

Lo que puede un cuerpo: técnica y arte en el cine Wuxia

CARLOS FERNANDO ALVARADO DUQUE¹

Artículo recibido el 29 de enero de 2020, aprobado para su publicación el 8 de octubre de 2020

Resumen

Con el fin de explorar la misteriosa sentencia de Spinoza: *nadie sabe lo que puede un cuerpo*, revisamos el *cine Wuxia* contemporáneo con el fin de mostrar que el séptimo arte ha ofrecido su propia cuota sobre la tematización de lo corpóreo. La hipótesis de base es que este cine sabotea el cuerpo como biología y anticipa, en sus relatos de época, lo post-humano. Nos habla de los cuerpos por-venir, antes de las técnicas del presente. Para ello, analizamos tres variaciones sobre el cuerpo del guerrero de artes marciales en tres diferentes obras, de grandes maestros del cine chino: *Iron Monkey* (1993) de Yuen Woo-ping, *Ashes of Time Redux* (1994, 2008) de Wong Kar-wai y *Hero* (2002) de Zhang Yimou.

Palabras clave: Estudios sobre cine; Cuerpo; Técnica; Arte; Cine chino; Artes marciales; Wuxia.

What a body is capable of: Art and technique in Wuxia's cinema

Abstract

In order to explore the mysterious quote from Spinoza: we do not even know what a body is capable of, we intend to review contemporary wuxia pian cinema to show that the seventh art has offered its own share about the theming of the body. The main hypothesis is that this kind of cinema sabotages the body and its biology and anticipates, in its ancient narratives, the post-human. It tells us about the bodies of the future, before the present techniques. For that purpose, we analyzed three variations of the martial arts warrior's body in three different works made by great chinese cinema masters: *Iron Monkey*

1 Profesor de la Escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales. Comunicador Social y Periodista. Su campo principal de trabajo son los Estudios sobre Cine. Correo electrónico: cfalvarado@umanizales.edu.co

(1993) made by Yuen Woo-ping, *Ashes of time Redux* (1994, 2008) from Wong Kar-Wai and *Hero* (2002) from Zhang Yimou.

Keywords: Cinema studies; body; technique; art; chinese cinema; martial arts; Wuxia.

1. Introducción

El cine opera como uno de los más interesantes espacios para la visibilización de los cuerpos. Muchos de nosotros, con seguridad, hemos disfrutado de la magia que supone ver en pantalla un cuerpo que puede hacer cosas que nuestro propio cuerpo no puede, o hemos visto cuerpos padecer lo que esperamos nuestros cuerpos nunca padezcan. Pareciera que el séptimo arte, a su propio modo, nos recuerda que no sabemos lo que un cuerpo puede (Spinoza), es decir, funciona como un medio que revela que los cuerpos no se agotan en un modelo que determina sus límites y potencias. Podemos comprender la constricción a partir de las taxonomías que han determinado, a razón de unas condiciones de base, qué puede hacer un cuerpo o no. Por ejemplo, al decir que somos mamíferos bípedos no alados, establecemos que nuestros cuerpos no pueden volar. La potencia que desafía la gravedad, en términos esencialistas, nos es vedada. Con este tipo de conocimiento, nos arrogamos el derecho de saber lo que no puede hacer un cuerpo (lo convertimos en un organismo). No obstante, hoy en día sabemos que nuestros cuerpos pueden volar de diferentes maneras. Lo hacen a través de máquinas que pueden desafiar la gravedad (aviones, helicópteros), a través de dispositivos que permiten planear haciendo uso del viento (paracaidismo, parapente). La clave de este tipo de potencias actualizadas del cuerpo radica en la técnica. Gracias a diferentes dispositivos técnicos el cuerpo puede otras cosas y podemos decir que no sabemos lo que puede un cuerpo... todavía.

Nuestro interés, a través del cine, es pensar el cuerpo fuera de cualquier taxonomía, fuera de cualquier modelo que lo constriñe a una aparente biología que lo determina. La cual, valga la pena decirlo, puede ser modificada técnicamente. Creemos que el cuerpo siempre ha operado técnicamente y, en principio, no tiene una naturaleza. En otras palabras, toda naturaleza posible deriva de la presión técnica que se aplica sobre esa superficie que llamamos cuerpo. En este trabajo queremos explorar un particular tipo de cuerpo que ha operado más allá de cualquier modelo gracias a la fuerza técnica que, de diversos modos, desemboca en el territorio del arte. No olvidemos que la palabra *tekne* para los griegos, como nos recuerda Félix Duque, comprende tanto la técnica artesanal como el trabajo poético.

2. Reflexión conceptual

El cine Wuxia ha sido tematizado como un género propio de la tradición china que, guardando las distancias, puede pensarse como un equivalente del western para el cine nortea-

americano². Su inclinación es el retrato de maestros de las artes marciales que, de diferentes modos, desafían las injusticias del poder³. Si bien el género no supone un marco de tiempo privilegiado (tenemos wuxias ambientados en el presente), en su mayoría ofrecen relatos de época. La dimensión trágica es evidente, y, en consecuencia, los héroes buscan compensación real o simbólica ante situaciones evidentemente injustas, u otras que suponen un fuerte desafío moral.

El destino suele jugar en contra de los héroes de las películas de Hong Kong y estos parecen saberlo, resignándose a sus garras [...]. Por eso, prefieren morir a permearse manchados en su honor. Quizás tenga que ver con que la muerte, en las enseñanzas budistas, no es sino la apertura de una puerta para la reencarnación, un tránsito hacia un estadio superior más pleno que sirve de recompensa por las calamidades sufridas durante el recorrido terrenal (Martínez, 2007, p. 199).

Ante la configuración de diversas formas de poder, los avatares políticos sirven de trasfondo para las historias del *cine Wuxia*, llegando, en muchos casos, a ser el centro de gravedad del relato. Nosotros queremos revisar, en los tres casos singulares que hemos seleccionado, el modo en que el cuerpo de los héroes opera, sea para buscar justicia, tomar distancia del pasado, llevar a cabo una venganza. En el marco de la tradición de las artes marciales chinas, el género nos ofrece cuerpos de combate, cuerpos de resistencia, cuerpos capaces de metamorfosearse hasta operar como animales o como máquinas, cómo el aire o como el agua. “En el wuxia pian, con su tradición que se remonta a los relatos mitológicos sobre la fundación de la China imperial, los poderes de los caballeros marciales tienden a lo sobrehumano al realizar saltos y piruetas que atentan contra las leyes de la gravedad” (Aertsen, 2017, p.129). El cuerpo, nos enseña el cine wuxia, puede mucho más de lo que imaginamos gracias a que se soporta en una filosofía que opta por una forma de trascendencia que podemos definir como un salir del cuerpo mismo.

Michel Serres nos recuerda a los atletas y los montañistas como una expresión de la singularidad que desafía los límites que el discurso biológico supone. Insiste en que el cuerpo depende más de la actualización de sus potencias (en teoría infinitas) que de las determinaciones impuestas por un modelo. “¿Cómo definir un cuerpo entregado a tantas poses y signos: cuándo y en qué forma es él mismo? ¿Cómo superar tantas diferencias según las personas: cuándo y en qué forma es nosotros? Esas múltiples posturas impiden decirlo. Mi cuerpo y

-
- 2 Al igual que su homólogo americano, el wuxia se vio, en gran medida, eclipsado por otros acercamientos a la figura del maestro de artes marciales que se adaptaban al espíritu de la época moderna, en especial distanciándose de la narrativa de época. “Así como el género *shengguai wuxia* se arraigó en el cine cantonés de Hong Kong, luego de la guerra fue rápidamente desplazado por una tradición local de artes marciales que conocida como: *Kung Fu*” (Teo, 2009, p. 58).
 - 3 Con el fin de tematizar la tradición heroica china, Dalia define, revisando del trabajo de Liu, “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” (2011, p. 50).

nuestra especie existen menos en lo real concreto que ‘en potencia’ o ‘virtualidad’” (Serres, 2011, p. 64).

El cuerpo sabe operar (en lugar de ser), siempre buscando la modificación, siempre emulando rasgos de otros cuerpos no-humanos, siempre buscando otras sintonías con el afuera que burlen cualquier tipo de antropocentrismo. El wuxia nos dará un cuerpo que deviene levedad como fuerza in-humana, que deviene arma como espada, que deviene resistencia como muralla. Este cuerpo guerrero se acerca, quizá como pocos cuerpos, al sueño de lo gaseoso que ha acompañado a tantos intentos de virtualización de la carne: “...sostengo que el cuerpo todo lo inventa: es fluido y flexible, va más allá de cualquier razón o moral que lo constriña. Por eso digo que la cabeza es ingenua y el cuerpo genial” (Serres, 2011, p. 135).

3. Metodología

Como corpus de la investigación, revisaremos tres filmes contemporáneos que nos ofrecen, cada uno, una variación del cine Wuxia (wuxia pian), género tradicional chino que deriva de una amplia tradición literaria que retrata más de 25 siglos de historia del lejano oriente. Los cuerpos del wuxia, gracias a su gravitación en las artes marciales, pueden mucho más de lo que pueden nuestros cuerpos. Creeríamos que, de cierto modo, anticipan lo post-humano. Si actualmente nos interesa saber qué ocurre con los cuerpos modificados técnicamente, hasta la virtualización total de la carne, en la narrativa wuxia se ha anticipado un cuerpo luego del cuerpo desde tiempo atrás. Lo post-humano, podríamos decir, antecede al cuerpo en el cine chino que se inscribe en la tradición de este género.

Con un enfoque cualitativo y una lectura hermenéutica, esta investigación se sitúa en el campo de los estudios sobre cine para adentrarse en las tramas de las narrativas y comprender el film como un texto susceptible de análisis en torno a sus significaciones. Comprensión devenida en el eje de la imagen cinematográfica con referencia, en este caso, a la visibilización de los cuerpos en términos de figuraciones (no de representaciones).

4. Discusión

4.1. *Iron Monkey* o el devenir animal del guerrero

Quizás sean Deleuze y Guattari quienes mejor hayan comprendido la idea de un cuerpo que no está sometido a las leyes de un modelo. En sus palabras, el interés que lo mueve es pensar el cuerpo más allá de cualquier forma de esencia o substancia. Siguiendo al pie de la letra a Spinoza, nos dicen: “El problema no es el de la organización, sino el de la composición; no es el del desarrollo o de la diferenciación, sino el movimiento y el reposo, la velocidad y la lentitud” (2002, p. 259). Componer, en lugar de organizar, implica reconocer que el cuerpo puede operar de maneras no previstas en ningún tipo de modelo, al igual que invita a reconocer que su devenir depende del tipo de con-tacto que tiene con otros cuerpos (humanos e inhumanos). “Nada sabemos de un cuerpo mientras no sepamos lo que puede, es decir, cuáles son sus

afectos cómo puede o no componerse con otros afectos, con los afectos de otro cuerpo, ya sea para destruirlo o ser destruido por él, ya se para intercambiar con él acciones y pasiones, ya sea para componer con él un cuerpo más potente” (Deleuze y Guattari, 2002, p. 261).

Iron Monkey (1993) de Yue Woo-ping nos entrega una ilustración del cuerpo que se compone para resistir, destruir, ser más potente, gracias al trabajo de las artes marciales. Este wuxia pian (que tiene una segunda edición hecha por Tarantino en el año 2001) recrea la versión china de Robin Hood, un guerrero enmascarado denominado Mono de Hierro que roba al gobierno para compartir las riquezas con un pueblo signado por la pobreza. En este relato, el héroe (Doctor Yang, Iron Monkey) recibe ayuda de un maestro de artes marciales, Wong Kei-ying, quien es acusado falsamente de ser el Mono de Hierro. Ambos son hombres que buscan justicia, tanto para sus familias como para el pueblo. Por eso, al final del relato, unen fuerzas para enfrentar, en una apoteósica batalla, a Hing-hung, un corrupto investigador del Emperador. Si bien todo el filme revela la potencia del cuerpo del guerrero, la maestría que les permite a ambos personajes superar simultáneamente a numerosos combatientes, nos interesa el encuentro final en que podemos visibilizar el modo en que los cuerpos se componen a partir de diferentes velocidades, movimientos y afectos.

Los cuerpos del filme responden, en principio, al trabajo del acróbata. No estamos ante fuerza muscular plegada hacia afuera, sino ante la estrategia de la pirueta que reutiliza la energía de lo que el cuerpo toca para hacerlo variar. En tal medida, bien podemos entender la capacidad de correr por los tejados como si se tratara de ágiles felinos, el modo descender lentamente de las alturas balanceado el peso corporal, como la capacidad de modificar objetos cotidianos para hacerlos devenir armas (una sombrilla es más fuerte que una espada). Los brazos, en calidad de extremidades, pueden extenderse tres veces en longitud a través de lanzas de batalla cuya fineza se asemeja a la de una mano que acaricia suavemente un rostro, antes de dar el golpe contundente al enemigo. Manos devenidas armas cuya velocidad sobrepasa al ojo, hasta el punto de convertirse más en una forma difusa que en un objeto delineado. La batalla final contra Hing-hung supone, lo cual nos parece relevante, dos cuerpos devenidos uno. Doctor Yang y Wong Kei-ying deviene un solo cuerpo capaz de operar como una máquina de guerra. Solo en clave simbiótica pueden derrotar a un oponente de mayor poder. Este modo de operar solo es posible gracias al grado de maestría técnica que hace de la acrobacia un modo de recomposición del más caótico entorno y que nos permite comprender cómo se hace un nuevo cuerpo post-humano entre los dos guerreros.

El combate ocurre en medio del fuego. Como si se tratara de una oda al aire, al devenir humo del cuerpo del guerrero, nuestros combatientes se enfrentan extendiendo sus piernas a través de gruesos troncos, de cerca de dos metros, cuyo peso, con seguridad, sobrepasa lo que puede un cuerpo regular. Estamos en presencia de una de las más complejas y elaboradas batallas de artes marciales que nos revela la manera en que un cuerpo puede resistir (literalmente evitar caer al suelo y ser consumido por las llamas), al igual como puede liberarse hasta el punto de casi levitar. Al final solo el cuerpo combinado logra triunfar, solo el cuerpo

que deviene no-humano alcanza la supervivencia. Deleuze, cuando nos ofrece una visión del cuerpo que evita el modelo, que renuncia a la organización para optar por lo metamórfico, nos recuerda que una de sus estrategias es devenir-animal. Se trata diríamos, de componer el cuerpo con un rasgo del animal, no de convertir al hombre en animal en sentido metafísico. “Devenir-animal no significa en ningún caso preferir al animal sino entrar en su zona de vecindad molecular y hacer variar de ese modo su propia relación de velocidades y lentitudes, su propia intensidad de potencia” (Sauvagnargues, 2006, p. 134).

Pensemos entonces en el cuerpo colectivo, cuerpo colegiado, cuerpo simbiótico del Doctor Yang y Wong Kei-Ying, nuestros guerreros, como un devenir bloque-alianza. Dicha afectación mutua, que los hace alcanzar el vuelo entre arboles del primate, la riqueza del balance a metros del suelo, se des-hace luego del combate. No es gratuita la etiqueta de mono de hierro para sugerir el devenir-animal de un guerrero capaz moverse por los techos del poblado asumiendo la fuerza de unas extremidades de mayor longitud como las del mono (en relación con el torso de su cuerpo), capaz de una agilidad que permite la precisión al hacer de su cuerpo casi humo. Sobra decir que la fuerza sobre-humana deviene al hacer que el cuerpo mismo no depende de su propia biología, al hacer uso del cuerpo que golpea, de los soportes materiales que se modifican en batalla. Finalmente, solo como devenir-animal puede ser comprendido el cuerpo de nuestros guerreros, le velocidad de sus manos y pies, la resistencia ante los afectos materiales que destruirían cualquier otro cuerpo, la fuerza capaz de destruir lo que solo la más dura herramienta puede, la capacidad de fluir con-otro, la capacidad de tornarse aire o humo, y combatir desafiando la gravedad que condena al cuerpo humano a creer que es una sustancia.

4.2. *Ashes of Time Redux* o la tragedia del arte

Nietzsche, de diversos modos, invito a convertir el cuerpo en un hilo conductor del pensamiento. Su idea de que lo corpóreo opera como centro de gravedad tiene implicaciones que, al igual que en Deleuze y Guattari, desafían la lógica metafísica. En principio, el cuerpo se distancia de su relación dual con el alma o el espíritu. No se trata simplemente de una dimensión material, indeseada para el hombre. El cuerpo no es una enfermedad que ha de padecer la humanidad para, posteriormente, alcanzar el sueño de transcendencia humana. Definido como superficie, en términos concretos para nuestro filósofo, supone un sabotaje al juego del interior y el exterior. Si el cuerpo es apariencia, lo es porque tras de ella no hay nada. Aparecer significa, para nuestros efectos, componer un cuerpo. Y al des-componerlo, como operación inversa, no queda una naturaleza desnuda, sino el vacío, el caos in-formado. Por eso la oda nietzscheana al cuerpo es siempre un modo de aferrarse a la vida, un vitalismo que reclama la existencia en su más trágica dimensión: “Esencialmente, partir del cuerpo y utilizarlo como hilo conductor. Él es el fenómeno más rico, el que permite un más claro examen. La fe en el cuerpo está mejor afianzada que la fe en el espíritu” (Nietzsche, 1992, p. 85).

Al hilo de este interés, bien podemos pensar en el arte como un tipo de experiencia asociada a la apariencia, asociada, de manera afirmativa, al engaño o a la falsificación. Al igual que el cuerpo, el arte no opera en términos de modelo (por lo menos luego de la irrupción de

ciertas prácticas que coinciden con finales del siglo XIX), sino como una suerte de desafío a sus propias condiciones, siempre saboteando cualquier patrón que lo encierre en un modelo o un género. “¿Cómo nace el arte? Como remedio del conocimiento” (Nietzsche, 1999, p. 56). Y nos interesa esta idea de remedio, si la equiparamos a nuestra anuencia a que el cuerpo sea una sustancia. Ni arte ni cuerpo pueden caer presa de una sustancialización. Liberados, en consecuencia, son formas de afirmación de la vida. De este modo, la oda al trabajo creativo, al acto de poner en obra nuevos cuerpos (como estrategia del arte) que saben siempre que no son más que modos de aparecer (com-poner), pura fábula. “El mundo existente es una ficción, solo hay un mundo que deviene [...]”. El arte trata la apariencia como apariencia, entonces no quiere engañar, es verdadero (Nietzsche, 1999, pp. 67,156).

Nietzsche ha asociado el nacimiento del arte al sentimiento trágico. La creación artística es posible ante la tragedia entendida como destino fatuo. Ante la total ausencia de cualquier garantía de seguridad, el sentimiento trágico nos lleva a una fabulación para sobrevivir. *Ashes of Time Redux* (1994, 2008), de Wong Kar-wai, nos ofrece una singular versión del cuerpo en el cine wuxia en medio de la tragedia afectiva⁴. Esta obra, que solo llega a Occidente en su segunda versión (de mano del director con el afán de rescatar los negativos originales, derruidos por el tiempo, y con ajustes, según él, más cercanos a su intención original), nos presenta la anuencia del héroe, lo cual no es propio del género. Ou-yang Feng, tras la traición de la mujer que amaba, se recluye en el desierto y se encarga de coordinar asesinatos por contrato. Se convierte en un traficante de la muerte con total desprecio por la humanidad. En este retiro, recibe varios visitantes que, de diversos modos, le fuerzan a reconsiderar su propia historia de vida. En medio de dichos relatos, las artes marciales permiten que el amor sobreviva (que la venganza se materialice) permitiendo fabular de otro modo la experiencia del héroe.

¿Ante qué cuerpos estamos? Podemos decir, ante cuerpos cansinos, cuerpos a punta de la ruina, cuerpos siempre maltratados por el tiempo, cuerpos cuyos afectos los han llevado a la desilusión. Nuestro filme está dividido en cinco relatos que siempre operan a partir de la remembranza de un pasado doloroso. En el tercer acto (*Blind Swordsman*) nos encontramos con una joven mujer que busca venganza, pero no tiene con que costearla (se resiste a prostituirse) y un guerrero ciego que encuentra el amor a pesar de su pasado como nefasto. Estos cuerpos logran la supervivencia al hacerlos operar al hilo de la tragedia. No estamos ante el final feliz que supone que el bien triunfa sobre el mal. Se trata, en otro sentido, de reconocer cómo sobrevivir en medio de la tragedia a través de la voluntad del cuerpo, del cuerpo que resiste, del cuerpo que lucha, del cuerpo que se modifica. No en vano Nietzsche, ante la ausencia de faz en este mundo, opta por un nuevo cuerpo que opera gracias a la fuerza de voluntad. Lo cual, es importante, no puede entenderse como el puro deseo que modifica lo real. En otra

4 Esta obra, que tiene marcas propias del trabajo autoral de Kar-wai, puede comprenderse como una fractura del género o, quizás, como expresión de su renovación. Como señala Aersten (2017): “...el nuevo cine *wuxia* heredaría las características temáticas y narrativas de la tradición literaria, como las derivas hacia la violencia y la fantasía, la presencia habitual de personajes marginales y rebeldes que personifican las virtudes confucionistas y la tendencia al protagonismo coral y la estructuración episódica —incluso laberíntica— de sus historias” (p. 123).

vía, es la fuerza del cuerpo que puede modificar circunstancias a sabiendas que, al final del periplo, el sentido (en términos trascendentales) sigue siendo una ilusión.

Nos interesa el retrato del cuerpo, de la mano de Kar-wai, precisamente porque se interesa por la manera en que opera después de la batalla. No hay duda que nuestros personajes, en especial el héroe renuente, Ou-yang Feng, han operado en el marco de las artes marciales, han hecho devenir el cuerpo en arma, en muralla. La pregunta es qué ocurre con este cuerpo luego del combate, cómo sobrevive después de la pugna. Y quisiéramos decir que continúa ofreciendo una tensión entre fuerzas. Ya no se trata de las fuerzas físicas, sino de otro tipo de fuerzas como la memoria y el olvido, como el amor y el odio, como el peso de lo simbólico sobre lo material, como el pliegue de la cultura sobre el cuerpo: "...el asentamiento de la cultura en el cuerpo se alcanzado a lo largo de siglos de domesticación" (Jara, 1998, p. 70). Gran parte del hilo conductor del filme sugiere un juego de superposiciones entre los cinco relatos. El primer acto (*Eastern Heretic*) revela cómo Ou-yang Feng recibe a Huang Yaoshi, un asesino, que toma un vino-elixir que le permite olvidar el pasado. En el segundo acto (*Dugu Qiubai*), una mujer, dividida en dos mitades (Murong Ying/ Murong Yang), desea simultáneamente asesinar y proteger al hombre que ama. En el tercer acto, nuestro guerrero ciego desea volver a casa por última vez para ver los cerezos. En cada caso, podemos reconocer una suerte de ficción que lleva al cuerpo a lo que, en apariencia no puede, pero el filme permite. Se juega, gracias a la técnica cinematográfica (del relato a lo cámara), otro modo de aparecer del cuerpo.

Cuerpo-olvido, cuerpo-sueño, cuerpo-vidente son modos de devenir que hacen que el cuerpo haga gala de la estrategia del arte como forma de supervivencia. "El cuerpo es inmanente a la vida. Seguir su hilo conductor es descubrirlo interno en ella y no como centro del mundo, más bien, ubicado en la periferia de lo vivo por su forma de actuar similar con un mundo heraclíteo" (Cifuentes, 2001, p. 108). La figuración visual de los cuerpos en el filme opta por una estrategia que los difumina, los hace aparecer como haces de luz, como colores que des-hacen cualquier forma. Hacerlos devenir, literalmente, imagen (lo cual sabemos hace el cine en general, pero en este caso particular renunciando a cualquier intento de estética realista) permite que los combates que acompañan el destino trágico de nuestros personajes encuentren en la imagen-apariencia una estrategia para sobrevivir. Qué maravillosa oda al cuerpo como superficie, como centro de gravedad, como lucha de fuerzas que lo hace aparecer inclinándose sobre una nueva velocidad, un nuevo movimiento que el cine le provee.

4.3. *Hero* o la técnica de la levedad

Uno de los rasgos consistentes del cine wuxia es el combate con espadas. Nuestros héroes, en gran medida, ostentan una maestría técnica con estas armas corto punzantes que bien parecen prótesis de sus cuerpos. Por otra parte, la espada, en calidad de objeto técnico, goza de una valoración cultural tan enaltecida que se convierte en un dispositivo legendario capaz de suscitar un poder que sobrepasa a cualquiera que la empuñe. Podemos decir que la dimensión material es central para lo que puede un cuerpo en las artes marciales. Pensemos que la espada es un objeto técnico, para la época producido artesanalmente; materia que deviene

en arma, fuego que permite la modulación del mineral. Tengamos en cuenta, luego, que sus potencias dependen de la maestría del usuario, de la técnica de combate que la puede hacer operar como si fuera una extensión del cuerpo o, quizá, convertir al cuerpo en una prótesis del arma. La técnica, sea de la fabricación, sea del uso, opera igual con el cuerpo. Sin que se nos tome al pie de la letra, podemos sugerir que el hombre es un efecto de la técnica. Al final podemos ver lo post-humano, presente en cuerpos que pueden levitar, que tiene la velocidad del sonido, que se caracterizan por la precisión de la máquina, que ostentan la fuerza del animal, que adquieren el peso del humo, que operan gracias a la técnica efecto de las artes marciales. En el caso de *Hero* (2002) de Zhang Yimou (primera entrega de una trilogía wuxia pian), el cuerpo puede todo esto y mucho más, gracias a la técnica cinematográfica.

Heidegger insiste en una diferencia entre la técnica y la esencia de la técnica. Mientras la primera nos pone de cara al modo en que se instrumentaliza un objeto, un proceso, un cuerpo, la segunda se pregunta por la manera en que la técnica, en calidad de dispositivo, permite sacar a la luz una suerte de destino del hombre. Técnica supone un poner delante (una estructura de emplazamiento), un des-ocultar que da como resultado otro modo de habitar el mundo. “La técnica no es pues un nuevo medio, la técnica es un modo de salir de lo oculto” (Heidegger, 1994, p. 15). En tal sentido, se trata de pensar que la espada no está en potencia en el mineral y un procedimiento permite su realización. En otra vía, es la técnica la que, al tratar con lo oculto (materia in-forme, por nombrarla de alguna manera) permite un modo de aparecer que determina al hombre (lo cual no está ni predestinado). Tanto la técnica del arte marcial hace la espada, como la técnica de manufactura de la espada hace el arte marcial. Una forma de verdad, nos dice Heidegger, es puesta en obra gracias a la técnica. No una verdad por correspondencia, sino como forma de emplazar al hombre en su propio mundo que se abre para estar a la mano (expresión que, cuando pensamos en la espada que blande el guerrero del cine wuxia, adquiere una especial connotación).

Yimou nos entrega un relato que opera a partir de ilusiones. Nuestro héroe, Nameless (Sin Nombre), tiene como vendetta personal dar muerte al rey del imperio Qin. Tras diez años, lleva a cabo su plan y tres maestros de las artes marciales le apoyan en su cometido: Broken Word (Espada Rota), Flying Snow (Nieve Voladora) y Sky (Cielo). Para poder matar al rey debe acercarse a diez pasos de él. El método para hacerlo es entregar, en calidad de ofrenda, las espadas de los demás maestros como prueba de que los ha derrotado en beneficio del reino. El filme se centra en la conversación entre Nameless y El Rey, y cómo la versión del asesinato se modifica una y otra vez entre ellos. Al final de la historia, nuestro héroe toma la decisión de dejar con vida al Rey porque este quiere realizar el sueño de Broken Word, una China unificada. La venganza retrocede en favor de la paz⁵. Dado que la derrota en combate y muerte de los tres espadachines siempre se nos narra a través de la conversación entre el Nameless y el Rey,

5 Como sugiere Planas, revisando la naturaleza política del filme: “La historia narrada en *Hero* tiene como principal motor el concepto de *trianxia*, traducido como todo lo que hay debajo del cielo. Cada dinastía de la era imperial sabía que el gobernador tenía como deber ser el garante de la armonía entre el cielo y la tierra, preservar el orden, la paz y la prosperidad el imperio” (2019, p. 309).

nunca sabemos si alguna de las versiones es cierta. Así, el combate entre guerreros es siempre efecto de un relato. Por supuesto, no solo el relato que el cine teje, sino de las versiones que ambos personajes urden. Este particular mecanismo hace que lo que los cuerpos pueden esté condicionado por una técnica narrativa y, claro una técnica, cinematográfica. Yimou decide optar por una representación que oscila entre la fuerza de la maestría del guerrero que hace gala de su destreza y el lirismo poético que opta por estrategias de levedad. De modo que podemos ver a los cuerpos que literalmente vuelan, que desafían la gravedad elevándose solo con el impulso de las piernas, que pueden sostenerse sobre el agua con la punta de una espada. Más allá de la fuerza metafórica de la levitación, que sugiere el poderío técnico del maestro de artes marciales, nos interesa el hecho de que los cuerpos poetizan el destino de los héroes. Al final del relato, es la paz la que prima, el cese de la batalla, por eso el cuerpo tiende cada vez más a cierta quietud en la representación. Mientras más complejas son las batallas, más hace gala el director de una lentitud en el modo en que se visualiza el combate, pareciera que los cuerpos tendieran a detenerse en medio de la lucha, que el combate puede devenir quietud corporal.

Heidegger insiste en que la técnica supone, en calidad de estructura de emplazamiento, un modo de hacer operar el arte. Como forma de des-ocultar la verdad, se nos sugiere un modo de tomar distancia sobre la manera en que se tematiza cualquier fenómeno. En este caso, el cuerpo deja de ser pura biología, domesticación de una cultura dominante; su verdad post-humana se pone en obra al levitar en una suerte de danza con los elementos. Cuerpo que aparece, que tiene la fluidez del agua, como la fuerza de la tierra, cuerpo que se hace paisaje y le da a la naturaleza el color de la sangre, que se torna aire, para que el viento adquiera la voluntad del guerrero. Gracias al trabajo de los actores, que hace devenir el arte marcial en danza, como de una puesta en escena que hace devenir a la naturaleza en paisaje, como de las modificaciones cinemáticas que permite el punto de vista aéreo, la levedad del cuerpo, el tiempo extendido, podemos presenciar el devenir no-humano de los cuerpos, lo metamórfico como mecanismo de resistencia a cualquier realidad sustancial.

5. A manera de cierre

Para terminar, podemos decir que el *cine Wuxia*, en los tres casos singulares que revisamos, permite que el cuerpo opere en términos post-humanos siempre con una fuerte tendencia a lo metamórfico. “Un cuerpo alcanza el grado de lo gaseoso cuando se torna imperceptible, cuando deviene pura intensidad” (Parodi, 2004, p. 96). Estos cuerpos podemos concebirlos casi imperceptibles porque desafían nuestra percepción, porque se rehúsan a caer dentro de cualquier forma de conocimiento que los taxonomice. Si pensamos en ellos, siempre optan por una forma de vagabundeo que los distancia del cuerpo sitiado por el discurso. Sea el cuerpo mítico del guerrero-animal que beneficia a los menos favorecidos, del héroe trágico que se recluye en el desierto y es poco misericordioso con los viajeros o del héroe que se sacrifica al servicio de la paz, que busca una tierra para todos. Cuerpo que, en el marco de la narrativa wuxia, busca salir de sí mismo y esto significa sabotear cualquier forma de tematización de lo que puede hacer.

Referencias bibliográficas

- Aersten, V. (2017, julio-diciembre). Fists of Zen and A Touch of Fury: luchas de Identidad en el seno del cine de artes marciales hongkonés. *Secuencias*, (46), 113-132.
- Cifuentes, L. A. (2001). Una sabiduría salvaje: el cuerpo inmanente a la vida en el Zaratustra de Nietzsche. En: G. Melendes. (Comp.). *Nietzsche en perspectiva*. (Pp. 93-110). Bogotá: Siglo del Hombre Editores.
- Dalia, A. (2011). Héroes luchadores: los valores esenciales de la tradición *xia* en la China antigua. *Revista de artes marciales asiáticas*, 6 (2), 45-56.
- Deleuze, G., y Guattari, F. (2002). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.
- Heidegger, M. (1994). *Conferencias y artículos*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Jara, J. (1998). *Nietzsche, un pensador póstumo. El cuerpo como centro de gravedad*. Barcelona: Anthropos.
- Martínez, B. (2007). Panorámica del cine negro y policiaco de Hong-Kong. En: J. Palacios. (Ed.). *Asia noir. Serie negra al estilo oriental*. (Pp. 187-204). Madrid: T&B Editores
- Nietzsche, F. (1992). *Fragmentos póstumos*. Bogotá: Norma.
- Nietzsche, F. (1999). *Estética y teoría de las artes*. Madrid: Tecnos.
- Parodi, R. (2004). Cuerpo y cine. Reporte fragmentario sobre extrañas intensidades y mutaciones del orden corporal. En: G. Yoel. (Comp.). *Pensar el cine 2. Cuerpo(s), temporalidad y nuevas tecnologías*. (Pp. 73-99). Buenos Aires: Manantial.
- Planas, R. (2019). *Historia del cine chino*. Córdoba: Editorial Berenice.
- Sauvagnargues, A. (2006). *Deleuze. Del animal al arte*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Serres, M. (2011). *Variaciones sobre el cuerpo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Teo, S. (2009). *Chinese martial arts cinema. The wuxia tradition*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Filmografía

- Kar-Wai, W. (1994-2008). *Ashes of time Redux (Dung che sai duk)*. [Cinta cinematográfica, 87 minutos]. Hong-Kong: Beijing Film Studio, et al.
- Woo-Ping, Y. (Director). (1993). *Iron Monkey (El mono de hierro)*. [Cinta cinematográfica, 96 minutos]. Hong-Kong: Film Workshop, et al.
- Yimou, Z. (2002). *Hero (Ying Xiong)*. [Cinta cinematográfica, 99 minutos]. China: Co-production China-Hong-Kong, et al.