

Como Berkeley anotaba, el precio de estar enfocado en sí mismo es la extrema subjetividad, una subjetividad idealista que llevó al mismo filósofo inglés a ser conocido como su principal defensor. “Ser es ser percibido”, tal radicalización de Kant se ve completamente invertida en la figura icó-

nica del *slacker* noventero, Richard Linklater. Mientras que el subjetivista ideal proyecta desde sí mismo al mundo, Linklater parece abordar la tesis de que el mundo se construye entre conversaciones, momentos de discontinuidad y el placer efímero de revelar frente a los demás tanto

cosas emocionalmente devastadoras (*Tape*, 2001) como temas de conversación superficiales (*Slacker*, 1991). Esto es comprobado mediante la captura del chispazo cuasi-kantiano que encuentra en las conversaciones, las cuales construyen el mundo en el que sus personajes viven.



▶ *A Scanner Darkly*

# Richard Linklater



## El ESPACIO entre NOSOTROS



El espacio, más que territorio, puede ser leído como tiempo o distancia entre dos cuerpos. Es precisamente bajo estas acepciones que Linklater modela las relaciones interpersonales en sus películas.

*Giancarlo Sandoval*

Pero volvamos a las primeras, a las que muestran a un director comenzando idiosincráticamente. Linklater se sienta entre Rohmer y Pialat, pero su acento norteamericano no puede evitar ascender a la superficie. Porque mientras que ambos cineastas franceses estaban interesados en la siempre seductora conversación e interacción entre hombre y mujer, Linklater comenzó su carrera tornando la mirada hacia la *minutiae* de los suburbios norteamericanos. Con *Slacker*, cinta en la cual Linklater es el primero de muchos protagonistas, la mirada es giratoria y siempre-en-movimiento. La cámara de Linklater se mueve de persona en persona, tratando de captar la esencia de cada cual en los detalles de sus actos de habla. Esta clase de virtuosismo no debe ser dejado a un lado o asimilado como una mera afectación, debido a que la persistente recaudación de datos de los personajes y las diferencias entre ellos resaltan la pluralidad de la persona promedio en la vida de Linklater. Como en nuestras vidas, las personas que nos encontramos son reales, no ideales, no personajes de ficción o reconocidos estereotipos de una época (aunque se podría argumentar que *Slacker* provee exactamente eso). La imperfección de las conversaciones y su carácter anecdótico revelan más que si siguiéramos el círculo del héroe campbelliano. En su particular forma fragmentada, esta es una historia sobre héroes, pero estos están escondidos y esperan por contar sus travesías.

***“I’d tell you all you want and more, if the sounds I made could be what you hear.”***

Hal Incandenza es un joven adolescente de dieciocho años y, en el primer capítulo de *La broma infinita* (1996), padece la peor pesadilla que cualquier joven a esa edad pueda tener. Concisamente, Hal se queda estancado en el camino entre el pensamiento y el acto del habla. Las palabras se quedan a la mitad del camino en medio de una de las entrevistas más importantes de su corta vida. Lo que las demás personas escuchan, por otra parte, no tiene nada que ver

con lo que él está pensando. Son sonidos, pero son sonidos espantosos que emergen de sus labios. La entrevista se termina, asustó a los entrevistados. La historia comienza al final.

La nueva sinceridad —o postironía, las paradojas son más importantes que las etiquetas, en cualquier caso—, ejemplificada por David Foster Wallace, se ve en su máxima expresión en *La broma infinita*. El solipsismo es aceptado agradadamente, y por ende con un tinte patético, como acotaría el mismo Wallace, y lo que tenemos es la meditación de la fragmentación, ironía y desconexión de nuestros tiempos. Pero más que describirla, *La broma infinita* la encarna. Las razones para seguir volviendo a la obra son tanto desgarradoras como gratificantes. Algunos de los personajes de Wallace son solipsistas consagrados,

## La cámara de Linklater se mueve de persona en persona, tratando de captar la esencia de cada cual en los detalles de sus actos de habla.

y esto hace que el espacio real que habitan en su mente —proyectado por ellos, por supuesto— no sea solo kantiano, sino también absurdo, surreal y sobrenatural. Las categorías que imponemos al mundo nos alienan de él, y el movimiento del pensamiento no puede hacer más que estar encasillado dentro de la misma caja mental.

Las interacciones de los personajes de Wallace son interacciones de no-interacciones. Mientras más piensen los personajes (no erremos aquí, el pensamiento es una enfermedad), más alejados están de su entorno; más ansiosos, más adictos. Esta clase de *modus operandi* puede ser considerada un ejemplo de la ansiedad de la década del 2000. Son, sin lugar a duda, ejemplos de autoobsesión. En los años noventa y casi al mismo tiempo que Wallace, Linklater organizaría la antítesis del pensamiento wallaciano mediante el ámbito cinematográfico. Es Linklater el que concibe la mediación a través de palabras en el ámbito del cine. Un juego que,

cuando es tomado en serio, abre espacios de comunicación y vinculación no presentes inherentemente en la fábrica de la sociedad. Las palabras, en el contexto de Linklater, generan el espacio de posibilidad. La creación de una nueva relación, y de redención, mediante palabras.

Tomemos a *Tape* (2001) como aquella vez en que Linklater decidió hacer una obra. Después de todo, los guiones que dispensa son esencialmente guiados por el diálogo. Pero *Tape* es una producción que ocurre solamente en un lugar, un cuarto de hotel, con esencialmente tres personajes: Ethan Hawke, Uma Thurman y Robert Sean Leonard. El guión, escrito por Stephen Belber, es una obra de un acto ejecutada de tal forma que las confesiones y el drama psicológico que emerge de estas, crean un espacio de tensión omnipresente en el pequeño cuarto de hotel. Dirigida con una videocámara de mano, *Tape* es una anomalía en la filmografía de Linklater, pero prueba que la importancia del lugar, sea en Francia o en una habitación, es nula. Los personajes hacen suyo el espacio mediante el acto del habla.

Este constructivismo hablado es más prominente en cintas como la trilogía *Before* (1995-2013), pero mucha tinta ha sido gastada en ellas. Retornaremos a estas, pero la diligencia nos llama a evocar a dos cintas generadas con rotoscopio, otra alternativa en el arsenal de Linklater: *Waking Life* (2001) y *A Scanner Darkly* (2006).

***“I have seen myself backward.”***

Muchas películas han tomado como enfoque los sueños, estén representados como mundos de fantasía (*Paprika*, 2006) o como una interminable serie de realidades (*Inception*, 2010). Si es que logran capturar la lógica del sueño, es un trabajo para cada persona. Pero lo que estas películas tienen en común es que su gusto radica en el pensar el sueño y habitarlo de formas fantasiosas, donde los personajes entran en un portal directo a otra realidad. En el 2001, Linklater tomaría la

ruta menos atravesada y optaría por ser el sueño. Al tomar la misma técnica de *Slacker* (1991), donde cada personaje tenía una historia diferente que contar, Linklater comienza un juego de interrogación cuasi-platónica donde un *proxy*, interpretado por Wiley Wiggins, comienza a pasar de sueño en sueño cuestionando a las personas que encuentra. Lo que Linklater pierde en cuanto composición con cámara, lo gana con la animación en rotoscopio, debido a que esta emula la lógica del sueño —una clase de espacio en el punto entre el mitad aquí y mitad allá— y los diálogos ayudan a ‘tactear’ las preguntas grandes teniendo en cuenta la diversidad de puntos de vista que hay en el mundo. La no-realidad del mundo del sueño mueve la luz hacia las ideas en vez de hacia nuestros personajes. El acto de habla tanpreciado para Linklater toma la función plástica de hacer que la barrera entre ideas como ‘tú’ y ‘yo’ sean completamente innecesarias. Tan solo hay *nosotros*. Aunque en menos términos abstractos, *A Scanner Darkly* tiene un similar efecto. Basado en la novela del mismo nombre escrita por Philip K. Dick, *A Scanner Darkly* perfecciona las técnicas de rotoscopio utilizadas en *Waking Life*. Las ideas, al no ser de Linklater, están más enfocadas, y atadas, a una trama que tiene que *seguir*. La obra tiene admitidamente una agenda, ejemplificada por el *afterword* de Dick, pero muchas de las ideas se ven reflejadas en las obras de Linklater. Como *Tape* anteriormente, Linklater la hace su película. En la etapa de rotoscopio, Linklater construyó sus películas más abstractas y logró destilar ideas vistas en el pasado con la función de perfeccionarlas en el futuro.

**“I’m a teacher. All I need are minds for molding.”**

La credibilidad no yace con la comedia. Judd Apatow, Paul Feig y demás realizadores con películas de culto en su bolsillo saben de la automática invalidez frente a las asociaciones que conforman el mundo cinematográfico que tiene la comedia. En términos prácticos, si no eres Adam Sandler, será mejor que la comedia tenga un elemento diferenciador. De otra manera, la mediocridad emerge, aunque los dólares deben caer, sin duda.

Una de las características que definen a Linklater, aparte de su abstracción y la construcción de espacios habitados por actos de habla, es su capacidad de adaptarse al material que le ha sido otorgado. Ya sean obras o libros, Linklater maneja un buen sentido del olfato para la búsqueda de nuevos retos. El drama conversacional rohmeriano que el director maneja es ya una consagrada firma, pero sobrepasamos con rapidez el aporte que este ha tenido en la creación de comedias como *Dazed and Confused* (1993), *Bad News Bears* (2005), *Bernie* (2011) y, más notablemente, *School of Rock* (2003). Quizá una de las mejores formas de apreciar a un director al que tenemos encasillado es cuando este se embarca hacia rumbos en los que no lo hemos visto antes.

*School of Rock*, la más famosa de sus películas después de la recientemente nominada al Oscar, *Boyhood* (2014), es una de aquellas cintas que repiten en los canales de televisión como la película estandarte de Jack Black. Es, sin duda, uno de sus pocos gloriosos momentos como actor cómico, junto con *Bernie*, otra maravilla de Linklater. Escrita por Mike White, creador de *Enlightened* (2011), *School of Rock* es una película ambiciosa en tanto tomemos en cuenta la dificultad de hacer humor adulto con un reparto lleno de niños. Black camina la fina línea entre zoquete y *auteur* cómico. Pero Linklater sabe cómo capturarlo, a diferencia de los Farrelly, cuyo *Amor ciego* (2001) es una de las peores utilidades de Black. Con un actor que se vale tanto de diálogo como de comedia física, lo principal es dejarle suficiente espacio para que se desenvuelva. A diferencia de las cerradas y poco imaginativas composiciones de Apatow, Linklater se remite a composiciones clásicas que ponen en evidencia la humanidad del personaje detrás de su arlequinesco quehacer. Se piensa, erradamente, que filmar comedia es una operación sencilla: dejar que el actor haga su gracia y que de alguna mágica manera las risas emerjan en la sala de cine. Pero para Linklater los esquemas cómicos son solo un punto de partida. No se trata solamente de encuadrarlo —tal *dictum* dejaría a la comedia como un género menor—, sino de crear el espacio de posibilidad desde el cual la comedia pueda emerger, sin chistes fáciles o deshumanizantes.

Linklater es uno de los pocos directores contemporáneos, junto a Edgar Wright, que puede filmar comedia de hecho moviendo la cámara, un logro que otros más deberían imitar.

**“If you want love, then this is it. This is real life. It’s not perfect but it’s real.”**

Al hacer películas sobre el amor, no se puede evitar caer en el sentimentalismo hollywoodense clásico del género. Mientras Nicholas Sparks lanza su siguiente libro, Richard Linklater exploraba lo que era enamorarse frente a la cámara. Como es usual, el logro en la trilogía *Before* es el diálogo —a veces trivial, a veces de suma importancia— que emana de los labios de sus personajes. Celine y Jesse son el amor platónico que nunca debió ser llamado a la realidad, debido a que en este espacio el final no es el final y el tiempo pone a prueba cualquier intento de mantener una relación.

Las conversaciones son íntimas y reveladoras; las actuaciones son, en orden, naif, maduras y experimentadas. Pero lo que enmarca a Jesse y Celine viene de algo más que la mera utilización del encuadre. El diálogo en la trilogía *Before* cobra vida gracias a la manera en que fue escrito, con Linklater, Hawke y Delpy contribuyendo a la creación del guión, con Kim Krizan otorgándoles los personajes. Cómo retratar al amor ha sido una constante en el cine desde tiempos inmemorables, pero aquí la opción es explicitar las dudas, sentimientos y molestias que emergen al conocer a la otra persona y ver si es que en el proceso el amor emerge. Como la sabiduría popular reconoce, esto toma tiempo. El amor está ahí para ser generado, construido y puesto a prueba. Al igual que *Boyhood*, la trilogía *Before* tiene como principal protagonista al tiempo. Ver cómo el espacio privado que crearon los personajes pasa por el tiempo. Alain Badiou anota en *In Praise of Love* (2001) que el amor es ver desde el punto de vista de dos y no solo de uno. Esto se logra en las cintas más recordadas de Linklater sin mucho esfuerzo, donde el amor es destilado al tiempo y espacio y mediado por las palabras: “*Real love is one that triumphs lastingly, sometimes painfully, over the hurdles erected by time, space and the world*”. ◻