanta y escapa, por lo que Don fracasa por completo en su última misión para alcanzar la “divinidad”.

## XXXI Pasos de Vladimir Propp en “Broken Flowers”

En este caso encontramos XXVII de XXXI

**I.** Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa.

\_La novia de Don lo deja, la madre del hijo perdido también lo dejó así como muchas otras anteriormente.

**II.** El héroe es objeto de una prohibición.

\_Desconoce la identidad y el paradero de su hijo o de la supuesta madre

**III.** La prohibición es transgredida.

\_Don decide resolver estos misterios.

**IV.** El agresor intenta obtener informaciones.

\_La madre intenta averiguar donde está su hijo.

**V.** El agresor recibe informaciones sobre su víctima.

\_La madre descubre donde vive Don.

**VI.** El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes.

\_ La madre intenta hacer entender su postura a Don.

**VII.** La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo, a pesar de ella misma.

\_ Don trata de comprender la complicada situación que se le plantea

**VIII.** El agresor hace sufrir daños a uno de los miembros de la familia o le causa un perjuicio.

\_Esta carta rosada transforma todo el mundo de Don

**IX.** Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, alguien se dirige al héroe con una petición o una orden, se le envía o se le deja partir.

\_Winston le pide a Don que resuelva este misterio ya que de hacerlo, su poco saludable estilo de vida podría cambiar para mejor

**X.** El héroe-buscador acepta o decide actuar.

\_Don decide ir en busca de la madre misteriosa

**XI.** El héroe se va de casa.

\_Don toma el avión

**XII.** El héroe es sometido a una prueba, un cuestionario, un ataque, etc., que le prepara para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico.

\_Lolita aparece desnuda

**XIII.** El héroe reacciona a las acciones del futuro donante.

\_ Don trata de escapar y se encuentra con Lorna

**XIV.** El objeto mágico se pone a disposición del héroe.

\_ Lorna le brinda información a Don

**XV.** El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda.

\_Don llega a la casa de sus ex novias, además, se transporta a través de los dos sueños que tiene en los aviones.

**XVI.** El héroe y su agresor se enfrentan en un combate.

\_La reunión con Penny termina en una pelea.

**XVII.** El héroe es marcado.

\_ Don termina con una cicatriz sobre su ojo izquierdo

**XVIII.** El agresor es vencido.

\_Penny se encierra en la casa mientras llora desconsolada.

**XIX.** El daño inicial es reparado o la carencia colmada.

**XX.** El héroe vuelve.

\_Don vuelve a su casa derrotado

**XXI.** El héroe es perseguido.

\_Los hombres que acompañan a Penny golpean a Don

**XXII.** El héroe es socorrido.

\_ Sun Green (la chica de las flores) le limpia las heridas

**XXIII.** El héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca.

\_Don llega de noche al aeropuerto con los lentes oscuros puestos.

**XXIV.** Un falso héroe hace valer pretensiones mentirosas.

\_Aquí podríamos ubicar al candidato de supuesto hijo al que Don invita a comer. Hasta el momento todo indica que él es el indicado.

**XXV.** Se propone al héroe una difícil tarea.

\_Don tiene que encontrar a su hijo

XXVI. La tarea es cumplida.

**XXVII.** El héroe es reconocido.

\_Don se auto reconoce como padre

**XXVIII.** El falso héroe o el agresor, el malvado, es desenmascarado.

\_El supuesto hijo corre espantado

**XXIX.** El héroe recibe una nueva apariencia.

\_Don vuelve a sus vestimentas deportivas pero esta vez con un parche en la cara

XXX. El falso héroe o el agresor es castigado.

XXXI. El héroe se casa y asciende al trono.

## Análisis a Broken Flowers

El común denominador de la mitología y esta película de Jim Jarmusch, es que se revelan los peligrosos caminos y oscuros pasajes al interior del personaje que transita de la tragedia a la comedia. Y por muy ridículas y patéticas que sean las pruebas, representan triunfos psicológicos, no físicos. Aún cuando la historia no concluya de una manera “clásica”, y se trate de una evolución de un personaje tan profunda e íntima, es el laberinto que ha tenido que atravesar Don para tratar de develar el misterio lo que está realmente en juego; donde las incongruencias e incomodidades del personaje son las que nos identifican.

Puede que la forma del viaje del héroe mitológico sea totalmente concreta, pero el fondo, al igual que en el caso de Don, es netamente interior. Donde surgen los personajes olvidados para enfrentarse con sus propias fuerzas desconocidas y se preparan, sin saber, para sus cambios y transformaciones.

Don, es libre de ejercer su voluntad al momento de escuchar el llamado de la aventura, al igual que Teseo al llegar a Atenas y escuchar la historia del Minotauro, Don opta por responder al llamado. Para todos aquellos que opten por responder al llamado, el primer encuentro será con la ayuda sobrenatural que le proporcionarán los amuletos y guías para llegar a su objetivo. En este caso es Winston; normalmente la ayuda sobrenatural es representada con formas femeninas, en Europa son hadas madrinas, para las mitologías superiores como la Biblia es la Virgen, para Jim Jarmusch es un etiope.

Protector, paternal y maternal al mismo tiempo, es el conductor del viajero. Este principio de la protección, une las ambigüedades del inconsciente, que representan el apoyo de la idiosincrasia del héroe. Por lo general deberían ser bastante compatibles a pesar de ser polos opuestos.

Los ayudantes son entonces los que nos revelan las simbologías presentes en las mentes de cada héroe, los traductores de nuestros sueños y donde se nos presentan nuestros temores mas profundos y al mismo tiempo se nos presentan las soluciones.

*“...son los jefes de este juego infantil y los conductores iluminados de la angustia común. Ellos luchan con los demonios para que los otros puedan alcanzar la presa y en general luchar con la realidad.”<sup>17</sup>*

Con el destino trazado por su ayudante sobrenatural, el héroe se encuentra con el guardián del primer umbral, después de éste, solo existe oscuridad, misterio y más velos estos guardianes protegen al mundo de nuestro héroe en las cuatro direcciones y son los que establecen y delimitan el mundo ordinario de el personaje; aquí vemos a ese guardián representado en una bella azafata de largas piernas que le gustan los puzzles de letras. Todas estas ex novias y pasado olvidado, son ahora dominio de lo desconocido para Don, por lo que se proyecta el inconsciente sin control alguno para él.

Una vez más vemos el vientre de la ballena al ver a Don adentrarse en estas casas donde el resultado es un completo misterio, en vez de esperar la conquista o la conciliación de las fuerzas “opositoras” desde afuera, el se adentra a lo desconocido y a momentos parece morir. Una vez dentro el héroe se siente extrañamente atraído por las formas y figuras que lo rodean, donde se enfrenta a ambigüedades y rarezas que no son mas que pruebas que debe superar; representados aquí en la Pequeña Lolita (cita al mito contemporáneo de Vladimir Nabokov traspuesto al cine por S. Kubrick) o la extrañísima situación que se plantea entre Dora, su marido y Don.

---

<sup>17</sup> Ibid., Pág. 51

La figura de la mujer en términos genéricos, representa una fantasía espontánea donde existe una correspondencia innata e inmediata que se presenta de forma natural, pues es la esencia de Don; ella le da vida al mismo tiempo que lo mata, todo el proceso de existencia de Don se encuentra en la palma de su mano (cazador-cazado), por lo menos así es como lo siente nuestro personaje, lo que hace que se de a la fuga. Es el vientre y la tumba, reuniendo en sí el bien y el mal.

En la mitología la mujer representa el todo de lo que puede llegar a conocerse, mientras que aquí son solo las novias de turno.

A pesar de esto la mujer también adopta para el una serie de transformaciones interiores donde, el héroe que puede tomarla como es, sin reacciones indebidas, con la seguridad y la bondad que ella requiere, es potencialmente el rey, el dios encarnado, en la creación del mundo de ella.

La imagen del padre ausente, es un reflejo del mismo ego de Don de la intrigante infancia que ha quedado en el pasado, pero que se ha manifestado en el presente. Esa idolatrada imagen ausente, ha mantenido al personaje lisiado psicológicamente impidiendo que en su adultez haya obtenido una visión más equilibrada del padre y por ende de la realidad. La solución depende del abandono completo por parte del individuo del súper ego y el id reprimido, que han sido alimentados durante todo este tiempo por el mismo; para esto se requiere la remodelación por completo del "yo mismo", y esto no es nada fácil ya que se debe depositar una fe ciega en un padre, que en este caso no está y es imposible aferrarse de esta imagen, por lo que se abre la posibilidad de apoyarse en la madre, que en este caso es la figura femenina y servirá de bastón para llegar a la conclusión que tanto el padre como la madre, son reflejos del uno con el otro y que en esencia son lo mismo.

Y así como la madre representa tanto el bien como el mal, el padre pasa a tener este mismo poder con la diferencia que ahora existe un elemento más en la fórmula. El hijo contra el padre por el título de dominador del universo. Don se ha despojado de su humanidad y ha vuelto a nacer como padre, se le ha dado una nueva oportunidad pero esta vez como iniciador de un proceso, ha proclamado su trono y ha triunfado, solo que el giro de la película nos complica porque ahora existe una ausencia física del hijo. Después de haber atravesado este infierno personal para poder adquirir el conocimiento supremo, Don tiene el poder de las puertas del sol acumulado en su cabeza, ahora él es la imagen del bien y el mal, la muerte, la vida, el placer y el dolor, se ha transformado en la fuente de conocimiento de las parejas de contrarios ¿y que hace Jarmusch?, le niega la posibilidad acceder a él.

Para constituirse como padre, Don debe adquirir la madurez suficiente para entender la tragedia de mundo en el que se ha cegado durante todo este tiempo y trascender para ver la muralla que esconde el paraíso, como la describió Nicolás de Cusa.

*“El problema del héroe es penetrar, y con él su mundo, precisamente a través de este punto, sacudir y aniquilar ese nudo clave de su existencia limitada.”<sup>18</sup>*

En la mitología la figura femenina es el tiempo, mientras que la figura masculina es la eternidad. Entre los dos se da nacimiento al mundo donde todo es eterno y temporal al unísono. El iniciado es transportado a su interior donde reconoce estas formas de formas, uno es el comienzo y la otra es el final, mientras que los dos son el tiempo y la eternidad. Esto será visible solo para aquel iniciado que alcance el Nirvana.

---

<sup>18</sup> Joseph Campbell, El Héroe de las mil caras. Pág. 137

## Un esquema inédito para Jarmusch

Ahora que tenemos una perspectiva global en base a estos cuatro esquemas que han sido sobre puestos al personaje de Jarmusch, podemos empezar a trazar líneas. Lo primero que nos llama la atención, es que, tanto William como Don, comparten puntos a favor y en contra en diversos esquemas, puntos del camino del héroe, el antihéroe y la mitología clásica.

Bastante es el material de análisis que queda de lado y en esta oportunidad no nos sirve, por tanto, lo mas sano es sintetizar el material de apoyo y canalizar los cuatro esquemas, asociando los puntos más relevantes en uno solo. Un esquema universal e íntimo al mismo tiempo, diseñado especialmente para satisfacer las necesidades de “Dead Man” y de “Broken Flowers”.

Una vez dicho esto me atrevo a presentar este esquema de dieciséis pasos que esta compuesto por los cuatro que ya hemos examinado, además de agregar ciertos puntos que creo deben estar insertos y de ninguna manera pueden ser pasados por alto debido a su gran importancia dentro del relato de Jarmusch.

## Modelo de Francesco Rossi para Jarmusch

1. **Mundo ordinario.** Es el lugar donde habitan los personajes y son parte de la rutina que les proporciona una confortante calma.
2. **La llamada a la aventura.** Un elemento o situación los empuja hacia lo desconocido y altera la paz que hasta ahora conocían.
3. **El oráculo.** Un personaje u objeto les anuncia su futuro de manera sublime.
4. **La negativa al llamado.** El personaje se niega a su destino, ya sea por miedo o por no querer alterar la comodidad que hasta ahora conoce.
5. **La ayuda sobrenatural.** Un ayudante se presta al servicio del personaje y lo prepara para el viaje que esta emprendiendo.
6. **Cruce del primer umbral.** Es el primer paso hacia lo desconocido y se asume el riesgo.
7. **La muerte en vida.** Es el despojo por completo del personaje de su yo interno y se prepara para el renacimiento de un nuevo yo.
8. **El héroe es transportado** al lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda, ya sea de manera física o de manera psicológica.
9. **Pruebas, aliados y enemigos** son enfrentados y de esta manera el personaje entiende las reglas de este mundo nuevo para él.
10. **La mujer** es la culminación de todos los deseos carnales y mentales.
11. **El elixir**, elemento de recapacitación y meditación que lo guiará en su jornada.
12. **El héroe es marcado.** Símbolo de conquista y superación
13. **La ambigüedad**, el personaje duda por completo de su campaña entera y esta a punto de abandonar, necesita el apoyo de su ayudante más que nunca.
14. **Apoteosis**, el personaje hace uso de todo lo aprendido hasta el momento para hacer frente a la situación.
15. **El héroe recibe una nueva apariencia**, el personaje cambia su apariencia externa ya que el cambio interno se ha cumplido.
16. **El héroe toma su lugar**

## **Modelo propio para Jarmusch en “Dead Man”**

1. Mundo ordinario. Para William eso es la vida de contador, la seguridad que le brindan los números al estar detrás de un escritorio sin ningún peligro tangible a la vista, son lo que el conoce como ordinario.
2. La llamada a la aventura. En este caso la tragedia del fallecimiento de los padres de William, mas el abandono de su prometida, son la perfecta excusa para aceptar una carta con una invitación a trabajar.
3. El oráculo. Un sucio maquinista del tren se acerca a William a comentarle sobre el curioso movimiento de las aguas que lo rodean. Le esta describiendo su paso al mundo de los espíritus.
4. La negativa al llamado. William se desquita con Nobody al encontrar los carteles de “Se Busca” con su nombre y descripción por todo el bosque.
5. La ayuda sobrenatural. Nobody le enseña como escribir su poesía a través de su pistola a William y le enseña el camino hacia el mundo de los espíritus.
6. Cruce del primer umbral. William toma un arma que esta debajo de la almohada y le dispara en el cuello al hijo del Señor Dickinson.
7. La muerte en vida. William recibe un mortal disparo en su corazón, tras arrancar a caballo, muere el contador y se despoja por completo de su antiguo “yo interno” para dar lugar al “nuevo yo” creyendo estar vivo, sin siquiera intuir su situación.
8. El héroe es transportado. A Nobody le hablan las piedras a través de las llaman, le cuentan de cómo William está muerto. Poeta, pintor y ahora asesino de hombres blancos

9. Pruebas, aliados y enemigos. William se enfrenta a forajidos y a representantes de la ley que vienen tras él. Algunos con ayuda de Nobody y otros, solo.

10. La mujer. Una bella ex prostituta que le abre las puertas a William, acogiéndolo en el momento que más lo necesita.

11. El elixir. Nobody ingiere la planta sagrada llamada "Peyote", es a través de este que ve el presente y futuro de William.

12. El héroe es marcado. Nobody pinta su rostro como la calavera que ve. Mas tarde William pintará nuevas marcas con la sangre de un cervatillo muerto que encuentra.

13. La ambigüedad. William mantendrá esta constante de inseguridad hasta que se enfrenta a los dos oficiales de la ley por si solo y abraza su nueva esencia dejando atrás al tímido contador para dar paso al forajido.

14. Apoteosis. Empieza en el momento que a William le piden un autógrafo en la tienda del hombre blanco y se desata una balacera, hasta que su barcaza se pierde en el mundo de los espíritus.

15. El héroe recibe una nueva apariencia. Nobody prepara la barca que llevara a William al mundo de los espíritus con él adentro, esta decorada con flores y tabaco para el largo viaje que le depara y sus vestimentas han cambiado, ahora está limpio.

16. El héroe toma su lugar. William pasa al mundo de los espíritus, o sea, alcanza el nirvana.

## **Modelo propio para Jarmusch en “Broken Flowers”**

1. Mundo ordinario. Para Don, a pesar de tener mucho dinero, su rutina se limita a conquistar mujeres y embriagarse frente al televisor.
2. La llamada a la aventura. Una carta rosada llega a su puerta justo cuando su novia de turno lo esta abandonando.
3. El oráculo. Winston, su vecino, le dice que de salir en búsqueda de respuestas, encontrará un nuevo curso en su vida que lo trasformará por completo.
4. La negativa al llamado. Don piensa que es una broma de mal gusto o se conforta en la idea de que la supuesta madre no quiere saber nada de él.
5. La ayuda sobrenatural. Winston prepara su viaje con lujo de detalles, transporte, valiosa información y herramientas para su viaje
6. Cruce del primer umbral. En el aeropuerto, Don está sentado junto a una bella mujer, pero en vez de quedarse a conquistarla, opta por subir al avión.
7. La muerte en vida. Don está sentado junto a la tumba de la que fue alguna vez una de las mujeres mas importantes de su vida. En este momento Don se despoja de sí mismo y queda absolutamente en blanco.
8. El héroe es transportado. Don tiene sueños de todas las mujeres de su vida, sueños guiados por la voz de Winston. Esto sucede en reiteradas ocasiones en los momentos que viaja en avión.
9. Pruebas, aliados y enemigos. Don se tiene que enfrentar a las mujeres de su pasado y a los presentes que ellas han forjado sin él a su lado.

10. La mujer. En este caso Don ha abusado una y otra vez de este elemento por lo que a pasado a ser un mero placer carnal pasajero, una especie de droga que lo tiene embriagado constantemente.

11. El elixir, al igual que las mujeres, también ha hecho abuso de este elemento, representado en el alcohol que constantemente está presente en cualquier altibajo que sufra nuestro personaje.

12. El héroe es marcado. Don se gana una cicatriz sobre su ojo tras una riña.

13. La ambigüedad. Don siempre esta en un vaivén de indecisiones que no hacen más que retrasarlo. Una vez mas su ayudante será el que lo mantenga en un curso fijo y estable.

14. Apoteosis. Don se reconcilia con su padre (su figura paterna) y esta dispuesto ahora, a asumir ese rol que nunca contempló su "antiguo yo".

15. El héroe recibe una nueva apariencia. En este punto Don decae, ya que vuelve a sus antiguos buzos y esto significa un retroceso en su campaña por transformarse en héroe

16. El héroe toma su lugar. En este caso Don toma su lugar como padre, solo que falla en su última y más importante prueba. Al enfrentar a su hijo su naturaleza no le permite conquistar esta barrera.

*“El héroe mitológico abandona su choza o castillo, es atraído, llevado, o avanza voluntariamente hacia el umbral de la aventura. Allí encuentra la presencia de una sombra que cuida el paso. El héroe puede derrotar o conciliar esta fuerza y entrar vivo al reino de la oscuridad (batalla con el hermano, batalla con el dragón; ofertorio, encantamiento), o puede ser muerto por el oponente y descender a la muerte (desmembramiento, crucifixión). Detrás del umbral, después, el héroe avanza a través de un mundo de fuerzas poco familiares y sin embargo extrañamente íntimas, alguna de las cuales lo amenazan peligrosamente (pruebas), otras le dan ayuda mágica (auxiliares). Cuando llega al nadir del periplo mitológico, pasa por una prueba suprema y recibe su recompensa. El triunfo puede ser representado como la unión sexual del héroe con la diosa madre del mundo (matrimonio sagrado), el reconocimiento del padre creador (concordia con el padre), su propia divinización (apoteosis) o también, si las fuerzas le han permanecido hostiles, el robo del don que ha venido a ganar (robo de su desposada, robo del fuego); intrínsecamente es la expansión de la conciencia y por ende del ser (iluminación, transfiguración, libertad). El trabajo final es el del regreso. Si las fuerzas han bendecido al héroe, ahora éste se mueve bajo su protección (emisario); si no, huye y es perseguido (huída con transformación, huída con obstáculos). En el umbral del retorno, las fuerzas trascendentales deben permanecer atrás; el héroe vuelve a emerger del reino de la congoja (retorno, resurrección). El bien que trae restaura al mundo (elixir).”*

*Joseph Campbell, “El Héroe de las Mil Caras”*

*Pág. 223-224*

## Conclusiones

En las últimas fases de las mitologías, las imágenes claves se escondían en pequeñas imágenes difíciles de encontrar como aguja en un pajar; un pajar de racionalidad y anécdotas. Pues al evolucionar una pequeña comunidad a grandes imperios, la imágenes pierden sentido y no son del todo aprobadas. Así como en la antigua Grecia y en el imperio Romano los antiguos dioses fueron reducidos a fábulas y a literatura popular. Los mitos se leían como idilios sobrehumanos. En cuanto a la poesía de este mito, es interpretada biográfica, histórica o científicamente, y por ende, muere. Los templos se tornan museos, los hitos de batalla en moraleja; y para devolver las imágenes a la vida el sujeto debe hallar, no interesantes aplicaciones a la vanguardia, sino huellas inspiradoras de humanidad del pasado, iluminando así su contemporaneidad. Al observar mas allá de este conjunto de iconografía a medio morir, es cuando renace el ser humano más puro y en su esencia original.

Es a través de los cuentos fantásticos, que se da la expresión simbólica de los deseos, temores y durezas inconscientes que están secretos en nuestro esquema conciente. Hay que tomar en cuenta que para aprender el valor íntegro de los héroes mitológicos que han surcado los siglos para llegar a nosotros, debemos entender que no son solo producto del inconsciente, sino una simbiosis de este, junto con las declaraciones intencionales y controladas de ciertos valores espirituales que han sido integradas y han permanecido a lo largo de la existencia humana. Se podría concluir que la mitología es una psicología arcaica. Por lo que cada mitología nos revela los enigmáticos procesos del ser; del este como del oeste, del primitivo al civilizado, del de antaño como el contemporáneo. Por lo que la historia está narrada ante nosotros, solo tenemos que entender el código para descifrar las fuerzas evolutivas y las corrientes que han dado forma a estas metáforas explícitas del destino del hombre.

Hay que tomar en consideración que en generaciones anteriores, sus miedos y temores existían de acuerdo a sus propias mitologías y simbologías provenientes de su herencia cultural. Para nosotros, los dragones, los indios, las brujas, etc. se han desmitificado o simplemente, no son parte de nuestra realidad, todo esto en la medida que nos mantengamos objetivos y al margen de los mitos y las religiones. Esto no significa que nosotros no temamos, sino que estos temores evolucionan a la par con nosotros encarnados de otra forma. Por ejemplo, lo que alguna vez fueron los dragones y bosques encantados, hoy pueden ser los misterios de la mente. Técnicamente, para nosotros debería ser más difícil, ya que el héroe clásico se podía apoyar en sus dioses y en sus mitologías para salir de apuros, hoy nos enfrentamos solos a estos males vanguardistas.

Este es nuestro problema como individuos “ilustrados”, para quienes todos los dioses y los demonios han sido catalogados como inexistentes. Sin embargo, tomar el mito de manera literal, es en realidad el camino de su destrucción. Debemos abstraernos de sus aparentes formas y homologar los contenidos profundos para encontrar la equivalencia que le dará un nuevo sentido dentro del contexto en que este sea examinado.

El contenido del mito del camino del héroe, podría marcar perfectamente el modelo general de los hombres y mujeres sobre la faz de la tierra estén donde estén, en cualquier punto de la escala en que se encuentren. La función del individuo es descubrir su propia posición con referencia a esta fórmula humana general y permitir que lo ayude a traspasar los muros que lo reprimen.

¿Quiénes son y dónde están sus monstruos?

Esas son las reflexiones de los misterios no determinados de su propia humanidad.

¿Cuáles son sus ideales?

Las mismas ganas de existir que hace mil años...

*“Esta etapa del problema es nueva, pues todas las épocas anteriores a la nuestra creyeron en los dioses se una manera o de otra. Sólo un empobrecimiento simbólico sin igual podría llevarnos a redescubrir los dioses como factores psíquicos, o sea, como arquetipos del inconsciente... el cielo se ha convertido en un espacio vacío para nosotros, en un agradable recuerdo de cosas que una vez fueron. Pero nuestro corazón se agita y hay una secreta inquietud en las raíces de nuestro ser.”<sup>19</sup>*

Que “Dead Man”, este situada en el lejano Oeste, le permite la posibilidad de jugar mucho mas con lo incierto, la magia, lo desconocido, etc. Porque en este mundo todo esta permitido, nosotros lo aceptamos de acuerdo a que, tanto nuestro conciente como subconsciente, entienden la idea de un indio chaman, entienden los peligros que representaban los bosques y desiertos en ese entonces; y nos adaptamos a la narración ya que entendemos las simbologías. En el polo opuesto, encontramos a “Broken Flowers”, que está narrada en un tiempo actual, una realidad que no presenta mayores diferencias a cualquier urbe del mundo civilizado, pero que aun así, mantiene el mismo modelo de camino del héroe transportando todas las simbologías al presente.

La diversidad de los modelos evocados, impide considerar a uno ante otro, cualquiera sea, como modo de empleo a trazar el camino del héroe; a menos que dicho modelo apunte a la universalidad, o muy por el contrario, se sitúe específicamente dentro de un contexto, espacio y lugar, como es el caso de nuestro esquema para Jarmusch. Hay que dejar muy en claro, que los modelos no avanzan hacia un estado de progresión absoluto inequívoco y perfecto, sino que evolucionan de manera espiral, por rechazo de elementos antiguos, aportaciones de otros nuevos y el reciclaje de otros antiguos ya casi olvidados. Ningún modelo puede llamarse superior a otro, mas allá que nuestro gusto personal entre en juego, podrían a lo más clasificarse como desactualizados, pero siempre a la espera de su adaptación.

---

<sup>19</sup> The Integration of Personality

Como es el caso de "Broken Flowers", que a pesar de mantener un esquema, entre comillas, clásico, y mantener exactamente los mismos pasos, estos son traídos a nuestro presente y encuentran la manera de develarse contemporáneamente de una forma íntegramente racional y sensata. Por lo que la hace totalmente válida, al querer ejemplificar algún marco del camino del héroe.

Si bien algunos pasos no alcanzan a completarse (en el caso de que el personaje fallase una prueba o se arrepintiera), lo importante es que están presentes de todas maneras; y aunque se encontrasen acatados al pie de la letra en los diferentes modelos, esto no sería suficiente para considerarlos héroes, ya que el verdadero héroe, es aquel que está dispuesto a cruzar el umbral del más allá, es el portador de la esencia humana y a toda costa trata de alcanzar la perfecta conciencia a cambio de despojarse de todo su ser para morir y así poder nacer de nuevo.

Y abrazar la muerte, ¿no es lo que hace William Blake al asumir su muerte en vida para renacer?, ¿No es lo que hace Don Johnston al despojarse por completo del casanova en decadencia para tratar de encontrar a su hijo?

Claro que si, ellos dos son la esencia del hombre en su más pura expresión, uno puede alcanzar el nirvana al cruzar al mundo de los espíritus, mientras que el otro ha iniciado el proceso de alcanzar la disipación total de la pared de contrarios, y ahora quiere ver con claridad y perfecta conciencia el nuevo destino que yace ante él. Al igual que Buda bajo el árbol Bo, con su espada mental ha roto la burbuja del universo transformándola en nada, y a pesar de que todo desapareció y la existencia misma se desvaneció, el hombre-héroe devolvió todo, sin excepción de ninguna criatura, a la vida, pero esta vez con el verdadero brillo del ser, por lo que todo ha de estar entrelazado a través de su grandeza.

*“Finalmente la mente rompe la esfera limitadora del cosmos hacia una realización que trasciende todas las experiencias de la forma, todos los simbolismos, todas las divinidades: la apreciación del inevitable vacío”<sup>20</sup>*

Esta es la última y más alta crucifixión del héroe, tanto suya, como la del dios que lo alberga, ambos, padre e hijo mueren. Porque si han descascarado la fuente de la vida que se alberga en el corazón del individuo, que es el secreto inescrutable de la fuerza que construye el átomo y controla la fuerza de las estrellas, han muerto, pero solo para alcanzar la divinidad.

Si ha momentos puede parecer exagerado es porque este es el único camino verdadero del héroe que nuestros antepasados y la naturaleza han forjado y se a mantenido vigente a través de los siglos ya que su única esencia es la misma esencia que hace al hombre lo que es.

Por lo tanto, el héroe es el vencedor de las cosas que son, no de las cosas que han sido, ya que el héroe es.

El pilar de protagonista está más que forjado, el antagonista por otra parte parece un poco más complicado de definir. Ya que, si en un principio en “Dead Man” se presenta a los “Dickinson” como los, entre comillas, malos de la película, terminada la obra nos percatamos que son solo la perfecta excusa para que William empiece a correr. Por lo que, un antagonista como tal, no existe. Al igual que en “Broken Flowers”, tampoco se puede encasillar a la madre como un antagonista, ella solo vela por la salud de su hijo. Entonces nos encontramos en el predicamento, que no tenemos un antagonista, a menos que, ¿puede ser que los mismos protagonistas funcionen al mismo tiempo de antagonistas?, tal vez en este caso el mayor antagonismo al que se enfrentan nuestros personajes sea el propio.

---

<sup>20</sup> Joseph Campbell, El Héroe de las mil caras. Pág. 176

Si bien hemos visto la gran importancia que tiene la muerte en vida y el anhelo que se pretende alcanzar a través de la liberación de la conciencia, lo más lógico es que el peor enemigo de uno, sea uno mismo, ya que la única manera de alcanzar nuestra meta es triunfar ante nuestros propios demonios.

Entonces, claro que estos personajes cumplen con la función de protagonistas y al mismo tiempo de antagonistas.

La respuesta a la fuerza de su espíritu y la debilidad de su espíritu, se resuelve con la misma fórmula para nosotros, la ambigüedad más pura que se alberga en estos personajes, es la dicotomía que los atormenta. Como dijo Hegel, una determinación exclusiva provoca necesariamente las pasiones opuestas. Bajamos hasta lo más profundo del ser para encontrar su núcleo de dispares y opuestos que dominan su universo conocido. ¿Es un perdedor por no conocer todas las respuestas a los misterios de la vida? Para nada, ambos protagonistas son simplemente críticos sociales incomprendidos y desatendidos, que de no haber sido llamados a la aventura, jamás hubieran descubierto sus verdaderos destinos y hubieran perecido como el resto de sus pares que rechazaron el llamado.

Encerrado en el fastidio, en la mediocridad, o en la rutina, el individuo que no contesta el llamado, pierde el poder de la significativa acción afirmativa y se convierte en una víctima que debe ser salvada. Su mundo se convierte en un desierto y su vida pierde todo significado.

Ahora bien, ¿es un héroe o es un antihéroe?

Si bien hemos visto que claramente es un héroe en su esencia más pura, y además es un antihéroe por su ambigua jornada mental que carece de objetivos o motivaciones definidas. ¿Cuál es el punto exacto donde se encuentran estos seres? O mejor dicho, ¿Cómo se plantea un protagonista de Jim Jarmusch?

Si recordamos, el viaje del héroe es básicamente el manual que todo ser humano podría descubrir para descubrirse a sí mismo, para alcanzar la perfecta armonía y a través de esta fórmula humana, disipar todos los muros de contrarios. Por otra parte, la definición que logramos redactar de antihéroe, no está tan

alejada de nuestra naturaleza, personas racionales que velamos por nosotros mismos, que tenemos dudas existenciales, nos cuestionamos desde la realidad que conocemos y buscamos siempre algún tipo de redención ante todo.

Entonces qué hay de malo en pensar que los personajes que plantea Jim Jarmusch en sus películas “Dead Man” y “Broken Flowers”, son personas reales de carne y hueso que sufren y ríen como todos nosotros y están inmersos en un sistema que no los satisface y no pueden ejercer una voluntad propia. Que son ellos los únicos dentro de esta sociedad, que han tenido el valor y las agallas para contestar el llamado de la aventura y salir a lo desconocido para atreverse a morir en vida.

## ¿Qué diferencia existe entonces en el tratamiento de la progresión dramática de ambos antihéroes?

**William Blake** empieza como un insípido contador que solo vela por si mismo y solo trata de escapar de la tragedia que lo acompaña. En el momento que contesta el llamado a la aventura (Independiente que este llamado sea totalmente accidental y forzado, es el destino irrefutable que está preparado para recibirlo y del cual no puede escapar) empieza la redención hacia si mismo y al mundo que lo rodea al morir literalmente de forma carnal. Sin embargo, su travesía recién comienza pues este nacimiento lo llevará a la verdadera muerte donde se sublimará al subir a la barca al final del camino.

Si bien empieza como un antihéroe, irrefutablemente alcanza la gloria al morir en vida para transformarse en héroe al alcanzar la verdadera esencia del ser.

**Don Johnston** nos recuerda al ya mencionado detective del cine negro, que se encuentra automarginado en su propio mundo. Don contesta el llamado a la aventura, solo que él carece de objetivos o motivaciones definidas, es ambiguo en su más pura esencia. El hecho que su fortuna sea producto de las computadoras, pero que reniegue de ellas en su hogar, nos hace afirmar su posición de rechazo hacia la sociedad a través de su aversión a las hipocresías, por lo que lo constituye como un ser marginal.

Si bien, a diferencia de William, Don muere en vida pero en sentido figurado, es la naturaleza misma de Don que no permite que alcance la divinidad para transformarse en héroe, tiene efectivamente un objetivo, pero éste le es dictado por su pasión, por una desmesura interna, por su fuerza y su debilidad espiritual, lo que hace que fracase por completo en la última prueba que permitiría su consagración.

Don, es de todas maneras por donde se le mire la definición de antihéroe; no así William, que si bien nace como antihéroe, muere consagrado como héroe.

Terminada esta investigación, puedo afirmar con satisfacción que he descubierto finalmente el motivo por el cual me acerque a indagar respecto al por qué, de mi interés respecto a los protagonistas de Jarmusch.

Esto se debe precisamente a su condición de antihéroes, que en su calidad imperfecta y cuestionable ética, han sido planteados desde un paradigma a escala humana. Por lo cual el nivel de identificación que logran generar es aún mayor, ya que de alguna forma u otra, todos somos potenciales antihéroes de nuestros relatos y solo algunos aceptamos el llamado a la aventura.

## Bibliografía

\_Bordwell, David; “La narración en el cine de ficción”. Editorial Paidós. Publicado en 1996

\_Bordwell, David y Thompson, Kristin; “El Arte cinematográfico”. Ediciones McGraw-Hill. Publicado en 2003

\_Burotto, Darío y Rojas, Mauricio; “Héroe y Antihéroe en el relato cinematográfico”. Universidad de Chile, Departamento teoría de las Artes. Santiago, noviembre 1991

\_Campbell, Joseph: “El héroe de la mil caras”. Fondo de cultura económico Mexicano, 1º Edición 1949

\_Gustav Jung, Carl; “The Integration of the Personality”. Editorial Farrar & Rinehart, inc. Publicado en 1939

\_Greimas, A. J.; “Semántica estructural”. Editorial Greidos publicado en 1994

\_ Prajña-Paramita-Hridaya-Sutra; “Sagrado Libro Del Este”, vol. XLIX, parte II, p.

\_Propp, Vladimir; “Morfología del cuento”. Madrid, Ediciones Akal (edición original de 1928).

\_Stam, Robert ; “Nuevos conceptos de la teoría del cine”. Editorial Paidós. Publicado en 1999

\_Vaynoge, Francis; “Guiones modelo y modelos de Guión”. Editorial Paidós Ibérica S.A. 1º Edición 1996

## Bibliografía On Line

“Jim Jarmusch” por Juan A. Suárez en:

<http://books.google.cl/books?id=C0Wec-S-kK4C&printsec=frontcover&dq=jim+jarmusch&sig=kYIZmTLGJ7YeUO9D7PmFae2vVkw>

“Jim Jarmusch Interviews” editado por Ludvig Hertzberg en:

<http://books.google.cl/books?id=4Jg319YvGboC&printsec=frontcover&dq=jim+jarmusch&sig=jRneDS3gEgFsaot3osxNeWacw1c>

“Jim Jarmusch y el sueño de los justos” por Autor Breixo Viejo en:

<http://books.google.cl/books?id=Ea1KAgAACAAJ&dq=jim+jarmusch>

“New Punk Cinema” por Nicholas Rombes en:

[http://books.google.cl/books?id=uuBSJ4prG\\_AC&printsec=frontcover&dq=new+punk+cinema&sig=4oa74W2G4zUxR9AOxxJjyMOaUC0](http://books.google.cl/books?id=uuBSJ4prG_AC&printsec=frontcover&dq=new+punk+cinema&sig=4oa74W2G4zUxR9AOxxJjyMOaUC0)

“Por favor matame: La historia oral del punk” por Legs McNeil y Gillian McCain en:

<http://books.google.cl/books?id=JqwSI4bbx8YC&dq=new+punk+cinema>

A mi familia, profesores y a todos aquellos que me sirvieron de ayudantes sobrenaturales, amuletos y guías en la conquista de esta aventura, ustedes saben quienes son, verdaderos antihéroes. Gracias.