

ISBN-13: 978-987-27772-2-5

Título: Actas del I Encuentro Latinoamericano de Investigadores sobre Cuerpos y Corporalidades en las Culturas

Editorial: Investigaciones en Artes Escénicas y Performáticas

Edición: 1a Ed.

Fecha publicación: 8/2012



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/).

## **Cyborg vs Kung fu: cine oriental, tecno narrativas y coreografías marciales**

Lewin, Gabriel Gustavo

GT1: *Imagen y representación del cuerpo a través de la historia y las culturas*

Exposición oral

Maestrando en Estudios Interdisciplinarios de la Subjetividad, FFyL, UBA, en curso.

Docente-Investigador, Dto. de Artes, FFyL, UBA. Equipo de Antropología del Cuerpo y la Performance, Instituto de Ciencias Antropológicas, FFyL, UBA

E-mail: [gablewin@fibertel.com.ar](mailto:gablewin@fibertel.com.ar)

### **Resumen**

El imaginario cinematográfico cyborg refuerza y multiplica el nivel de existencia posible de los sueños tecnológicos en que se produce la integración hombre máquina. Donde la pantalla funcionaría como soporte que legitima el escamoteo de producción que realiza la industria cinematográfica para producir esta integración imaginaria.

En contraposición, el cine oriental de artes marciales se caracteriza por una compleja y cuidadísima coreografía, una narrativa de infalibilidad ligada al misticismo tradicional oriental, en un imaginario donde la sabiduría mística se desempeña como clave de acceso al dominio de las más sofisticadas técnicas de lucha. Donde la destreza, el preciosismo y la extremada precisión de los movimientos marciales serían el soporte que legitima estos relatos.

En las últimas producciones tecno-narrativas, particularmente en aquella técnica narrativa denominada como “tiempo bala” (recorrido multi-dimensional de una escena “congelada”, que adiciona imágenes digitalizadas para construir una “imagen-escultura”, donde el tratamiento digital de la imagen hace ostensible la hazaña física), asistimos al cruce de estos dos imaginarios, donde se produce una nueva mirada subjetiva, que acompaña una concepción de tecnología corporal.

A su vez, en su análisis de aquello que denomina como ideología virtual, Berardi (2003) señala las debilidades del imaginario de la “new economy”, incrementadas desde la crisis financiera de fines de los '90, y cuyo credo, con la destrucción de las Torres Gemelas, descubrió que puede ser “golpeado, herido, muerto; (...) sometido al sufrimiento, la marginación, la miseria; (...) entrar en fase de depresión y pánico”.

Intentaremos analizar estos cambios a partir de los denominados procesos de desoccidentalización, como procesos de exportación de determinados componentes del cine oriental de artes marciales hacia la narrativa cinematográfica occidental y considerando sus consecuencias en este nuevo imaginario tecno-narrativo.

## Introducción

*“Todo poder no existe ni se conserva sino por la transposición,  
por la producción de imágenes, por la manipulación de símbolos  
y su ordenamiento en un cuadro ceremonial”*

George Balandier, *El poder en escenas*.

*“tranquilo e infalível  
como Bruce Lee  
virá que eu vi”*

Caetano Veloso, *Um Índio*

En el presente trabajo nos proponemos comparar la construcción de cierta corporeidad cinematográfica, en la cual se relaciona la destreza física con determinados valores sociales y morales; es en estas narraciones donde creemos poder encontrar elementos comunes o por lo menos equiparables, que funcionarían como soporte para aquello que denominaremos como migraciones imaginarias: el desplazamiento que se produciría entre estas narrativas de determinadas técnicas y usos del cuerpo, que se corresponden, que encuentran su explicación en el contexto histórico-social.

Analizaremos brevemente algunos rasgos del cine oriental de artes marciales y su correspondencia con el género western en los años '60, donde consideramos que se pueden señalar las primeras correspondencias.

Como segundo momento, examinaremos los cambios que se producen con el llamado cine digital, para comparar el actual cine chino de artes marciales con la narrativa cyborg, intentando dar cuenta de cuáles son las contingencias técnicas e imaginarias que favorecen ó limitan estas migraciones imaginarias.

### **Artes marciales y literatura china**

El cine oriental de artes marciales bebe sus fuentes de la literatura *wuxia*, género narrativo que podría definirse por sus elementos referidos a códigos de honor marciales; y destrezas mágicas.

Según Albert Dalia (2011), los valores principales de la literatura y cine chino denominada *wuxia* (ficción heroica) se desarrollaron en oposición al caos y la violencia social del periodo de los Reinos Combatientes (475–221 a.C.). Según Dalia, es en estos relatos que aparece un determinado prototipo de héroe, caracterizado por valores centrados en el individualismo, lo que contradeciría el sentido de cohesión y disciplina, característico de la cultura oriental.

Esta aparente contradicción podría explicarse si entendemos que para la concepción tradicional china; las “artes marciales” significan “parar la lucha”, concluir conflictos con la fuerza. Practicar artes marciales implicaba terminar con la opresión del débil por la fuerza despótica. Las novelas del *wuxia* recrean una relación entre sentido de justicia y maldad, con personajes claros y definidos. Las “armas legendarias de China” se mencionan en los más conocidos y clásico dramas de proscritos: Los forajidos del Pantano; El romance de los tres Reinos; y El viaje al Oeste.

Los ideales presentes en los relatos *Wuxia xiaoshuo* y *pian* (que Dalia traduce como “ficción heroica” y “cine heroico”, aunque tradicionalmente se ha traducido como ficción y cine “de artes marciales”) han sido el principal sostén del entretenimiento popular chino. Cuya creciente popularidad en el mundo del entretenimiento globalizado es uno de los motivos del presente artículo.

Si consideramos los orígenes históricos de los personajes de ese género, la literatura *wuxia*, tiene su origen en el ascenso de los *xia* (“héroes marciales”) en el período de los Reinos Combatientes (475–221 a.C.).

Dalia cita el trabajo del profesor James J.Y. Liu, *The Chinese Knight-Errant [El caballero errante chino]* (1967), para considerar el sentido del carácter *xia* en la China antigua; “utilizar la fuerza para ayudar a la gente”. El ideograma *youxia*, puede traducirse como “luchadores errantes”. Por lo que considera que *wuxia* puede equipararse a “caballería marcial”. Sentido que nos introduce al género de “artes marciales” en la literatura y el cine.

Tanto Dalia como Liu consideran que los orígenes de la ficción *wuxia* pueden rastrearse en los *Registros del Gran Historiador (Shi Ji)*, del gran historiador Sima Qian (145–86 a.C.). Considerando Dalia que en sus *Registros*, Sima Qian inició la forma biográfica como un género histórico. “Entre estas biografías, el capítulo titulado “Biografías de los caballeros andantes” (“*Youxia liezhuan*”) probablemente tuvo la mayor influencia en la posterior ficción de caballerías andantes”.

Considerando el trabajo de Liu, Dalia argumenta que en la literatura de este antiguo período pueden rastrearse ocho ideales básicos que se relacionan con el *xia*: 1) altruismo, 2) justicia, 3) libertad individual, 4) lealtad personal, 5) coraje, 6) honestidad y fe mutua, 7) honor y fama, y 8) generosidad y desprecio por la riqueza.

Incorporando también elementos sobrenaturales y poderes extraordinarios; destrezas cuyo origen son atribuidas al entrenamiento marcial extremo. Estas habilidades conllevaban obligaciones: el héroe errante tenía la obligación de corregir las injusticias.

Para Dalia, la explicación se encuentra en la historia política de China, donde el imaginario popular encuentra su respaldo en estos caballeros errantes del **Wuxia**, cuyas andanzas los sitúan en esta conflictividad social como héroes. Posteriormente, los personajes y temáticas del **Wuxia** ingresaron en la Opera de Pekin en el siglo XIX, con el condimento de sorprendentes acrobacias. Al mismo tiempo, las novelas *wuxia* adoptaron el formato folletinesco, en los periódicos de las nacientes grandes ciudades chinas. Desembarcando finalmente en el cine *wuxia pian*.

Para Dalia, estos héroes de la literatura tradicional china han sido globalizados por las tendencias contemporáneas del entretenimiento, que posibilita la migración del altruismo y del sentido de justicia de esta antigua tradición heroica.

### **Wuxia en el cine (*Wuxia pian*)**

Podemos ubicar el nacimiento del cine chino de artes marciales en los años 20, como heredero de la tradición teatral de la Ópera de Pekín. Es de destacar en el inicio del género *wuxia pian*, la presencia de heroínas mujeres, ya que se consideraba al cine como un arte menor en relación al teatro. En los años 30 la industria del cine de artes marciales chino se trasladó a Hong Kong. Es destacable también que desde los años 40, el cine de artes marciales incorpora todos los elementos (técnicas de lanzamiento que creaban acrobacias imposibles, trampolines ocultos para saltos espectaculares y técnicas de cableado; ruidosos efectos sonoros de luchas, saltos y golpes) que construyen narrativamente las destrezas fantásticas de los héroes marciales. Es en los años 50 que empieza a darse importancia a las luchas de puño vacío (combate sin armas). Ya en los 70, el ascenso de Bruce Lee, hizo que definitivamente las artes marciales a manos vacías se sobrepusieran sobre las películas de espadas; dando el envite a la industria de cine de artes marciales en Occidente.

A fines de los 90 el Wuxia empieza a incorporar efectos especiales, e influencias del *Manhua* (Manga Chino). Pero es a partir del nuevo milenio que el *wuxia* recibe un inesperado impulso desde Hollywood con la película de Ang Lee: “*El Tigre y el Dragón*” (2000). A ésta, le siguen importantes filmes de China Continental, destacándose las películas de Zhang Yimou: “*Héroe*” (2002), “*La casa de las dagas voladoras*” (2004) y “*La maldición de la Flor Dorada*” (2006).

## **Destrezas en el Western**

Para considerar la posibilidad de integración entre ambos imaginarios cinematográficos, comenzaremos por describir algunos aspectos relacionados con el género western que entendemos viabilizarían esta migración imaginaria

Para ello debemos considerar el modelo del héroe del western, a partir del cual los Estados Unidos han concebido un imaginario único, que han exportado a nivel global. María Dolores Clemente (2009) analiza las historias del Lejano Oeste, señalando que con sus sesgados relatos de indios, vaqueros, soldados yanquis y confederados, pistoleros y sheriffs, “han conseguido copar los sueños y los juegos de millones de niños de todos los continentes, y su código heroico, sus buenos y malos cinematográficos, han servido de modelo sobre lo que se debe y no se debe hacer”.

Clemente señala que el duelo, como clímax dramático, se limita en líneas generales a una prueba de destreza, en el caso de un duelo a tiros, o de resistencia, si se trata de una pelea a golpes de puño, en las que el héroe “debe ser más rápido desenfundando, más certero apuntando o más contundente golpeando”; quien defiende a los débiles, su *campeón*, debe cumplir con el requisito de quedar en pie al final de la contienda.

El género permite reconocer, según Clemente, las virtudes de los primeros norteamericanos, desde los pioneros hasta los últimos colonos. Excelente jinete, tirador experto, bebedor contumaz y defensor de los débiles; el héroe-campeón resume los clichés y convenciones del gran sueño americano.

Para Maximiliano Curcio (2010), el Western compendia los años de expansión de la civilización blanca sobre los nativos; la conquista de su territorio. Ambientado en el Oeste norteamericano desde la Guerra Civil en 1860 hasta el final de las llamadas Guerras Indias en 1890; según Curcio el personaje central reúne las características de los caballeros errantes de los antiguos relatos épicos europeos: enfrentando malvados, rescatando mujeres, y transgrediendo las normas de la sociedad sin traicionar su honor.

El vaquero-pistolero, caracterizado por su vestimenta típica, su revolver y su fiel compañero equino, llega a adquirir dimensiones legendarias, tanto en un paisaje desértico y salvaje; como en el prototípico pueblo del oeste. El western legitima la conquista de la civilización sobre la barbarie y la subordinación de la naturaleza y de los nativos, y la incautación de sus territorios.

Curcio considera que el western representa una sociedad organizada en base a códigos de honor, más que al apego de la ley. Considerando también que estos códigos de honor

pertenecen al “Viejo Oeste”, que deben ceder paso a la ley civilizatoria, que avanza inexorable. Señala también que, poco a poco, los personajes del género fueron desenvolviéndose en el medioambiente urbano, traspasando sus características al género *noir*.

### **Primera migración: Los 70**

En los años '50, ingresan diversas prácticas orientales en la sociedad estadounidense, entre ellas las artes marciales. Favoreciendo su difusión el entrenamiento en esas prácticas por parte de figuras de Hollywood, quienes posteriormente impulsarán su presencia en los relatos cinematográficos; y garantizando con ello la popularidad que adquieren sus prácticas, a partir de lo cual diversos aspectos relacionados con las filosofías orientales se tornan familiares para el público estadounidense.

Podemos destacar el caso de Ed Parker, quien en 1954 difunde las enseñanzas del karate en la Universidad Brigham Young, de Utah; y en 1956 emprende su carrera como instructor en Hollywood. El guionista Stirling Silliphant, alumno de Parker, perfecciona luego su técnica con Bruce Lee, a quien posteriormente alentará en su carrera cinematográfica.

Señala Regalado Enríquez (2012) que es a partir de la difusión de la filosofía oriental y la práctica de las artes marciales, como fue emergiendo la posibilidad de que “*un ciudadano norteamericano cuyo origen no fuera asiático (...) pudiera acceder a los misterios de la sabiduría oriental, convirtiéndose así en una suerte de paladín familiarizado con las dos culturas, pero firme defensor del estilo de vida americano*”.

**Regalado encuentra que se produce una transformación narrativa a partir de la incorporación del personaje de Kato en la serie televisiva *El avispón verde*, que obliga a modificar las formas de relatar los combates, que hasta entonces estaban basados en la tradición del *western*, donde el combate *cuerpo a cuerpo*, como señalábamos más arriba, se basaba en la resistencia, más que en la habilidad.**

Frente a la tradición *western*, señala Regalado que la aparición de las artes marciales instala una situación de *simulacro*, debido a que resulta imposible presentar un rival capaz de enfrentar y derrotar, de dejar expuesta alguna debilidad en Kato. La presencia y la habilidad de Bruce Lee obligaba a los productores a ceder el lugar principal a los combates *cuerpo a cuerpo* y a las armas tradicionales de Oriente, lo que entraba en

contradicción con el rol del personaje de Britt Reid (el Avispón Verde). Originalmente el personaje de Kato está subordinado al Avispón Verde, Kato representaba la sumisión de Oriente a Occidente; el dominio de la mente sobre el cuerpo. Es esta contradicción la que deja en evidencia la destreza de Bruce Lee.

Esto queda sobradamente demostrado en la serie televisiva Kung Fu para la cual originariamente se propuso como protagonista a Bruce Lee. Siendo resistido por la industria, que no toleraba un protagonista cuyos rasgos no fueran occidentales, termina siendo protagonista David Carradine.

Según Regalado, la irrupción de Bruce Lee en el cine produjo una transformación en la cinematografía de artes marciales.

**En correlato con la velocidad y precisión de sus movimientos; y de la explicitación conceptual de su ideario; Bruce Lee introdujo diversos recursos expresivos para desarrollar sus personajes; a partir de elementos de música, teatro, danza; en articulación y correspondencia con su filosofía; Lee despliega una nueva corporeidad marcial que revoluciona el género.**

**El pequeño Dragón instala la duda en el corazón mítico de Occidente.**

### **Imaginario Cyborg**

Para analizar la condición de posibilidad de la metáfora cyborg en las tecnonarrativas cinematográficas, tomaremos algunos aspectos desarrollados por Santiago Koval (2008), quien sostiene que la fortaleza del imaginario cinematográfico cyborg consiste en que refuerza y multiplica el nivel de existencia de lo posible de los sueños tecnológicos en los cuales se produce la integración hombre máquina.

Analizando el proceso histórico de construcción de ese imaginario podemos describir dos caminos análogos de convergencia tecnológica donde la condición humana, cruzada al mínimo detalle por el factor tecnológico, deviene en condición posthumana y a su vez la máquina, su contraparte, atravesada por el factor humano, deviene androide, como seres artificiales híbridos, a mitad de camino entre tecnología cultural y biología natural. En estos relatos se anticiparía un salto paradigmático denominado singularidad, horizonte de cambios tecnológicos en el cual convergen dos índices de realidad: lo tecnológico realizable y lo tecnológico concebible que se constituyen en un conjunto de discursos entramados de textos, imágenes y representaciones. Donde la máquina humanizada resume las tendencias a incorporar características humanas en los seres



mecánicos; y donde el ser humano maquinizado suma prótesis mecánicas y tecnológicas. (Koval, 2008).

Podemos considerar entonces dos lógicas de construcción: una lógica extensiva y una lógica mimética. Existe lógica extensiva cuando lo que se busca es prolongar capacidades, incrementar las capacidades naturales del ser humano (capacidad de cálculo, capacidad de destreza). A su vez podemos denominar lógica de construcción mimética cuando lo que se busca es reproducir la naturaleza del organismo humano. En ambas lógicas el referente es siempre el ser humano, la máquina cyborg es antropomórfica y es esta lógica de construcción la que hace posible en términos lógico-imaginarios la integración. (Koval, 2008).

Donde la pantalla funcionaría como soporte que legitima el escamoteo de las condiciones de producción que realiza la industria cinematográfica en las cuales se produciría esta integración imaginaria.

En estos discursos tecnocientíficos y académicos, y en los relatos de ciencia ficción literarios y cinematográficos; la mente humana se iguala al cerebro artificial. En este proceso el cerebro parece ser el garante de la identidad humana aquello que atesora recuerdos y sentimientos, el aparente refugio del alma. (Koval, 2008).

Los relatos y las imágenes de esta convergencia nos permiten plantear la hipótesis de que se produciría en forma imaginaria un nuevo estadio del espejo en clave tecnológica, una nueva versión de “yo soy otro” en clave tecnodigital, donde el relato imaginario construye por extrapolación una imagen totalizadora; disponible para esta migración del ser (Lewin, 2006)

**Para reflexionar sobre estas posibilidades tecnológicas, analizaremos también determinada convergencia imaginaria, en particular, el imaginario de ficción tecnológica; y el imaginario mítico tradicional oriental, que se producen en el denominado cine digital.**

Retomaremos para ello algunos conceptos de Lev Manovich, quien entiende que la producción de imágenes en el cine digital encarna un regreso a destrezas precinemáticas del siglo XIX, cuando las imágenes eran trazadas y animadas manualmente. Contrastando con la experiencia del siglo XX, en la que el cine se ha esforzado por invisibilizar las marcas de su propio proceso de producción, ocultando para ello las señales de grabación.

Manovich señala tres principios de la creación fílmica digital:

- La creación de escenas en computadora, mediante la animación en 3D.
- La grabación digital ó la digitalización de las secuencias de acción filmadas, proceso en el que se pierde la distinción analógica como índice de realidad; ya que la computadora no puede diferenciar entre una imagen registrada por la lente fotográfica, una imagen instaurada por un programa de diseño, o una imagen sintetizada en un conjunto de gráficos en 3D. Lo que antes pertenecía al dominio de la película analógica, la textura del grano; ahora tiene como común denominador, queda reducido a la mínima expresión digital, cuya materialidad está sometida a la economía del píxel.

Los cuales, independientemente del material de origen, pueden ser modificados ó suplantados; convirtiéndose en insumos para la gráfica digital.

- En consecuencia, las escenas de acción filmadas quedan disponibles para su edición digital, se transforman en materia prima para su transformación digital.

Por todo lo cual Lev Manovich define el cine digital como: **“un caso particular de animación que usa filmación en vivo como uno de sus muchos elementos”**

Donde la construcción manual y la animación de imágenes, característica de los orígenes del cine, regresa para tornarse basamento de este cine digital.

Mientras que para Areli Castañeda Díaz, en el cine digital la experiencia del espectador se modifica en relación a la corporeidad de las imágenes/objeto, ya que la generación de imágenes fluidas, que se presentaban de manera fragmentada en el cine analógico, pasan a constituir aquello que Deleuze denominó en términos de universo fílmico como un Todo (Deleuze: 1984).

Considerando que en el flujo incesante de estímulos que se producen en el cine digital, nos encontramos con una elaboración de referentes indiciales tanto visuales como sonoros representando imágenes-afección, generando en el espectador, que no deja de percibir indicios, una ligazón de gran intensidad figural entre sus sensaciones y sus emociones. Referidas a movimientos dilatados o elásticos, a momentos congelados, cuerpos viscosos y a objetos y espacios trastocados, debidos al tratamiento digital de la materialidad audiovisual.

Castañeda propone analizar las imágenes de Matrix como posibilidad de interpretar tanto aspectos figurativos como figurales de acuerdo a la sustancia y a la forma en que presentan todos los elementos. Considerando que, en términos de lo figurativo, el espacio cinematográfico está conformado también como plasticidad, color, encuadres, contrastes, luminosidad, montaje, secuencia; pero por encima de ello es un cuerpo

orgánico, compuesto por fluidos, órganos, carne, elementos dispuestos en una espacialidad bidimensional orgánica que impacta en la cinestesia del espectador. En ese sentido, es necesario considerar al espacio cinematográfico en un contexto de hipercine como una abstracción mediadora de intensidades visuales y sonoras, es decir, reflexionar acerca de las relaciones generadas ya no por imágenes cinematográficas, sino por las «imágenes-sensación» (Deleuze, 2002).

**Este nivel de lectura del espacio permite fundamentar la lectura de un espacio imaginario mediante un objeto material, es decir, partiendo de una imagen-sensación. Para ello, resulta fundamental hacer un argumento desde una «lógica de la sensación» (Deleuze, 2002)**

Castañeda propone considerar al espectador como un sujeto que siente y piensa, posee recuerdos que se encuentran relacionados con momentos determinados y concretos de un filme, de un instante relacionado con una exaltación de sensaciones.

Entendiendo que en la secuencia digital la viscosidad y la fluidez de los objetos evocan en el espectador una sensación de líquido otorgando una lectura de unos objetos reales que devienen cognoscibles en la contemplación fílmica, donde la espacialidad altera la sucesión esperada de imágenes, para ofrecer una continuidad con cualidades aumentadas al objeto en sí, alterando con ello la concepción del intelecto.

Castañeda propone que en el mismo sentido se percibe la conocida secuencia donde *Neo* se persuade de habitar la Matriz, que le permite dominar la espacialidad a través de la técnica del *bullet time*. Donde el aspecto figural es el soporte de sentido del concepto de Matrix, transformando las nociones corpóreas de lo humano.

Recurriendo Castañeda a la descripción de Deleuze acerca del color existente en el cuerpo, para argumentar que la sensación del movimiento también está en el cuerpo del espectador. Lo filmado digital construye la sensación de espacio cinematográfico en la medida de ser creado desde las figuras que lo ocupan. Lo que está filmado en la película no es cualquier objeto, es un cuerpo, cuya representación no se equipara a la de un mero objeto físico, sino que se evidencia en su fisicalidad en cuanto es vivido como experiencia a través de la sensación.

Santiago Koval, en “La condición poshumana”, señala que la expansión de las posibilidades tecnológicas de las TIC, ha encontrado su correlato discursivo en un aumento de las libertades formales y expresivas; las que aplicadas a la producción de

discursos audiovisuales instauran aquello que Alain Renaud llama una “situación iconográfica completamente nueva”: ya que al liberarse de sus ataduras referenciales, la imagen digital deja de funcionar como testimonio de lo que necesariamente ha existido, para pasar a ser testimonio de lo posible. Promoviendo una expansión cualitativa en las posibilidades expresivas, transformando la reproducción de lo real, y expandiendo la capacidad de fidelidad en su reproducción; como instituyendo una situación totalmente novedosa, en la producción digital de lo real.

Citando a Román Gubern, Koval considera que la fractura histórica revolucionaria de la imagen digital reside en que combina y hace compatibles la imaginación ilimitada del pintor, con la perfección performativa y autenticadora propia de la máquina.

A su vez, Lelia Pérez, en “*Imágenes de la contaminación*”, propone considerar el píxel como la unidad mínima de edición de aquello que denomina como escultura digital.

Conformando la configuración pixelar de la imagen la llamada "imagen de síntesis", debido a que se aproxima por una parte a la más fina semejanza con su referente "natural", mientras que en su proceso de construcción necesita previamente su total descomposición. Por lo que se refiere a ese proceso como un resultado alcanzado por modulación, en el cual puede variarse infinitamente sus permutaciones. Formulando la hipótesis de que “el píxel puede (o podrá o querrá poder) todo”. Lo que le permite sostener que la imagen de síntesis es tan incierta cuanto permanece entre lo que posibilita y lo que expresa.

Para ejemplificar esta problemática, Pérez hace referencia a las narrativas de loops en un video publicitario de la firma Toshiba titulado Tiempo Escultura (2008)<sup>1</sup>; en el que se publicita una nueva tecnología audiovisual. Pérez señala que se trata de una producción de video, como resultado de una toma simultánea mediante doscientas cámaras que rodean a su objeto de filmación. En el video clip, un grupo de diez personas se observan ingresando de a una al centro de una habitación, donde cada una realiza una serie de actos repetitivos, cíclicos, pero diferenciales entre sí. La secuencia presenta un tiempo/espacio circular, que es a su vez escenario para una narrativa de microacciones en loops simultáneos que se obtuvo posteriormente mediante un trabajo de postproducción de la información recogida por las cámaras. Concluye Pérez que el video permite investigar los modos de ser de la imagen/escultura (que implicaría a la vez imagen estática y movimiento en su recorrido visual), y permite también

---

<sup>1</sup> Toshiba Timesculpture; en <http://www.youtube.com/watch?v=uvwYzXq4E5Q>

reflexionar, y comparar, poner en relación a la imagen-movimiento del cine digital activada por la técnica Tiempo-bala difundida en Matrix<sup>2</sup>, con la imagen de movimiento circular repetitivo del loop, que considera asociada al universo sonoro del DJ y sonoro/visual del VJ.

Mencionábamos en el inicio de este trabajo que el cine digital se proponía como una tecnología mediante la cual era posible una convergencia de imaginarios. Daneri (2009) propone que la tecnología se establece como ese fantasma doble, responsable de la destrucción, y de la experimentación sin control sobre los cuerpos; y por otro, fuente de salvación, dominio y control. Imaginario que converge con el pasado oriental mítico y heroico, en el cual prevalecen los principios y valores.

**Proponemos pensar el time bullet como un imaginario donde aparece un nuevo imaginario del cuerpo, donde convergen lo mítico de la tradición oriental, ligado a una suerte de migración tecnológica, a una integración-tensión con la máquina, con el imaginario de occidente posterior a la caída de las Torres Gemelas.**

Retomando las reflexiones de Franco Berardi (2003), quien en su análisis de aquello que denomina como ideología virtual, señala las debilidades relacionadas con “la promesa de felicidad y autorrealización en el trabajo implícita en el edificio discursivo e imaginario de la new economy”, que se manifestaron en forma abierta a partir de la crisis financiera de las acciones tecnológicas a fines de los '90, y cuya clase virtual, con la destrucción de las Torres Gemelas “descubrió que tiene un cuerpo físico, carnal, que puede ser golpeado, herido, muerto. Y descubrió también que tiene un cuerpo social, que puede empobrecerse, ser despedido, ser sometido al sufrimiento, a la marginación, a la miseria; y también un cuerpo erótico, que puede entrar en una fase de depresión y de pánico”

**Daneri propone que la desilusión occidental** posibilita una desconfianza, que atribuiremos hacia la máquina cyborg, y genera una apertura que permite que en la cultura popular se produzca esta convergencia e hibridación imaginaria, producto del descentramiento de la autoridad intelectual y científica y la desconfianza ante los grandes relatos tecno-científicos.

---

<sup>2</sup> Bullet Time, en <http://www.youtube.com/watch?NR=1&feature=fvwp&v=WhxbYTMNMxo>

## **Cuerpo mítico oriental que se sobrepone a la maquina, destreza corporal que se impone sobre la hegemonía digital.**

Como señala Amiel (1988), es el propio cuerpo el que encarna la precisión, que en el paradigma digital se atribuye a la tecnología. Irreductible a la máquina, se propone una funcionalidad disímil a ésta, resguardada en una precisa necesidad interna del gesto humano.

Daneri considera que en el imaginario americano la industria globalizada exige apertura, y ha sido capaz de absorber diversos imaginarios sociales, como productos con valor de cambio. En esta paradoja que propone Daneri, Occidente ha intentado imponer su mirada y recibe de Oriente la devolución de esa mirada, con nuevos ropajes. Donde se abre la síntesis entre un pasado mítico y un presente con una plasticidad suficientemente verosímil para deslizarse en los grandes relatos y quebrar desde el interior sus cánones representativos; donde convergen el avance tecnológico y un pasado mítico.

Donde el imaginario oriental se caracteriza por una narrativa de infalibilidad ligada al misticismo tradicional oriental, en un imaginario donde la sabiduría mística, enlazada a la fortaleza moral se desempeña como clave de acceso al dominio de las más sofisticadas técnicas de lucha.

En particular, mediante la técnica narrativa denominada como “tiempo bala” (recorrido multi-dimensional de una escena “congelada”, que adiciona imágenes digitalizadas para construir una “imagen-escultura”, donde el tratamiento digital de la imagen hace ostensible la hazaña física)<sup>3</sup>, que asistimos al cruce, a la migración tecnológica de estos imaginarios, donde se produce una nueva mirada subjetiva, que acompaña una concepción de tecnología corporal.

**Proponemos entonces que esta convergencia se hace posible tecnológicamente en el cine digital; que permite, como señala R, Gubert (1994): “...se hace posible, a través de la máquina, la creación de imaginarios imposibles.” Y se realiza, se concretiza con la hegemonía del héroe marcial oriental, que derrota la máquina cyborg puesta en crisis en el propio dolor y frustración de su economía imaginaria.**

---

<sup>3</sup> Tiempo bala, en <http://www.youtube.com/watch?v=HcgEE66NRN8&feature=related>

## **Bibliografía**

- Amiel, Vincent (1988) El cuerpo en el cine, Presses Universitaires de France  
Traducción: Biselli, Rubén; 2000  
<http://rephip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/855/El%20cuerpo%20en%20el%20cine.pdf?sequence=1>
- Berardi Bifo, Franco (2003). La fábrica de la infelicidad, Madrid. Ed. Traficantes de Sueños
- Castañeda Díaz, Areli (2011) Del espacio cinematográfico y el espectador. Una evocación a la imagen-sensación deleuziana. En: Actas IV Congreso Internacional sobre análisis fílmico, Universitat Jaume I de Castellón
- Clemente Fernández, M<sup>a</sup> Dolores (2009). El héroe del western. América vista por sí misma. Editorial Complutense, Madrid.
- Curcio, Maximiliano (2010). El género clásico americano por excelencia. En: <http://www.enclavedecine.com/2010/03/historia-del-western.html> (visto 11/5/2012)
- Dalia, Albert (2011). Héroe luchadores: los valores esenciales de la tradición xia en la China antigua. En Revista de Artes Marciales Asiáticas, Volumen 6 Número 2, <http://www.revistadeartesmarciales.com/>
- Daneri, Ana (2009) El Anime y el Manga: el nuevo kimono de la representación de Japón. En: Revista Guión actualidad, diciembre, <http://guionactualidad.uab.cat/?p=271>
- Deleuze, Gilles (1984): La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I. Barcelona: Paidós.
- (1987) La imagen-tiempo. Paidós, Barcelona.
- (2002) Francis Bacon: Lógica de la sensación. Arena Libros, Madrid
- Gubern, Román (1994): La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea, Gustavo Gili, Barcelona.
- Koval, S. 2008. “Tecnológico realizable y tecnológico concebible”. En: La Condición Posthumana”. Buenos Aires: Cinema.
- Lewin, G. (2006) “Homo Tecnicus ó las maquinaciones del cuerpo”. En: Matoso, Elina (comp.) El Cuerpo In-cierto. Arte, cultura y sociedad. Buenos Aires: Letra Viva y Universidad de Bs. As.
- Liu, J. Y. (1967). The Chinese knight-errant. London: Routledge and Kegan Paul
- Manovich, Lev (2006) El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Editorial Paidós, Barcelona.

Miranda, Luis (2005). El “Desvío Oriental” de la Cinefilia. Nuevos desafíos a una cierta tradición. En [http://www.upf.edu/cinemauropeu/congres\\_05/cast/index.htm#3](http://www.upf.edu/cinemauropeu/congres_05/cast/index.htm#3)

Pérez, Lelia (2011) Imágenes de la contaminación. En: Centros y fronteras. El cine en su tercer siglo, n° 8 sep. Figuraciones Teoría y crítica de Artes, <http://www.revistafiguraciones.com.ar>

Regalado Enríquez, Javier (2012). Lee Jun Fan en el arte contemporáneo. Consideraciones sobre la estética en la obra de Bruce Lee y su presencia en el arte contemporáneo. En Revista Aión, México: <http://www.aion.mx/arte/lee-jun-fan-en-el-arte-contemporaneo.html>

URL

<http://www.asiateca.net/>