

Banda aparte. Formas de ver

(Ediciones de la Mirada)

Título:

De héroes y miserias: un mundo perfecto

Autor/es:

Rovira, Pau

Citar como:

Rovira, P. (1999). De héroes y miserias: un mundo perfecto. Banda aparte. (13):70-74.

Documento descargado de:

<http://hdl.handle.net/10251/42318>

Copyright:

Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



D E HÉROES Y MISERIAS: UN MUNDO PERFECTO (A PERFECT WORLD, CLINT EASTWOOD, 1993)

PAU ROVIRA

"¿Cómo creer en un mundo perfecto en el que aún cabe la acción, en el que cada gesto no sea el rictus mecánico de los muñecos de carrilón o un atentado contra la armonía vigente?"

Fernando Savater

Per a Vicent, heroic sens duble

IN ILLO TEMPORE: "A DONDE VOY AHORA NO ES TAN IMPORTANTE COMO PORQUÉ VOY ALLÍ"

Para que un relato pueda constituirse como tal es imprescindible que exista una pérdida. Sin ella el sujeto no carece de ese objeto en cuya dirección se abisma. De ese trayecto, de esa búsqueda, surgen al mismo tiempo el desplazamiento constante del objeto en huida perpetua y la estructura metonímica de la cadena narrativa: en la configuración de todo relato se halla instalado el deseo. Pues bien, es precisamente ese sentimiento de pérdida el que actúa como motor de arranque del relato que encierra el filme de Clint Eastwood, *Un mundo perfecto*.

A partir de una secuencia inicial un tanto enigmática, puesto que no engarza con la secuencia consecutiva, impregnada de cierto onirismo (excesiva luminosidad de las imágenes y ralentización de las mismas), es decir, a partir de la representación de la muerte del héroe (aunque ello no nos será revelado hasta el final del filme) arranca un relato en *flash-back* que no es otro más que el trayecto de una búsqueda, el injerto de una historia de formación en una estructura de *road-movie*, un mundo organizado como un viaje, imagen de la aspiración, del deseo jamás satisfecho e incapaz de encontrar su objeto en ningún lugar, que transcurrirá a través de uno de los territorios simbólicos del *western*: Texas. La presencia de la muerte en el inicio mismo del relato lo reviste de sentido, le otorga una dirección y un final, obligatoriamente trágico, que concluye, clausura, las expectativas abiertas por la narración: "En un sistema narrativo conducido básicamente por las acciones de los personajes,

será la detención de éstos lo que produce su degradación y la clausura definitiva (...) Es imposible concebir que la historia pueda sobrevivir la muerte de quien la condujo"¹. Llegados a este punto, continuar la historia significa avanzar en medio de contingencias y de peripecias bajo la égida de la espera, que



1. Esta idea, así como algunas de las referencias que hacemos acerca de la construcción del relato, han sido extraídas del libro de Vicente J. Benet: *El tiempo de la narración clásica: Los films de gangsters de Warner Bros (1930-1932)*, publicado en la Colección Textos de la Filmoteca de la Generalitat Valenciana, nº 9, Valencia, 1992, p. 184.

halla su cumplimiento en la conclusión. Esta concede a la misma un punto final, que a su vez, proporciona la perspectiva desde la que puede percibirse la historia como formando un todo. Así pues, comprender la historia será comprender cómo y porqué los sucesivos episodios han llevado a esta conclusión, la cual, lejos de ser previsible, debe ser aceptable, a la par que congruente con los episodios reunidos.

El auténtico inicio de la historia se encuentra en la secuencia, de montaje trepidante, en la que se nos muestra la evasión de la prisión de dos reclusos, Terry (Keith Szarabajka) y Buch Haynes (Kevin Costner), contrapunteada por el montaje en paralelo de otra escena en la que asistimos a la cotidiana intimidad de una familia. En ella se nos presenta a Philip (T.J. Lowther), un niño de ocho años cuyo deseo (disfrazarse para participar en la fiesta de la noche de *Halloween*) se ve inmediatamente cortocircuitado por las creencias religiosas de una madre que ostenta el principio de autoridad en un universo de mujeres dada la ausencia del tradicional cabeza de familia, el padre. Del choque frontal entre estas dos líneas narrativas, es decir, a raíz de la invasión del espacio de lo familiar por los dos evadidos, se enciende la chispa que posibilita el avance de la historia: Buch establece un juego con el muchacho en el que le ordena apuntarle con el revólver que instantes antes ha caído al suelo y le oblige a levantar las manos. Con este siniestro juego de policías y ladrones, Buch interpela al muchacho para la acción y, a través de lo lúdico, inclinado hacia su vertiente más violenta, Philip, pistola en mano, da el primer paso en un recorrido en el que, convertido en rehén de los fugitivos, será iniciado en el mundo de lo masculino y de la virilidad, que él desconoce por completo, guiado de la mano de un peculiar pedagogo, Buch, quien simboliza la apertura violenta al mundo de lo posible, el umbral que da paso al mundo de la aventura; en él, las garantías de normalidad quedan suspendidas o abolidas: *"Vivimos sustentados por certezas que no nos requieren, pero que nosotros sí requerimos y resguardados por frágiles mecanismos que defienden nuestra tranquilidad (...) la aventura es un ámbito inseguro e imprevisible. Por eso aumentan las probabilidades de aventura según aumente el exotismo, es decir, según nuestros puntos de referencia se hacen más remotos o acaban por desvanecerse: países extranjeros, costumbres desconocidas, naturaleza indómita, violencia interpersonal frente a la que no tenemos otra defensa que nuestros propios recursos... todo en la aventura tiene el sello de la intensidad, del esfuerzo, de la sorpresa, de la pasión, del tesoro."*²

El mundo de la aventura es el lugar en el que el héroe desarrolla su tarea y donde busca desesperadamente el encuentro con su independencia, como dice el propio Buch: *"Nosotros, Philip, tenemos que vivir solos, buscar un destino absurdo y esas cosas"*. Es, pues, necesaria la capacidad de

valerse por sí mismo: ser independiente significa autofundarse, ser *causa sui*, cancelar la vieja deuda con el pasado y engendrarse de nuevo a sí mismo; para ello es preciso abandonar el cosmos ordenado de la casa natal y afrontar el caos del reino de la aventura, donde el héroe se fraguará y regresará renacido y curado de la muerte por el propio esfuerzo.



TEMPUS (NON) FUGIT: TEMPORALIDAD Y EXPERIENCIA

Tras el ingreso de Philip en el mundo de la acción (este va a ser uno de los pilares sobre los que se asienta su proceso de aprendizaje, es decir, aprender que "actuar" significa agredir, ofender, oponerse y dar forma a lo ya dado) mediante la interpelación deíctica de Buch que por primera vez le lleva a significarse, se abren dos líneas en la narración: el retorno al pasado y la pérdida de la inocencia.

El reencuentro del delincuente con su pasado, recuperado en su vertiente más dolorosa, se reactualiza en el relato a través de la figura del niño (un niño sin padre que cumplirá exactamente la misma gesta fatal que el héroe) que se constituye como su doble narcisista, su *alter ego*, una especie de *remake* siniestro de la infancia de Buch (no en vano su disfraz de fantasma³) solo que en el cumplimiento de su destino, éste alcanzará la gloria, tal y como enuncian las palabras del propio Buch tras recibir el disparo certero del muchacho: *"Has sido muy cruel Philip. Eres un héroe. Mañana saldrás en los periódicos por haber salvado a esa familia"*. Pero, a su vez, se traduce en el relato a través de una magnífica metáfora que corporeiza a la perfección el peculiar concepto del tiempo, uno de los hallazgos más originales del filme, y que hace referencia no sólo al viaje iniciático del muchacho sino también al viaje a los infiernos que significa el retorno de Buch a una infancia marcada por la ausencia del padre como principio de autoridad, nos referimos a la metáfora que equipara el automóvil con una máquina del tiempo: *"Esto es una máquina del tiempo del siglo XX. Yo soy el piloto y tú el copiloto. Ahí delante está el futuro y el pasado está ahí detrás. Si la vida va demasiado despacio y quieres llegar antes a tu futuro pisas el acelerador (...) Y si quieres llegar antes a tu futuro pisas el freno y te paras un ratito. Esto es el presente, Philip, disfruta de él mientras dure... Sí señor, viajamos en el tiempo por Texas"*. Un viaje al futuro cuyo destino, como sabemos, es la muerte.

2. Esta idea, así como todo lo referente a la figura del héroe, ha sido extraída del libro de Fernando Savater *La tarea del héroe. Elementos para una ética trágica*; Ediciones Destino, México, 1992, p.171. Estoy en deuda con María José Ferris Carrillo por haberme facilitado el acceso a este texto con el que tanto he aprendido acerca de esas "pequeñas heroicidades" de lo cotidiano.

3. En el cuerpo general del filme hay un tema que se trabaja con especial insistencia: el fantasma. Un significante que encierra un significado polisémico: por un lado, como elemento del orden narrativo no hace sino articular el deseo inicial de Philip (disfrazarse para celebrar la noche de *Halloween*) pero, por otro, como elemento del orden simbólico hace referencia tanto al pasado de Buch como a su propia muerte, recuperando magistralmente su acepción original (*"Aparición, figura de una persona muerta que se aparece a los vivos"*), muy en la línea de la estructura de este relato, puesto que al ubicar la muerte de Buch en el inicio del mismo, el personaje ya no es más que una sombra, una ilusión, una especie de aparición que pulula por el mundo de los vivos, al menos así lo sugieren las palabras de Lottie al final de la película cuando, tras enterarse su marido que está hospedando a un fugitivo, le pregunta: *"¿Qué te ocurre? Parece que hayas visto un fantasma"*. De forma absolutamente económica, un elemento del orden simbólico queda incorporado a las leyes narrativas de manera tan naturalizada que no sólo no supone ningún conflicto, sino que incluso apoya a la narración a través de una mayor precisión de la caracterización del personaje, de sus objetivos y motivaciones y de la conclusión fatal a la que lo conducen.

Por medio de este personaje, Eastwood recupera la tradición romántica de los fuera de la ley, en la que el criminal se encuentra atrapado por un contexto social determinado y perseguido por un destino contrario (recordemos, por citar algunos ejemplos, héroes como los de los filmes *Roaring Twenties* o *High Sierra* de Raoul Walsh). Este héroe frágil, desacreditado, al que ningún coro celebra, en definitiva esta forma de heroicidad lacerada y no reconciliada, contrasta vivamente con la imagen clásica de la invulnerabilidad heroica pero, a su vez, la complementa: el héroe vacilante y frustrado pero cuya firmeza aún resiste, se hace portavoz de la *humanitas*. Buch, personaje herido, traumatizado por su pasado, delincuente, hijo de una prostituta y educado en un burdel se convierte en portavoz de la justicia y en perpetuador del idealismo humanitario. En un intento de saldar sus deudas, establece lazos de complicidad con Philip, su doble fatal pero también su discípulo, a quien inculca su visión personal acerca de la libertad y la responsabilidad, convirtiéndose, de esta manera, en un padre simbólico para él.

El modelo de autoridad en la familia tradicional ha sido el paternal: el Padre distingue y discrimina, posee la nitidez que saca a los objetos de su amalgamamiento originario, jerarquiza estructuralmente lo que antes se amontonaba en confusión. De él son las formas y su diverso rango, a él pertenece lo Ideal, el Proyecto, la Meta, el Valor. El padre es la Ley, en este sentido es una figura inhibitoria, castradora, que impone el principio de realidad frente al del placer, de forma que se convierte en la conciencia frente a las pulsiones instintivas, los arrebatos o lo



inconsciente. El padre es patrón, protector, dios y profesor. Sin embargo, en esencia, la palabra autoridad (*auctoritas*) no significa "mandar" en un sentido estricto ya que etimológicamente proviene de un verbo latino (*augeo*) que significa "robustecer", "hacer prosperar", "ayudar a crecer". Pues bien, ésta es precisamente la tarea que Buch lleva a cabo con el muchacho. Una enseñanza impartida por medio de una peculiar titulación "la de haber vivido"; la "veteranía", que en la mayoría de ocasiones es un grado, y la "experiencia", ese aprendizaje conseguido a través de la vía del placer y del dolor...

Uno de los componentes que dotan de entidad a cualquier narración es el tiempo y, a su vez, es el que enmarca al

ser en una continua experiencia del mundo: para defendernos del tiempo físico, continuo, del mundo, el hombre creó el tiempo de los calendarios, un tiempo crónico y objetivo que no puede coincidir con el vivido, el de la experiencia humana, puesto que se trata de un tiempo demasiado simbólico y ordenado como para poder sentirnos acolchados por él. Aunque resulte necesario para vivir organizadamente es, sin embargo, insuficiente para vivirlo como experiencia, de ahí la necesidad de relatos (aventuras) para simbolizar las categorías propias de la experiencia, ese tiempo interior, y su radical oposición al tiempo objetivo y uniforme: "*La aventura es un tiempo lleno, frente al tiempo vacío e intercambiable de la rutina: frente a la isocronía del tiempo rutinario, el tiempo aventurero no se mide, sino que se saborea o se sufre, pero en cualquier caso se niega a presentarse de manera homogénea para plegarse a cualquier baremo objetivo. En una palabra, el tiempo aventurero es el marco dramático de lo que pasa, mientras que en la rutina todo pasa para llenar de algún modo el hueco bostezante del tiempo*".⁴

Pues bien, es precisamente ese "tiempo lleno" el que impregna el relato de *Un Mundo Perfecto*. Nada hay más apremiante que el hecho de huir, la lógica del fugitivo es, precisamente, la de no perder el tiempo y Haynes, sin embargo, parece disponer de todo el tiempo del mundo puesto que detiene una y otra vez la acción, a lo largo de toda la persecución, en espera de Philip. Esta transgresión de la lógica del fugitivo que dilata los instantes de mayor apremio no tiene otra explicación sino es que



la transmisión de la experiencia requiere una temporalidad distinta: los personajes tienen demasiadas cosas que decirse (recordemos lo chocante que resulta que en medio de la persecución, con la policía pisándoles los talones, Buch se detenga para disertar acerca del tamaño del pene del muchacho).

EL FINAL DEL JUEGO: DE LA FE AL DESCREIMIENTO

Aunque la figura paterna pueda ser afectuosa y justa, también puede tener una dimensión terrible y amenazadora que puede propiciar excesos sádicos de influjo aniquilador: el héroe es capaz de encarnar, al mismo tiempo, al bueno, al feo y al malo...

4. Fernando Savater, *op. cit.* p. 170.

De esta forma Philip aprende acerca del coraje necesario a la hora de tener que tomar decisiones y del equilibrio justo entre el principio de la realidad y del placer ("A ver si nos entendemos. Robar está mal pero si necesitas algo, lo tomas prestado. A eso se le llama la excepción de la regla"), es decir, es heredero de una moral pragmática que se opone radicalmente a la rigidez teórica de la moral convencional. Así pues, el saber que hereda de Buch también pasa por el desvelamiento de las realidades más feroces e intensas de la vida humana: las verdades de la fuerza (la violencia y el abuso de poder), pero también las verdades de la carne (el sexo y la muerte). Este tipo de saber tradicionalmente se le hurtaba a la mirada infantil, cubriéndolo con un velo de recato o de pudor que sólo se levantaba poco a poco. La identidad infantil (la mal llamada "inocencia" de los niños) consistía en ignorar esas cosas o no manejar sino fábulas acerca de ellas, mientras que los adultos se caracterizaban precisamente por poseer y administrar la clave de tantos secretos, de forma que el niño crecía en una oscuridad acogedora.

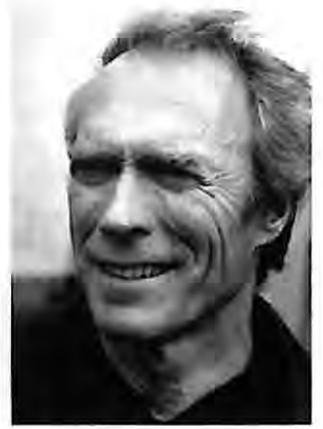
En el relato de *Un Mundo Perfecto* hay una secuencia de inflexión que marca el imposible retorno al mundo bucólico y paradisíaco por el que hemos deambulado durante la parte central del filme: en el momento de mayor gloria y esplendor del héroe, el destino le vuelve a golpear en su punto más débil. Tras una secuencia idílica, ubicada de nuevo en el ámbito de lo familiar, en la que los personajes danzan al son de una música que parece provenir del rincón más recóndito de la memoria de



Buch, éste reacciona salvajemente cuando ve al que es su anfitrión abofetear a su nieto. Buch, montado en cólera, fuerza al hombre a pronunciar las palabras "Te quiero" bajo la amenaza de su revólver. Al no obtener toda la sinceridad deseada le hace reiterar la acción una y otra vez. Como si fuera imposible detener los acontecimientos, Buch comienza a preparar el *atrezzo* para la muerte bajo la mirada aterrorizada de Philip mientras suenan, como no podía ser de otra manera, los versos del *Padre Nuestro* recitados por Lottie. Estableciendo una perfecta rima visual con la secuencia del inicio de la historia, en una especie de juego de siniestros espejos, Philip se aferra a la pistola pero ahora sí dispara (*Tú quoque, "Philip" meí?*): fin del juego.

De esta forma irrumpe la violencia en un universo en el que, aunque sembrado de cadáveres, aparecía arropada o reo-

rientada (siempre en *off* como en los mejores filmes clásicos). Nos encontramos, por lo tanto, ante una secuencia que marca un punto de inflexión definitivo en el filme: el viaje iniciático y la paternidad asumida por el héroe que habían cambiado nuestras expectativas a lo largo del relato, quedan interrumpidas para reactualizar ahora un nuevo registro, el de la violencia. Si el relato se había detenido en la figura del héroe en su vertiente más positiva y reconfortable, más humana, a partir de este instante que, como pronto descubriremos no es el único en el filme, se interesa por los intersticios, desvelándonos su naturaleza monstruosa, atroz, excesiva y huracanada, la de una voluntad dispuesta a afirmarse sin concesiones. Después de todo, el héroe es el ser que tantea por arriba y por abajo los límites de la humanidad como si vacilase sobre cuál es el punto adecuado para asentarse en ella, al menos así lo enuncian las palabras de Buch: "No soy un buen hombre pero tampoco soy el peor... Soy de otra raza".



TODO CUENTO ENCIERRA UNA "MORAL"

Hasta ahora no habíamos hecho referencia a la línea secundaria de la narración que, a lo largo de todo el filme, contrapuntea la línea narrativa principal por montaje en paralelo, guiada de la mano de Red Garnett (Clint Eastwood), el *ranger* veterano que, con su corte de acólitos, se lanza a la persecución de los fugitivos. Este "sheriff" del siglo XX es, en parte, el responsable del desastroso final de Buch. En términos legales es el *amicus curiae*, es decir, el "curador", el tutor que convence al juez para que encierre a Buch durante cuatro años, sin libertad condicional, por haber robado un coche. Pero, además, es el representante de un sistema que también es capaz de ejercer la más absurda de las violencias (recordemos que Buch muere a manos de un miembro del FBI). Eastwood, con ello,



Fotos: Paisajes © Ferre Sáez

está poniendo sobre el tapete la torpeza del sistema judicial americano caracterizado por su ambigüedad moral y en el que, lejos del maniqueísmo más tranquilizador, también los supuestos inocentes, los representantes y garantes de la Ley, el Orden y la Justicia pueden encarnar a "los malos de la película". Nada hay de novedoso en esta propuesta de Eastwood puesto que sería muy larga la lista de filmes que apuntan hacia la imposibilidad del *sueño americano*. Sin embargo, sí que nos gustaría llamar la atención sobre una de las maniobras discursivas llevadas a cabo en este relato que le conceden cierta originalidad: nos estamos refiriendo al tono irónico que tiñe gran parte de la narración. En *Un Mundo Perfecto* encontramos uno de los fenómenos que afectan a la mayoría de relatos de la actualidad: la síntesis de géneros, la hibridación, en la medida en que se trata de una obra capaz de combinar risa y tragedia, violencia y ternura, el humor y la trivialidad con el drama y ello viene dado, sobre todo, a partir de esta línea narrativa secundaria en la que constantemente vemos a los miembros del cuerpo policial no sólo mofarse de una de las figuras claves del sistema, el gobernador, de quien no dudan en tomar prestada su caravana para luego estamparla contra un árbol tras una persecución insólita (ciertamente en la línea de los mejores filmes de la Keystone) sino, además, incurrir constantemente en el más espantoso de los ridículos (recordemos cómo en una de las escenas más melodramáticas del filme, cuando el *sheriff* y la madre se dirigen al secuestrador de Philip, el megáfono a duras penas deja escuchar sus palabras); el relato está plagado de este tipo de situaciones cuya comicidad e ironía radica en el hecho de tener

como objeto a los representantes de la Ley. Como sabemos, la comicidad como recurso narrativo supone siempre el itinerario hacia la destrucción sistemática del orden, del mundo conocido, la inversión más absoluta de los términos que soportan nuestra realidad. El cine clásico es, antes que nada, el cine del orden. Estructurado en torno a un centro, pone siempre en marcha todo su poder de narrador mítico para escenificar el trayecto eterno de los héroes en perpetuo itinerario hacia la redención de los males del mundo. Sin embargo, la comedia, destructora, agresivamente burlesca, venenosamente afilada, pone siempre en peligro los fundamentos que centralizan el mundo y la narración de

historias tal y como las entiende la narración clásica⁵. Así pues, parece que la película de Eastwood sea una especie de búsqueda del equilibrio entre la tragedia y la comedia, en un eterno movimiento doble entre la lágrima y la risa.

Como no podía ser de otra manera, puesto que así lo enunciaba el inicio del filme, nos enfrentamos a la muerte del héroe: "*En la aventura siempre está presente la muerte. Por supuesto, pudiera decirse que tal asistencia nunca falta a ningún evento humano, pero en el caso de la aventura la presencia de la muerte no es ocasional, sino esencial: la muerte es lo desafiado, aquello cuyo testimonio de autenticidad aventurera se requiere (...) el aura ultravital del héroe aventurero es la de quien se ha frotado frecuentemente con la muerte y ha obtenido de ella vacuna y no contagio*"⁶. La única forma de que Buch pueda morir como un héroe es la de convertirle en mártir, en víctima de las torpezas del sistema y, así, Buch muere por un malentendido a manos de la policía. El filme se sitúa, de esta manera, en la línea poética del fracaso, la melancólica glorificación de la derrota como dignidad ante lo ineluctablemente adverso, de otra forma resultaría imposible entender la dilatación del momento de la muerte por parte de Eastwood, ese hagiógrafo que, a través de ese último gesto, reviste al héroe de la "Fama" horaciana ("*Non omnis moriar*"), rasgo imprescindible para que las gestas heroicas perduren por siempre en la memoria colectiva superando, con ello, los límites marcados por la Muerte.

5. Fernando Savater, *op. cit.* p. 172.

6. Bou, Núria, *La mirada en el temps (Mite i passió en el cinema de Hollywood)*, Barcelona, 62, 1996.