

Banda aparte. Formas de ver

(Ediciones de la Mirada)

Título:

El antihéroe heroico. Sin perdón (Unforgiven, 1992), contradicciones y ambivalencias en el proceso mitificador/desmitificador de un western posrevisionista realizado en los años 90

Autor/es:

Lomillos, Miguel Ángel

Citar como:

Lomillos, MÁ. (1999). El antihéroe heroico. Sin perdón (Unforgiven, 1992), contradicciones y ambivalencias en el proceso mitificador/desmitificador de un western posrevisionista

Documento descargado de:

<http://hdl.handle.net/10251/42319>

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:



E L ANTIHÉROE HEROICO:
SIN PERDÓN (UNFORGIVEN, 1992)
 CONTRADICCIONES Y AMBIVALENCIAS EN EL
 PROCESO MITIFICADOR/DESMITIFICADOR
 DE UN *WESTERN* POSREVISIONISTA
 REALIZADO EN LOS AÑOS 90

MIGUEL ÁNGEL LOMILLOS



*A Montse Otero,
 porque le es debido.*

El *western* es el género cinematográfico más castigado por el paso del tiempo, por la madurez del cine, por la propia saturación de imágenes e historias. Hace tiempo que la Historia y la Industria le entregaron el finiquito y, sin embargo, algunos críticos y cinéfilos nostálgicos todavía se esfuerzan en hablar de renacimiento o incluso prefieren ver la escasa producción como un eterno declive siempre imperecedero. El caso es que en los últimos treinta y cinco años este genuino representante del cine clásico americano ha recibido, más que cualquier otro género,

todos los bandazos que el cine, como lenguaje e institución, haya podido experimentar: agotamiento del código, manierismos, *spaguetti-western*, *western* revisionista y crepuscular, parodias, farsas, hibridaciones (con la comedia y el musical sobre todo) hasta llegar a los últimos *revivals* nostálgicos y las recreaciones ecológicas y feministas tan al gusto postmoderno.

Sin perdón (Unforgiven, Clint Eastwood, 1992) ocupa un caso atípico en esta coyuntura brevemente delineada en esta introducción. Nacido de un guión de 1975, hijo legítimo de su tiempo (el guión de David W. Peoples es un explícito epígono del *western* revisionista), su plasmación fílmica en 1992 como *rara avis* viene a demostrar la dimensión agónica del género



tanto en el despiadado proceso desmitificador del texto como en la singularidad de su proceso contextual y escritural. Aunque el clima en que se gestó el guión ya no existe (digamos que los tiempos actuales, en términos de cine industrial, son más conservadores), el espíritu reflexivo y crítico impregnado en él, fielmente recogido en la realización de Clint Eastwood, ha provocado una inusual resonancia en el vacío y mediocridad de los noventa. En una palabra, *Sin perdón* viene a prolongar un nuevo "punto final" (alguien ha dicho que se trata del "último western posible"), como si la propia dialéctica pasado/presente inscrita en la historia de William Munny (el pasado que retorna reflexiva y aviesamente al presente) se trasplantase miméticamente al proceso creativo del filme¹, y por tanto, a sus condiciones receptoras y contextuales.

Atribuyo a las consecuencias que conlleva esta peculiar "nostalgia agónica" un importante factor a tener en cuenta en la excelente acogida de público y crítica que ha provocado este filme (incluso el reconocimiento de la Academia, algo con certeza impensable en los años setenta). *Sin perdón* es un filme que satisface el apetito de ficción primordial del gran público y, al mismo tiempo, trae consigo una crepuscular reflexión sobre las claves básicas del género (fundamentalmente, el análisis del mito y la violencia). Veamos cómo se construye esta reflexión donde el juego ficcional (por tanto, el sustrato mítico fundacional) sufre constantemente el ataque frontal (aunque nunca auténticamente transgresor) del proceso desmitificador.

MITO Y LEYENDA. ESTATUTO AMBIGUO DEL HÉROE

Sin perdón hace uso de toda la parafernalia demolidora del revisionismo crítico del *western* de los años sesenta y setenta (Sam Peckinpah, Don Siegel, Phil Kaufman, Arthur Penn, etc), así como de las conquistas formales y metatextuales de la primera generación auténticamente cinéfila de cineastas americanos (Robert Altman, Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, Peter Bogdanovich, etc).

En este sentido, la primera inversión del imaginario americano se da en el inicio del filme: ya no se trata del héroe que busca un lugar, un espacio donde formar un hogar². Aquí el héroe (William Munny) ya está establecido, tiene su casa y su familia, ha puesto orden a su vida y a su pasado tormentoso — se ha regenerado—, pero decide salir de su casa para recuperar el espacio anterior de la leyenda y de la épica (en esta decisión o recuperación, que conlleva un plus de saber del héroe moderno respecto a la unidimensionalidad del héroe clásico, radica el elemento motriz de la estrategia revisionista). La agresión a la prostituta, acción básica del filme, funciona como llamada o invocación de regreso a ese mundo mítico del pasado que será puesto en entredicho. Ese mundo está representado aquí por un espacio/tiempo fronterizo y transicional, especie de *turning point* de la historia del Viejo Oeste, donde acaba de llegar el ferrocarril, el sheriff se construye una casa, el pueblo no posee (todavía) iglesia ni familias (en el sentido de la tradicional

1. En este aspecto, la aureola que encarna la persona cinematográfica de Clint Eastwood/actor y su particular proceso de desmitificación desde su posición de realizador se engloban en esta dinámica.

2. Un imaginario épico que admite muchas variables, siendo uno de sus epígonos la del último John Ford en la que el hombre de acción (el héroe) regresa a casa (a sus orígenes) después de muchos años de ausencia, con la intención de recomenzar todo de nuevo, pero en ese interregno ya trae consigo la huella misteriosa del pasado.

comunidad), tan sólo está poblado por hombres (vaqueros) y prostitutas. Su nombre expresa, con su peculiar onomástica, el pasado pendenciero y alcohólico del Oeste: Big Whiskey.

Pero el mundo del salvaje Oeste, el *wilderness*, ha desaparecido (como elocuentemente expresa el cartel que anuncia la prohibición de portar armas de fuego en la ciudad), y los viejos pistoleros³ se han reciclado: unos se han casado y se han convertido en granjeros (Bill Munny y Ned Logan), otros se han convertido en *sheriff* (Little Bill) y otros son ahora representantes del capitalismo emergente, contratados en el ferrocarril para la limpieza étnica-social de "matar chinos" (Bob English).

En síntesis, el acuchillamiento de la prostituta es el pretexto narrativo, el ardid ficcional para traer a la arena a estas cuatro figuras del pasado y vivenciar, emocionados y expectantes de nuevo (aunque con el saber añadido para reconocer, como espectadores expertos, los furibundos ataques al mito como parte del juego), el conflicto primigenio y fascinante de la violencia desatada entre estas figuras pertenecientes a un mundo extinguido. De lo que se trata es de vaciar aún más (a sabiendas de que el listón puesto por el *western* revisionista estaba muy alto) ese espacio épico y glorioso del viejo Oeste americano. De ahí proviene el carácter espectral y fantasmal de estas figuras, fuerzas ancladas en el pasado y sometidas a él, demostrando de manera patética su incapacidad para aceptar el presente y el devenir de los hechos.

En este sentido, existen dos actitudes morales frente al pasado, planteadas en sintonía con la estructura binaria y elemental del relato⁴:

1.- Una, la que encarnan W. Munny y su amigo Ned Logan, orientada hacia la humanización, la asunción del pasado (concienciación) y la posibilidad de transformación. Se trata de una regeneración que había sido posibilitada por la mujer —la vida familiar—, pero en el juego ficcional se *reactualiza*, es decir, se replantea como no *definitiva* ya que, de las mujeres, una está muerta y la otra es india (es decir, carente de voz, pero con una mirada que lo dice todo). Sin embargo, este proceso se da de manera desnaturalizada y ambigua (como si hubiese una doble o triple moral cuyo fondo estuviese plegado a los subterfugios de la estrategia manierista), pues ocurre en cuanto sus protagonistas se dirigen a realizar las mismas fechorías del pasado. Es decir, entre la maldad antigua de William Munny y la *reversible* conciencia actual se instaura la quimera, el artificio, las diferentes capas superpuestas del planteamiento revisionista.

Un tercer personaje hace bascular esta dinámica pasado/presente: el joven Kid Schofield, aprendiz de pistolero y deseo de emular las gestas heroicas de los viejos tiempos.

2.- Dos, las figuras que idealizan el pasado y viven de las rentas que les otorga la leyenda: English Bob y Little Bill. En medio del relato, estos dos personajes serán confrontados cara a cara con el registro más corrosivo e irónico desplegado por el proceso desmitificador del filme. De su choque frontal surgirá el "auténtico" valedor del elevado estatuto que dicen poseer: la

monumental paliza que propina Little Bill a English Bob tanto en el aspecto físico (a modo de escarmiento delante de la concurrencia) como dialéctico (con las mismas armas que ostentaba: la palabra y el discurso irónico) supone el encumbramiento de uno y la reducción a caricatura del otro.

El tercer personaje catalizador de esta dinámica (sobre la que subyace la cuestión fundamental que plantea el filme sobre la verdad/mentira de la leyenda) es el reportero-escritor W.W. Beauchamp. De biógrafo del primero (con el libro "*El duque de la muerte*", donde "*duke*" —duque— se convierte en boca del *sheriff* en "*duck*", pato) pasa a serlo del segundo, en una irónica delegación que viene a decir que la crónica o biografía en el Oeste legendario se convierte en hagiografía personal.

Aquí se abre uno de los agujeros que adolece la película (y el guión): primero, aplicar un baremo absolutamente desproporcionado entre estas dos figuras (la sobrecualificación de uno a expensas de la caricaturización del otro); segundo, la crítica al imaginario épico americano y a la violencia fascistoide de su sociedad (que dicho sea de paso, proviene de un esquema deconstructivo del género ya institucionalizado y no de una voluntad de crítica sobre una realidad concreta expresada en fuerzas sociales) no impide glosar los archiconocidos valores americanos (democracia, individualismo, patria, país grande, etcétera) a costa del personaje English Bob que es azotado en el foro público delante de la bandera de barras y estrellas por atreverse a criticar tales valores el día de la independencia. No resta ningún consuelo hacia este cuitado personaje inglés: por mucho que nos enterezca el papel de la víctima y la antipatía que genera la bruta brutalidad, la defensa a una colectividad y su sistema político despierta sentimientos encontrados. De ahí la injusticia del Narrador respecto a esta estrategia desnivelada⁵. Se le podría preguntar al Narrador: ¿no le parecía motivo suficiente que el discurso tontamente provocativo del personaje inglés fuese originado por la noticia del atentado a un presidente americano para que se amplifique aún más la brecha haciendo coincidir su llegada a Big Whiskey con el día de la independencia?

La confrontación física y dialéctica entre Little Bill y English Bob es correlativa a la revisión del pasado mítico que se da en el primer grupo, siendo Beauchamp y Kid los pivotes que accionan ese "querer saber" sobre las sombras de la leyenda,



3. Si las viejas glorias protagonizaron los últimos westerns de los viejos maestros (John Wayne, James Stewart, Robert Mitchum, Gregory Peck, Henry Fonda), aquí son los viejos actores de hoy en día (Clint Eastwood, Gene Hackman, Richard Harris, Morgan Freeman) los que protagonizan este pos-revisionista *western*, especie de honras fúnebres a lo que queda del género.

4. La radical polaridad que establece esta estructura binaria condiciona la tan cacareada indiferenciación entre Bien y Mal de que hace gala el filme, a nivel sintagmático, en la construcción de los personajes. A fin de cuentas, los dos ex-pistoleros se verán las caras en el duelo final, y el conjunto de valores morales y afectivos investidos durante el desarrollo del relato estarán definidos nítidamente en ese momento.

5. Obviamente, en la rivalidad -no solamente interpretativa- de estas dos figuras, la Academia también se pronunció premiando con un Oscar el "pro-americanismo" de Little Bill/G. Hackman en detrimento del "europeísmo" (monárquico) de Bob English/R. Harris. En términos puramente actorales el trabajo del inglés resulta a todas luces más difícil y meritorio que el del americano.

aunque desde una posición plenamente afincada en el mito. Ahí radica el eje principal de la estructura narrativa de *Sin perdón*: en cuanto la historia camina hacia el enfrentamiento entre las dos figuras superiores de estos dos movimientos —en un ortodoxo montaje paralelo— que van a converger al final (W. Munny por un lado y Little Bill por el otro), el “poder de la palabra”⁶ ocupa todo ese espacio que se extiende a lo largo de la primera mitad del relato, y que adopta la forma moderna del viaje o “vagabundeo” (Deleuze), territorio de la pura transitoriedad y de la no-acción, pues *de facto* cumple la función de retardamiento de ese enfrentamiento o duelo final.

Kid Schofield y W.W. Beauchamp encarnan (según la terminología de F. Casetti) la perspectiva del espectador, del enunciario. Ambos provienen de esa mirada de raigambre



mítica que expone el niño Joey en *Raíces profundas* (*Shane*, George Stevens, 1953)⁷, lógicamente con otros matices y en otra escala dada la modernidad del filme de Eastwood, pero la trayectoria de estos personajes va a desembocar en esa mirada infantil, de asombro y de auténtica estupefacción, cuando se enfrentan con el nivel más alto del estatuto mítico del héroe:

6. Una indagación sobre el mito que acusa, en su exceso de palabra, un sobado regusto por la maldad del pasado.

7. Un filme, por cierto, cuya estructura temática Eastwood ha retomado en *El jinete pálido* (*Pale Rider*, 1985).



Kid, cuando recogen el dinero de las putas debajo del árbol y, Beauchamp, en la fundamental secuencia final del filme que luego analizamos.

El joven Kid, cuyo desfase entre pretensión y realidad es severamente criticado a través de su mirada miope, es el que pregunta no para descubrir el rostro (oculto) de las cosas, sino para reafirmar su visión heroica sobre los sucesos legendarios: “¿Ocurrió de verdad? ¿es tal como lo cuentan?” le inquiera constantemente a Munny que se escapa de la cuestión con un “no querer recordar” (“*No me acuerdo de aquello*”) que sugiere en todo momento la plena conciencia sobre su pasado abyecto y el fantasma de la culpabilidad y el arrepentimiento. En una palabra, el héroe que no quiere serlo, como le dice a su compañero de fatigas Ned en una de sus conversaciones “revisio-nistas” al lado de la hoguera: “*Ya no soy aquel loco asesino*”; “*Cierto, ahora sólo soy un hombre, no me diferencio en nada de cualquier otro*”.

Por el contrario, las preguntas de Beauchamp, pesquisador del Este no menos atónito que Kid, encuentran siempre solícita disposición en el egocentrismo y la vanagloria de Little Bill, como antes ocurrió con English Bob. A la versión elevada y deformante de uno (“adornando *los hechos contados por testigos presenciales*” se justifica Beauchamp) le sustituye la versión elevada del otro (“*No fue así, sino...*”) en un juego sin fin donde los parámetros del relato se circunscriben en todo momento dentro de los márgenes más convencionales de la leyenda (pistoleros, cobardía/valentía, peligros, borracheras, o cuestiones sobre si es más apto ser más rápido en disparar o mantener la cabeza fría).

EL ESCRITOR BEAUCHAMP: FIGURA DE LA ESTUPEFACCIÓN Y DEL ASOMBRO MÍTICO (ENUNCIARIO/ESPECTADOR).

La actitud de Beauchamp no es la del cronista o historia-



dor que busca contrastar las fuentes, la veracidad de las diversas declaraciones, sino la de propagar las historias particulares dentro de los cánones de la leyenda (visión transhistórica, mítica, ya presupuesta). Su caracterización no concuerda con su tipología (un escritor proveniente del Este civilizatorio), él no representa un personaje moderno preocupado por la construcción discursiva del mito y su confrontación con la realidad (este estatuto metanarrativo corresponde, aunque de una manera negativamente ambigua, a la narración en su conjunto). Su focalización espectacular se destaca sobre todo en la última secuencia del filme, un duelo canónico del Oeste tan procurado y deseado desde el punto de vista de este personaje que el duelo parece exponerse y darse en su honor, delante de sus ojos fascinados (de hecho es la única escena del filme sometida a una elocuente mitificación, muy acorde al papel de Beauchamp/espectador). Entresacamos dos cuestiones en el análisis de esta secuencia fundamental: una, inmediatamente antes del tiroteo, durante la expectación creada en el bar Greelys en el enfrentamiento entre los dos grandes héroes, Bill Munny y Little Bill, manteniéndose la planificación en un medido y sostenido cruce de miradas (por un lado, Munny, foco de todas las miradas y por otro lado, Beauchamp, las putas, los vaqueros, los ayudantes del *sheriff* y sobre todos, Little Bill), el personaje Beauchamp acapara el privilegio (la seducción) de las miradas dirigidas al protagonista —ni más ni menos que cinco planos de este personaje se insertan en este pequeño fragmento—; dos, Bill Munny no entra propiamente en el Greelys, *aparece* dentro sin atravesar la puerta (lo primero que vemos de él es su rifle, en primer término y en medio del encuadre, en un plano canónicamente subjetivo), y el primero que repara en su presencia, mientras Little Bill arenga al personal y justamente antes de que Munny haga su carta de presentación en el local con el característico sonido del percutor del arma, es inevitablemente Beauchamp. Esta relación simbiótica entre el magnetismo del héroe y la función espectacular del reportero (entrada fantasmal de uno/ presentimiento del otro) construida en el momento álgido del relato, que reelabora conscientemente el mito del pistolero (el duelo ritual, su esencia épica elemental), induce a pensar que esta propuesta mítica final tiene que ver con la mirada espectacular del personaje Beauchamp.

Podría decirse que esta escena mítica es el premio al espectador (Beauchamp) como guinda final a un filme *exteriormente* tan desmitificador con la violencia y el mito. Esta especial sintonía entre el héroe y el reportero también se observa en la resolución del tiroteo ("*Creo... que me han dado*" dice Beauchamp temblando, "*No está herido*" responde Munny tajante), lo que además sugiere la exactitud del pistolero a la hora de saber a quién dispara y a quién acierta. El diálogo que entablan repite de nuevo el personaje anonadado y estupefacto (como Kid) y la aparente modestia del héroe ("*Siempre tuve suerte a la hora de matar gente*") que *se sabe* que es héroe a pesar de que no quiere serlo. Este diálogo es la puesta en escena de una fascinación cinéfila: la del *fan* nostálgico, la del fetichista del *western* o la del niño que recrea en su imaginación el

héroe de su película ("*Dios mío... mío, ha... ma... matado a cinco hombres... usted solo*"). Querer saber a cual de ellos mató primero y el orden de los disparos expresa la quintaesencia de esa seducción, es querer *desconstruir* la leyenda por el lado (frontal) de la leyenda.

Lo expuesto hasta aquí demuestra el planteamiento de que el personaje Beauchamp gira en torno al estatuto del narrario y no en el del narrador como señalan algunos críticos. Carlos Losilla, por ejemplo, lo denomina "*narrador fantasma*" y acierta en su apreciación como "*focalizador de la atención del espectador*", pero sin duda resulta forzada su extrapolación a la de "*narrador externo —transformado y redimido por la experiencia— de la historia que cuenta la película*"⁸. Aún siendo escritor, este personaje está en las antípodas del proceso de escritura, de la instancia narradora de *Sin perdón*: es el personaje pelele en busca de un héroe, carente de crítica y pensamiento, objeto de la burla e ironía despiadadas del Narrador, sin saber ni competencia para ofrecer una autorreflexión sobre el modo de narrar. De ahí que Losilla destaque un elemento extranarrativo: la distancia que hay entre el personaje pardillo y oportunista y el Narrador irónico y desmitificador, sólo puede salvarse con la "transformación y redención de la experiencia". Objetivo hacia el cual pretendía caminar el guión (es el cuarto argumento fallido de Losilla que a continuación explicamos), y digo "pretendía" porque no lo consigue y, obviamente, aún menos el texto fílmico, cuyo final apunta hacia otra dirección. Veamos. Losilla observa un elemento proyectivo y valorativo existente en el guión —secuencia 103— para apoyar su posición, pero no cae en la cuenta de que este elemento no se materializa (ni siquiera virtualmente) en el filme y de que incluso es un elemento *extraño* en el propio guión, pues supone un juicio más afinado a la esfera del guionista que a la del personaje. El juicio, enunciado después de una descripción, es el siguiente (secuencia 103, después del tiroteo): "*Beauchamp contempla estupefacto los torpes y persistentes intentos de Munny por subir a la yegua. No puede creerlo, no puede creer que el Viejo Oeste sea esto, y su expresión lo dice bien a las claras*". La repetición y la redundancia podrán tener fuerza corrosiva en la parodia y en la comedia, pero en este registro serio y desmitificador (por mucho doble o triple fondo que pueda tener) le resta eficacia. Obviamente, ésta es una de las pocas escenas que el sobrio Eastwood modificó (en la secuencia 46 del guión ocurría otro tanto: la tercera caída de Bill Munny del caballo, que ya resultaba intolerable, también eliminada por el director). De cualquier forma, en el caso que nos ocupa, sería impensable que por una simple torpeza del héroe con su caballo, después de llenársele la boca de babas por presenciar cómo mata a



8. Guión de *Sin perdón*, Viridiana nº 11, diciembre de 1995, p. 142

9. Este tipo de escenas presuntamente irónicas o desmitificadoras que tanto abundan en *Sin perdón* (desde la inicial imagen de Munny entre los cerdos y el fango, las dos "bellas postalitas" que abren y cierran el filme, el nombre inequívocamente francés del escritor, pasando por la ya reseñada caída del caballo o la desigual pelea entre Little Bill y Bob English) carecen de verdadero potencial crítico porque son recursos superficiales que se añaden —sin afectar sus cimientos— a la estructura mítica del filme. Resulta casi obvio inferir que Peoples "se regodeó" bastante en su —ahora famoso— guión y Eastwood, aún reproduciendo fielmente su espíritu, se permitió limar o eliminar ciertos excesos.



cinco hombres él solito, toda la adrenalina mítica acumulada por Beauchamp se viniese abajo 9.

No me resisto a contar cómo se produce esta secuencia en el film, fundamental para entender el verdadero estatuto de este escritor de novelas baratas. A la salida de Munny del bar Greelys, una vez que escupe sus imprecaciones demoníacas a la concurrencia, dos personajes atemorizados se encuentran parapetados a un lado de la calle principal provistos de una escopeta (Joe el Alemán y Charley, el ayudante "cagaleras" del sheriff) pero no tienen agallas para dispararle. Beauchamp surge de repente entre estos dos personajes, casi de manera teatral, desplazándolos a un lado y a otro a modo de cortinas, y acercándose a la cámara (en un plano casi frontal) para ponerse las gafas y "ver mejor" al héroe que se aleja con suma destreza con el caballo (según Casetti, las gafas son un signo inconfundible del enunciario, de la posición del espectador). Estos planos de Beauchamp que se insertan (junto con los de las putas que se aproximan una a una) con los de William Munny soltando su recado final ("¡Enterrad a Ned!", "¡No maltratéis a las putas!") culminan el estatuto de este personaje a lo largo de todo el filme: mojándose en medio de la calle, atusándose las gafas, la boca abierta y la expresión del rostro de total embobamiento traduce perfectamente este paisaje de la estupefacción y del fascinio del mito, gestualidad que, reconozcámoslo, es la misma que la nuestra de espectadores, cautivados por la seducción fálica del héroe.

No es difícil adivinar en esta relación héroe/Beauchamp la necesaria estrategia compensatoria que pone en igualdad de condiciones el dubio proceso mitificador/desmitificador de *Sin perdón*. Al héroe permanentemente cuestionado (pero que se sigue sabiendo héroe *por él mismo* y por el espectador) le complementa el personaje caricato, embelesado, obligado sancho panza boquiabierto para el antihéroe heroico. Al hiperbólico proceso desmitificador operado en la superficie del relato correspondía igualmente un hiperbólico personaje no moderno enraizado en el mito y en la función espectacular. A pesar del irónico



envoltorio revisionista, a pesar de la sobria adaptación o puesta en escena de Clint Eastwood, a pesar de su psicología moderna y de su aparente indiferenciación moral, ambos personajes, héroe y "bufón", caminan por el sendero glorioso del mito, de la ficción clásica: el destino legendario y solitario del héroe, la estupefacción de los que le observan partir.

REFLEXIÓN SOBRE LA VIOLENCIA

Entre la "pasional" agresión del vaquero a la prostituta y la muerte a sangre fría de los dos vaqueros existe un recorrido donde el cuestionamiento moral sobre la "verdad" de un pasado violento y sanguinario sitúa la perspectiva crítica de las escenas de violencia que se dan en la película.

Por otro lado, entre los cinco disparos que falla estrepitosamente el granjero que desempolva el arma de su pasado de



gunfighter y los cinco hombres que elimina en un tris en el duelo final existe un trayecto donde el proceso desmitificador no afecta, en términos profundos, al estatuto mítico del héroe.

En el primer movimiento se exponen las acciones de violencia en toda su crudeza, de manera anticlimática y reflejando sin contemplaciones (sin echar mano de la ritualidad típica del género) la crueldad de los agresores: por un lado, las monumentales palizas que propina Little Bill, una especie de "simpático fascista" del Oeste como representante de la "ley y el orden" (a English Bob, premonición de la que le espera a Bill Munny, sin olvidar la tortura mortal infringida a Ned Logan); por otro lado, las que ejecutan los ex-pistoleros (concienciados) en compañía de Kid contra los vaqueros y que sin duda resultan lo más con-

seguido del filme de Eastwood. El uso de los tiempos muertos, las pausas y silencios, la función anticlimática y catatónica de la música y los diálogos y gritos exasperantes colocan al espectador delante de la verdadera faz de la violencia y pone en solfa la dificultad que entraña la eliminación de una vida ajena, tratada como un hecho criminal y no como un espectáculo visual que trivializa la muerte. La importancia de estas dos secuencias radica en su carácter ejemplar y pedagógico, no en vano servirán para la definitiva confrontación de Kid Schofield con la realidad. Los temores, el miedo y el llanto afloran ahora en el joven "aprendiz de asesino", que acaba de experimentar en carne propia la parte oculta y nunca expresada de la leyenda: "*¿Así era en los viejos tiempos, Bill? Todos a caballo, disparando, humo por todas partes, gente gritando sin parar, balas sibando...*"

En el segundo movimiento antes mencionado, el del impulso mítico, éste sobreviene cuando la acción violenta es demandada por una causa éticamente justa, la de vengar al amigo cruelmente asesinado a manos de Little Bill, pero que en realidad es una escena —la del duelo— que esperaba ansiosamente el espectador (de ahí la importancia de un personaje como Beauchamp en la demanda y focalización del mito). A partir de este momento entra en escena el código ritual de los viejos héroes y ese tipo de frases que Beauchamp "desea" y "espera" para escribir en sus libros (y el espectador para regocijarse en su asiento): "*¿Pero eso no le asustó a Little Bill, verdad?*" (le inquiere Munny a la prostituta que trae el dinero y cuenta a moco tendido las auténticas barbaridades del pasado de aquél), o joyas del repertorio como estas que abren y cierran el duelo: "*¿Quién es el dueño de esta pocilga?*" o "*Todo el que quiera seguir con vida será mejor que se largue*".

El whisky, del que Munny vuelve a echar mano en este duro trance, cumple una importante función narrativa y moral en todo el filme. Alude a un territorio de la conciencia del hombre que debe ser rebajado o anulado cuando sabe que va a hacer uso de la violencia (de ahí el valor simbólico del nombre en ese espacio alegórico para la recreación y el examen de la violencia: Big Whiskey). Podría decirse que el significado del whisky tiene mayor unidad y fuerza simbólica, en términos éticos y morales, que la contradicción constitutiva del héroe, hecho ambiguamente de valores positivos y negativos.

CONCLUSIÓN

Sin perdón no es la recapitación subjetiva de la vida pasada del pistolero (aunque sí de una manera transversal), sino la revivificación —o reduplicación— del PASADO en un presente desprovisto de cualquier valor épico.

En este ejercicio intelectual se dibuja el gesto manierista, revisionista: -1) el pasado se vive como un exceso o carga que llega al presente para ser revivido (la típica historia de la segunda oportunidad, pero ahora vivenciada *al revés*, aunque con la misma fruición que despertaba el cine de la infancia) y para ser desmontado (en un severo examen desmitificador, aunque también con un cierto regusto morboso por la maledicencia en una hiperbólica atmosfera negra muy influenciada por el *cinéma noir*); -2) el presente se dibuja en relación a esa dialéctica cerrada y binaria con el pasado y nunca por sí mismo (por tanto, si el "ahora" está desprovisto de épica es porque en el "antes" habitó algún origen mítico o legendario, sea o no cuestionado, en fin, el presente es la raya o frontera metafórica que divide los nuevos de los *Viejos tiempos*).

Por tanto, esta estrategia de retorno del pasado revivifi-

cado (una vuelta de tuerca sobre la indagación subjetiva en *flash-back*) trae consigo un cúmulo de personajes, funciones y movimientos narrativos que experimentan la dispersión o ambivalencia de esta duplicidad. Anotemos algunos, los principales: la inconsistencia —moral y narrativa— del motivo de la llamada al héroe (matar a dos vaqueros, que han acuchillado a una puta, por 1000 dólares); el retorno del héroe al asesinato (pasado) en un presente de concienciación y regeneración; la glorificación grotesca del pasado frente a su negación; el estatuto del héroe que bascula entre el pistolero sanguinario y el granjero responsable y pudoroso; la conciencia del héroe que se niega a sí mismo como tal (desmitificación) y el impulso mítico del juego ficcional que le empuja a serlo, la condena a la violencia frente a su idealización o necesidad mítica, etc., etc.

En una palabra, este juego revisionista de la "duplicidad ambivalente" (*lo que sirve para algo lo mismo sirve para su contrario*) no es otra cosa que el encabalgamiento del impulso mítico que empuja a la ficción y el proceso desmitificador que actúa en la superficie del relato (y no en sus estructuras, como señalan algunos críticos, pues la construcción de *Sin perdón* es una oposición elemental de naturaleza mítica, en definitiva, el relato primordial mítico, arquetípico).

En *Sin perdón* la nostalgia por las películas épicas de nuestra infancia (necesidad de la ficción y del mito) es un sentimiento cinéfilo que convive con la conciencia y reflexión más radical sobre el *western* (y América) como el lugar del terror y la barbarie, la explosión de una violencia indigna y anti-épica inscrita en su proceso civilizatorio.

A fin de cuentas, William Munny todavía es el héroe (o antihéroe, tanto da) que *salva*: a su amigo torturado y asesinado, a las putas de la agresión machista, a sus hijos de la ruina y la pobreza, etc. Pero este héroe trae consigo la conciencia de la culpabilidad y el arrepentimiento, la mirada lúcida de la mentira del Oeste y su visión idealizada (aunque de un modo demasiado expuesto y amanerado que resta eficacia al posicionamiento crítico). Tal vez sea por esta razón de índole subjetiva (el héroe moderno provisto de psicología y de la conciencia del mal) que la "misión" del héroe no se ve premiada con el contacto de la mujer y la mirada anhelante de Delilah (como la de todas las mujeres que salen a despedir al héroe) proyectan sobre el solitario Munny la posibilidad de una segunda y definitiva regeneración.

En definitiva, *Sin perdón* es un *western* de la última generación crepuscular, sobre el "último pistolero" que Clint Eastwood (re)actualiza y revivifica en los noventa como crítica al violento imaginario audiovisual que nos rodea, pero que al mismo tiempo —es parte de la ambigüedad constitutiva de su juego ficcional— delata su propia autocomplacencia revisionista, su desmedida nostalgia por la esencia *más mítica* del *western* de toda la vida.

