

Elogio del remo

A la memoria de León, almacenero y narrador.

...violencia: '¡pim! ¡pam! ¡tomá guacho!'

Mastropiero que nunca, Les Luthiers

-¡Adoooooken, adoooooken!

-¡Budah fire!

Street Fighter II, Capcom Ltd.

Siempre me ha intrigado el goce estético ante la violencia, entender qué encanto, qué fascinación, entraña una buena bollacera. La naturaleza de este goce, creo, tiene algo que ver con los que despiertan la danza y el deporte. Ése algo al medio decantó en un nombre tan insólito como contradictorio, arte marcial, para intentar dar cuenta de la belleza de un fin a priori meramente utilitario: la destrucción o dominación del oponente. Las divisiones disciplinares que guían nuestro pensamiento, de los griegos a esta parte, han querido que pensemos el *continuum* de la experiencia humana en una división que atiende a compartimentos y especializaciones; y por eso puede resultar oximorónica la denominación. No es este el lugar para discutirlo, pero cabe señalarlo antes de entrar en tema. Jamás he participado activamente de una pelea propiamente dicha, aunque algún empujón oportuno haya metido: no soy voz autorizada en el tema, antes bien, un observador gozoso, aunque no morboso ni impávido. Sostengo, ante todo, que sigo esperando una versión fílmica que haga honor a una pelea que siempre me ha fascinado: la del gaucho Martín Fierro contra el indio ante la cautiva. La escena, entiendo, es una síntesis perfecta de los elementos de toda pelea que se precie: dos contendientes de habilidad equivalente, un observador externo, preferentemente indefenso o incapacitado de participar de la misma, y un marco adecuado. O sea: Fierro, el indio, la cautiva, la inmensidad de la pampa al atardecer. La pelea en sí misma, su íntima belleza y su profunda humanidad, alejada ya de los fines didáctico-morales de Hernández denunciados por Borges, permean nuestra literatura. Ahí están el fin de "El fin", el fin de "El sur" y el fin de "Biografía de Tadeo Isidoro Cruz" para dar cuenta de ello.

Si bien, como dije antes, no he sido partícipe de lides con pretensiones boxísticas, ni puedo jactarme de ser un testigo presencial frecuente, mi memoria atesora algunas peleas notables y una formidable batahola en un baile de Sabroso. Por otra parte, cierto mal gusto por el cine berreta me ha prodigado sendos ejemplos sobre los cuales trabajar.

El séptimo arte ha revitalizado el placer estético ante un buen remo, abandonado como objeto desde los tiempos de la épica, y brevemente rescatada por las novelas de aventuras decimonónicas. Por lo general, en la literatura las peleas célebres han estado subordinadas a fines más nobles. Piénsese, si no, en el desaguisado de Franco Zeffirelli al querer introducir una muy hollywoodesca escena de pelea final con espadas en su versión del *Hamlet* que nada tiene que ver con el *pathos* trágico. Las obras isabelinas pueden haber sido sangrientas y explícitas, pero el *quid* de la cuestión no estaba tanto en la performance física, en la puesta en escena de una pelea, como en el devenir argumental de la misma –es decir, quién moría y quién no- y las escenas de violencia trascendían con mucho el esquema de “bueno (léase Mel Gibson) revienta malo y consume justicia”, ya que en la tragedia es imposible que la justicia *strictu sensu* coincida con el final feliz. Y de allí lo trágico de la cosa.

El carácter visual del cine, sus posibilidades técnicas, los aspectos coreográficos del teatro y la danza, y, no menos importante, las posibilidades brindadas por los dobles y los efectos especiales han logrado rescatar la pelea enardecida del triste hecho de que cuando se inventara la pólvora se acabarían los valientes. Primera premisa: grandes peleas en la historia del cine hay muchas, pero ninguna que iguale a la de Rocco y su hermano Simone hostigándose a lo largo de veinte cuerdas, todo por una damisela en disputa (la compleja virtud de la dama es innegable en la película). Para adelante y para atrás, las peleas se multiplican hasta el infinito, un *racconto* de las mismas implica numerosas omisiones involuntarias y no tanto. Para mitigar este desacierto, propongo el siguiente recorte que no siempre respetaré: nada de tiroteos (quedan afuera las de *cowboys* y las de *gangs* –generosas en tiros-, las bélicas –donde el azar de las balas perdidas atenúa la valentía y confirma la tesis en favor de la pólvora-, las de espías –si son buenas, hay pocos disparos, y encima precisos-, las de acción a lo Hollywood –afuera Stallone y Bruce Willis, porque siempre terminan apelando a lobby armamentista yanqui-; nada de películas de *karate* en su variante torneo, de puro malas nomás; nada de boxeo por ser un deporte, estar reglamentado y tener la delicadeza de usar guantes; nada de películas de vampiros con ropa de diseño haciendo artes marciales, o peleas a diez *rounds* con muertos vivos y licántropos con quince años de *dojo* en sus espaldas–afuera *Blade*, *Buffy*, *Underworld*, *Resident Evil* y demás subproductos clase Z con presupuesto; nada de peleas con estrangulamientos, caídas por escaleras, heridas múltiples y rengueras, con asesino persiguiendo chica y que terminan con muerte por hierro, o destornillador, o madera-con-clavo, o estalactita, u objeto-punzante-indefinido, en el ojo o

en el cuello y heroína en peligro respirando agitada con el asesino inerte encima de ella, o sea, nada de típica pelea de final de *thriller*; nada de papelones a la Power Ranger. Saldadas las cuentas, veamos qué se entiende por un buen remo y los porqués de sus méritos estéticos.

Uno de los múltiples y ya cíclicos descubrimientos de Oriente por parte de Occidente fue la piedra de toque de todas las peleas por venir: Bruce Lee. No es que sus films hayan sido la gran cosa, clase B de *pedigree* no han sobrevivido al tiempo, sólo son escenas casi paródicas en donde chinos enojadísimos con trapecios envidiables tensan la chirlera con gritos exagerados, desencajan sus ojos alargados y se pegan con ferocidad al ritmo de frenética música disco, y con la mano abierta en posición de garra. La fotografía es de grano grueso, sobreexpuesta, con muchos contraluces y fondos quemados en los que el cielo aparece en tonos rojizos. Nunca sabremos si esto es por falta de presupuesto, impericia técnica o decisión artística; algo análogo sucede con las marcas distintivas del cine porno y las películas de zombies. (Traigo esto a colación por la importancia del marco: estas peleas suelen ser al atardecer o el amanecer, un gran sol rojo es muy previsible). De todo esto se nutrió Tarantino en *Kill Bill* para que Beatrix Kidd-O intente demostrar a Pai Mei sus habilidades y sea abrumadoramente derrotada. De todo esto y de David Carradine se nutre el imaginario occidental que asocia todas las artes marciales al *kung fu*. Tarantino lo sabe y pone a David Carradine en el papel de Bill. No abundaré sobre este procedimiento de apelación a la cultura de masas promedio del espectador¹, pero baste decir que las escenas filmada por Tarantino valen más que todo el cine de artes marciales de los setenta, del mismo modo que *El Quijote* vale más que todos los libros de caballería. Con todo, Lee tuvo la ventura del mártir y de su serie interminable de escenas de pelea resalta una: la pelea con el malo, malísimo, de *Enter the Dragon* [*Operación Dragón*]. El desarrollo de la escena es casi de manual: el antagonista no sólo es un rico hombre de negocios y dueño de una isla cuyo decorado no tiene nada que envidiarle a un cabaret medio pelo, también es tratante de blancas a quienes esclaviza para producir heroína, desarrolla armas y tiene un ejército personal, además de estar involucrado en la muerte de la hermana del personaje. No se me ocurre un villano con más mérito para la estaca. Y encima tiene camisa mao y una garra con tres

¹ Diedrich Diedrichssen ofrece una explicación esclarecedora sobre el funcionamiento de este recurso en su ensayo "Coproducciones: macrosignos musicales en Kenneth Anger, Stanley Kubrick y Quentin Tarantino", *Personas en loop*. Interzona, Buenos Aires, 2005. En nuestro medio, Pol-ka ha hecho uso y abuso del recurso. Y de Juan Carlos Calabró.

uñas de metal –memorable y berretísima utilería símil villano Bond que irá dejando su marca en el sufrido cuerpo de Lee a lo largo de la pelea-. Aun así, el héroe es superior y lo tiene a mal traer hasta que el magnate se esconde en una sala llena de espejos. El mérito de la película reside en esta escena, donde, con magro presupuesto y algunos trucos elementales de fotografía, el malo se multiplica y desconcierta al protagonista que es atacado insidiosamente sin saber cuál enemigo es el real y cual la apariencia. Lee resuelve el entuerto rompiendo los espejos a patadas y golpes de puño, imagen que se multiplica desde distintos ángulos a medida que el malo va quedando acorralado. Cuando el malo queda al descubierto, es ensartado en una puerta giratoria de un lanzazo certero... y Lee sale caminando por esa misma puerta en la que el antagonista queda dando vueltas. Más allá de lo inverosímil, la música disco de fondo y el ritmo visual impactante hacen de éste un muy buen momento del mal cine.

Los ochenta abundan en olvidables películas de acción con rusos perversos que comen bebés y vietnamitas sádicos que todavía mantienen prisioneros de guerra. El saldo general es desfavorable y las peleas suelen ser una cosa muy física con forzudos intentando agarrarse el cuello y revoleándose por sets en los que siempre abundan caños y maderos con los que suplir la pistola que acaba de caer por una hendidura. Lo salva una película mediocre de género fantástico que pone en juego la estética urbana del momento, bastante neoyorquina, con un anticuario carilindo sin tanta musculatura ni presencia de *marine corp* y con antológica música de Queen. La escena transcurre en un estacionamiento del Madison Square Garden durante un espectáculo de lucha libre. A la puesta en escena de una pelea en el *ring side* se contrapone una paradójica pelea a muerte entre inmortales en el *parking*: Imán Fasil y Connor McLeod se baten a sablazos, con una *katana*, el escocés; con un acero toledano, el musulmán. La pericia del *highlander* deja bastante que desear, sobre todo teniendo en cuenta que practica este mester desde hace cuatro siglos y uno esperaría algo más de esgrima o *kendo* en el asunto. Pero no, se le cae la espada, se esconde ente los autos y gana casi que por un golpe de suerte. Con todo, la escena consagra un tópico: la pelea en el estacionamiento. En Estados Unidos, país automotriz si los hay, el estacionamiento es parte central de la vida cotidiana, totalmente incrustado en su percepción de la realidad. Algunos ejemplos abonan esta hipótesis: la escena de la autorehabilitación de los pies en *Kill Bill*, en la camioneta del *parking* del hospital; la persecución en el *parking* del neuropsiquiátrico en *Terminator 2*; el encuentro del bueno y la chica en *Commando*; y todas las persecuciones en *parking* que usted quiera imaginar y que ya son tantas que se me antojan una sola y

única. En los *parking* pasa de todo: violaciones, peleas, ajustes de cuenta, negocios turbios, decapitaciones... Volviendo a la pelea que nos ocupa, un detalle *touché* de verosimilitud: los sobretodos para esconder la espada. Serán inmortales pero tienen que andar esquivando a la policía como cualquier otro marginal. Resumiendo, Christopher Lambert desarma a su oponente y le corta la cabeza, saltan chispas, explotan los faros de los autos, una “energía” desciende sobre el personaje y éste tiene un ataque entre orgásmico, epiléptico y místico. Colofón: los efectos especiales no envejecen bien.

Los ochenta también tienen otra gran pelea de espadas, pero láser: Luke se enfrenta por primera vez a su padre. Segunda digresión: lo láser, antes sofisticadísimo, ahora lo tenemos hasta los códigos de barras del súper. Antes que llegaran *Matrix* y sus émulo digitales, los ochenta fueron la era del *hardware*. Si no pensemos en aparatosos chiches tecnológicos como un *terminator* o un *robocop*, o en el simpático robot pacifista de *Cortocircuito*, que hoy parece una multiprocesadora caída en desgracia. Tercera digresión: el futuro de la fantaciencia de *La guerra de las galaxias* se parece al pasado, y allá, hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana, el invento de la pistola de rayos láser no acabó con los valientes.² Lo que nos lleva nuevamente a como dirimen sus cuitas en el

² El término fantaciencia es una españolización del término inglés *science-fantasy*, que a diferencia del *science-fiction*, no tiene pretensiones de verosimilitud científica a partir de la previsibilidad de desarrollos tecnológicos futuros. Género al medio del *fantasy* que inauguran Tolkien y C.S. Lewis (no podemos traducirlo literalmente como “fantasía” ni mucho menos como “fantástico”), y la ciencia-ficción que arranca más o menos con el submarino de Verne y la máquina del tiempo de Wells. La saga de Lucas da visibilidad al *science-fantasy*, género que el mercado editorial norteamericano ha hecho miriada de la mano de los juegos de rol y las novelas que derivan de los mismos. La *science-fantasy* comparte con el *fantasy* un fuerte cariz ideológicamente conservador y *naif*, opuesto a una visión más crítica o progresista de la ciencia-ficción. (El prólogo de Kingsley Amis al *Cuerno de caza* de Sarban aborda con mucha claridad este tema.) Como último desarrollo de esta dicotomía se puede señalar que, a medida que la música avanza cada vez más sobre todas las esferas de la vida, el *heavy-metal* pasó a ser la banda sonora del *fantasy*, muy icónicamente retomado por el metal épico y algunos subgéneros equivalentes. La materialidad inherente está implícita en el nombre del género madre, *metal*, que remite tanto a la imaginería de la herrería medieval (especialmente una lectura fetichista de la caballería con la inevitable mística de la armadura y la espada) como a la industria metal mecánica (donde el motoquero se presenta como avatar del caballero). Esto entraña también un ennoblecimiento del trabajador fabril en donde su virilidad lo equipara al noble, al tiempo que lo diferencia de la sociedad remitiéndolo a la condición de fugitivo y solitario.

En la década siguiente, la electrónica se encuentra con lo digital justo en el momento que ambos entran en su estadio global: la escena de Neo y Trinity en el lobby del edificio yendo a rescatar a Morfeo con Chemical Brothers de fondo marcó un hito y fue plagiado hasta el hartazgo. No obstante, el antecesor

clan Skywalker. Definitivamente la mejor de las peleas familiares de este melodrama intergaláctico está en *El imperio contraataca*, la más oscura de las tres, quinto episodio según la nueva nomenclatura de LucasFilm, Ltd. Lo interesante reside en que, básicamente, el bueno pierde, y encima le amputan una mano (luego le adosarán un implante con lo que se irá pareciendo cada vez más al padre... lo que se hereda no se hurta); además a Han Solo se lo llevan hecho una chapita de colección para Jabba el Hutt, y C3PO es casi desmantelado en una línea de montaje: pésimo *score* para los buenos. Volviendo a la pelea, transijo mi recorte porque aquí hay superpoderes, la benemérita “Fuerza”. Igual la pelea no tiene esa cosa coreográfica de los episodios I, II y III posteriores. De hecho, el arte de la esgrima *jedi* deja mucho que desear al lado de, digamos, cualquiera de los seis *samurais* de Kurosawa. Es que estamos todavía muy lejos de las peleas de diseño coreografiadas por expertos orientales de finales de los ‘90: aunque entrenado Yoda lo haya, lucimiento mucho no hay. Pese a todos estos reparos anacrónicos, sigue siendo una pelea notable. El marco, la ciudad flotante, aporta su cuota de vértigo. Lo tenemos a Luke con la medida *jedi* que pierde apenas Darth Vader le espeta un “Soy tu padre”, y tenemos al que te *jedi* con esa respiración trabajosa tan significativa. Acaso el único pesado capaz de empardarla sea Vito Corleone en carne de Brando. Sólo faltaría un testigo presencial para colmar la preceptiva. Es además mucho

directo de *Matrix*, que dio entidad teórica a la estética apocalíptica y digital, ya ponía de manifiesto esta relación: la novela *El neuromante* de William Gibson nos introduce a la realidad virtual, acuña la palabra ciberespacio, hoy cotidiana, y nos dice que futuro será miserable y capitalistamente salvaje. El héroe de este género es el *hacker*. Así como el motoquero se apropiaba de la mística y la imaginería del caballero medieval, el *hacker* del *cyberpunk* retoma los rasgos del detective del policial negro y del agente secreto de las novelas de espionaje, a los que se agregan la precarización laboral y una desigualdad social abrumadora. El cinismo corrosivo de estos personajes, su nihilismo y la ausencia de una redención o revolución social posible es uno de sus factores determinantes. En *Matrix*, los Warchowski diluyen esto bajo una pátina espiritual *new age* que también permea la electrónica más globalizada, particularmente el *trance* y el *goa*. Gibson, conciente de esos procesos menciona al *dub* como el “refrito” de las músicas previas, anticipándose veinte años al mp3 y a la circulación digital de la música. Sólo que el *dub*, a diferencia del *trance* o el *goa*, está teñido de una materialidad inherente a su origen en los estudios de las barriadas más pobres de Kingston, con lo que el refrito digital cobra paradójico un matiz material. El origen espurio del *dub* como producto de una manipulación imprevista de los aparatos de registro no es un dato menor. Su relación con las drogas, especialmente el *cannabis sativa*, tampoco. Los hermanos Warchowski actualizan esta relación en el mundo de las pastillas entablando una relación directa entre el consumo de *ecstasy* en las fiestas electrónicas y los alucinógenos de los rituales de iniciación, generando así la ilusión de una espiritualidad en lo digital.

mejor que la pelea del *Regreso del Jedi* donde Vader se redime, hay reconciliación familiar, ganan los buenos y la república vence a la monarquía. Respecto al montaje de la segunda/quinta entrega de la saga, hay *grand finale* con tres líneas en paralelo resolviéndose para peor: Luke contra Vader en la dimensión personal de la saga, Leia, Han Solo y Chewbacca contra las tropas imperiales en la dimensión política de la saga, y los androides contra su propia torpeza para aportar el contrapeso cómico. Otro detalle pintoresco es el efecto cauterizante del sable láser que hace que cualquier cercenamiento de miembros, como el de la mano de Luke, sea sin derramamiento de sangre con lo que la película mantiene el ATP (eso sin olvidar que estamos ante una historia con trama rayana a lo incestuoso, intentos de parricidio y filicidio, y genocidios a escala planetaria).

Defensa ante un posible reparo, una gran pelea de los '80 que no es tal: el final de *Blade Runner*, Deckard siendo molido a palos por el replicante Roy. La escena es memorable, el monólogo del replicante, sublime. Pero no es una pelea, es una golpiza. No hay contendientes parejos, y encima el protagonista es un cobarde que cree en la pólvora; el replicante, claro, un valiente. El marco es impresionante: la sórdida, húmeda, superpoblada y oscura Tierra del 2020 imaginada por Phillip K. Dick es lo más parecido a las descripciones de los efectos futuros de la globalización que puede darnos cualquier foro social mundial -al margen de los autos voladores que difícilmente haya de acá a un lustro-. No obstante, sigue sin ser una pelea; Deckard es, cuanto mucho, un testigo sufrido y vapuleado de un soliloquio memorable.

Cerrando la década, la escena que mejor resume la ecuación de la pólvora y los valientes está en una de Spielberg. El marco es el siguiente: Henry "Indiana" Jones está en una *casbah* en el norte de África buscando a su novia que fue secuestrada; el espectador: la multitud del mercado, en ronda; el contendiente: un árabe grandote que viene haciendo gala de áspero con una cimitarra. Después de la larga seguidilla de desventuras, tiros y corridas que viene sufriendo nuestro arqueólogo, parece ser el final típico de todo episodio del género de aventuras, una pelea. Pero no, Ford y Spielberg lo resuelven muchísimo mejor porque sabían que después venía otra agarrada con un pelado teutón entre las hélices de un avión y, se sabe, los nazis son siempre mejores villanos.³ El doctor Jones pone cara de fastidio y desgano, saca la pistola, le descerraja

³ En esa época los musulmanes ni figuraban entre los malos de la película de la geopolítica imperial y los talibanes eran héroes de la resistencia contra el comunismo soviético, CIA mediante. *Rambo III* está ahí para dar crédito.

un tiro en el pecho como quien no quiere la cosa y prosigue la búsqueda de la morena beldad. El árabe grandote de la cimitarra muere sin mayor alharaca. Brillante argumento a favor de la pólvora. En el fondo, Indiana Jones es deudor del gran cine de aventuras donde la peripecia cuenta más que la pelea, y la combinación de ingenio y suerte del héroe más que su arrojo, destreza o músculo. Además, el marco ideal de la peripecia es el continuo desplazamiento, donde la escenografía es casi un personaje más que regala trampas y ofrece lianas salvadores, y no un mero fondo. En los últimos tiempos, el único que ha sabido reciclar ese particular talento keatoneano es Jack Sparrow, el pirata pasado de ácido que compone Johnny Depp en *La maldición de la perla negra* y las sucesivas iteraciones de la franquicia que hicieron del actor el feliz poseedor de una isla.

A principios de los '90 hay un periodo de transición y un momento fundamental lo pone en evidencia: el viejo modelo de *terminator*, ahora bueno, en los bíceps y fórceps del ex-míster Universo austríaco, versus el novísimo y metamórfico T-1000 de metal líquido, en el primer gran protagónico del arte digital en el celuloide (el antagonista se transfiguraba en policía, detalle no menor, y en línea genealógica directa con el agente Smith). La cultura informática en esa época era más *nerd* que *cool* pero había algunas asociaciones fáciles: el *terminator* viejo encarnaba el imaginario de la industria pesada norteamericana -con jeans, campera de cuero, lentes negros, la Harley-Davidson y los Guns n' Roses de fondo-, en ese momento amenazada por la sofisticada industria automotriz japonesa de líneas más modernas, sutiles y mayor tecnología; justo como el malo de metal líquido. Chrysler-Ford-General Motors vs. Suzuki-Honda-Kawasaki. La pelea se da a lo largo de toda la película pero, y para sustentar mi hermenéutica industrialista, se resuelve en una acería; un excelente marco para el caso. Los espectadores, mamá "Linda Hamilton" Connor y su hijo pródigo, futuro salvador de la humanidad, desvalidos ante el sofisticadísimo robot enviado a destruirlos. Además, estamos ante un fuerte argumento en contra de la pólvora: las balas no le hacen mella al malo. Acaso sea un concesión provisoria: cuando se inventó la robótica se acabaron los pistoleros. El *terminator* viejo, se desvive por salvar al muchacho y la pelea es una sucesión de piñas y palos infructuosa, ya que el oponente se regenera y una buena trompada de Arnold en la cara termina siendo una piña agarrada por la cabeza del malo que se transforma en sus manos. Si no la vio, véala porque es muy difícil contarla, y porque los efectos especiales son la estrella de la película, que, al caso, es lo que nos interesa: la intrusión digital, la momentánea ausencia de dobles o coreografías. En rigor de verdad, el obsoleto T-800 pierde la pelea, pero lo resuelve con un tiro artero de

lanzacohetes que manda al oponente a un destino de autoparte en el metal fundido de un horno. Al revés que en la realidad, gana la industria pesada norteamericana con autos símil bote y mucha, mucha sed de petróleo. Cabe señalar que estamos en la era Clinton: Arnold no mata y habla *spanGLISH*. La incorrección política, no obstante, la aportan Axl Rose y Slash: el *terminator* bueno saca una itaka de una caja de flores y de fondo comienzan los acordes de “You could be mine” y todo deriva en una larga corrida de chopera contra camión por un desagüe con un *rock n’ roll* clásico marcando el *tempo* de la persecución.⁴ Los Guns, vale aclarar, son la quintaesencia de ese rock blanco, machista e intolerante fácilmente identificable con los afiliados del gremio metalmeccánico embanderados de barras y estrellas.

Todo cambia a partir de *Matrix*. Lo digital ya estaba dando vuelta y ya era *cool*, pero nadie lo había utilizado muy bien. Una generación criada a base de videojuegos un poco más violentos y más complejos que el *Pac-man* aguardaba una pelea que hiciera justicia a las que ella misma había visto transcurrir, pixelada, en los monitores de Sacoa.⁵ Los primeros juegos de pelea, inspirados en las malas películas de karate de los setenta y los ochenta, no dieron buenos resultados en sus eventuales traducciones al celuloide. Subproductos de un producto clase B, *Street Fighter* y *Mortal Kombat* son, a riesgo de quedarse corto, bastante malas. Los personajes de los videos son más queribles y creíbles que sus encarnaciones, digamos, “actorales”, y están tatuados en las retinas de un par de generaciones, al menos en su porción masculina. Si no lo cree, pregúntele a alguien orillando los cuarenta por Blanka, Guile o Chun Li, o por el significado de un “adoken”. Es fundamental indagar cómo el imaginario lúdico de los videojuegos genera derivados fílmicos, no tanto por el resultado, por lo general triste, si no para descubrir de qué modo surgen nuevas formas de ver. Todo esto nos lleva directamente a *Matrix*, que, casualmente, inauguró la época de las peleas “a lo *Matrix*”. Imponerse como referencia de un estilo, acuñarse a sí mismo como concepto, no es poco. Uno de los motivos de este éxito es haber logrado plasmar esta forma de ver de una de las primeras generaciones globalizadas.

Aclaración: El concepto de “generación” es de por sí complicado y discutible, digamos entonces “aquellos que se criaron no ya con el cómic, el cine o la televisión como

⁴ Toda esta escena comienza en una sala de videojuegos de un *shopping*. El dato es significativo según se verá más adelante.

⁵ Ver nota número 4. A finales de los noventa, el joven John Connor tendría la misma edad que Anderson, alias “Neo”, el protagonista de *Matrix*.

forma dominación cultural imperante (Mattelard y sus indicaciones para leer el pato Donald quedaron obsoletas), sino los que recorrieron el gran salto que implica participar, *joystick* o *mouse* mediante, de lo que sucede en la pantalla”. Algún trasnochado propuso el mote de “generación Atari”, otros trasnochados agregaron los adjetivos “Nintendo”, “Sega” y demás variantes hasta llegar al *cyber* donde infantes de seis años se acribillaban mutuamente jugando al *Counterstrike*.⁶ Lo que omiten los que piensan así, sólo como cronología de los adelantos tecnológicos y sus correlatos en las prácticas culturales, es atender a los quiebres que se producen antes que a una mera historia de los nuevos aparatos, y a que estos quiebres no son ni lineales ni unidireccionales. En este caso, el quiebre es la nueva forma interactividad con los productos culturales de una determinada época. Por ponernos semióticos, los videojuegos también tienen su “lector modelo” o, mejor dicho, su “jugador modelo”. En una editorial de *Ñ* a mediados de la primera década del siglo, Jorge Aulicino se indignaba ante la posibilidad de considerar a los videojuegos como el octavo arte; en tiempos en que todo es *commodity*, bien de consumo, las líneas divisorias de qué es y qué no es son más bien lábiles y poco importan mientras sean vendibles porque todo público específico es un nicho de mercado. La academia anglosajona llama este proceso *commodification* y se aplica tanto para las obras completas de Engels como para la discografía completa de Chayanne.⁷ Pensemos también que conceptos bastante discutibles y contradictorios como “arte religioso” o “arte precolombino” incluyen en la esfera de lo artístico objetos de utilidad trascendente o culinaria sin mayores reparos. Haciendo un rapidísimo repaso, desde el folletín a estos días, la industria gravita cada vez más sobre el arte (y, quizá más, a la inversa).

Retomando, distintas formas de ver comienzan a interrelacionarse: la *Nippur*, la *Intervalo* y hasta la *Fierro* ya hace tiempo han pasado a ser una nostalgia de los primos mayores y la increíble resolución visual de *Sin City* hizo muy tarde salto del cómic al cine. Digamos, unos veinte años tarde. Por ello, su impacto en la cultura de masas ha sido bastante menor de lo que ameritaba. *Matrix*, por otra parte, llegó justo a tiempo. En cierto modo la película de los hermanos Warchowski se postulaba a sí misma como una *summa*

⁶ El nombre de este juego es indicativo del cariz ideológico, “contrainsurgente” o, más próximo a nuestro horizonte político, “represor”. De acá a la doctrina de la guerra preventiva estamos bien cerca. Los videojuegos no suelen ser vanguardia del progresismo.

⁷ Las numerosas y recientes historias de los videojuegos siguen la cronología de manual de cualquier historia de las artes, de la literatura, de la arquitectura, etc., abonando la idea de linealidad teleológica que subyace a este tipo de aproximaciones a la cultura.

cultural contemporánea⁸, pero usando como soporte argumental una lectura ramplona de la tesis eurocéntrica de un “camino del héroe” universal e infinitamente repetido propuesta por Joseph Campbell en su *Héroe de las mil caras*. (Algo que, por otra parte, ya había hecho Lucas con su *Guerra de las galaxias*). Cabe señalar, asimismo, que la universalidad de la tesis de Campbell está fuertemente basada en la idea de los arquetipos jungueanos. Resumiéndolo burdamente sería: 1) Una persona normal entra en contacto con lo mágico. 2) Lo mágico la altera y deja de ser normal, es ahora otra. 3) Esto implica un rito de pasaje que le impide volver a ser quien fue. 4) El pasaje entraña pruebas y un maestro. 5) Tras las pruebas, enfrenta al monstruo y lo vence, restaurando el orden cósmico. 6) Corre el riesgo de transformarse a su vez en tirana, pero puede redimirse con la muerte.⁹ Los Wachowski visten dicha trama con una estética de “cultura del diseño”, música electrónica y *Las Enseñanzas de Don Juan* de Carlos Castaneda. El fuerte de *Matrix*, a fin de cuentas, reside en la densidad de sus referencias culturales y epocales, en la utilería que adorna la trama: la Internet y la virtualidad, la nuevas tendencias musicales, el multiculturalismo, la globalización, el *ecstasy*, la trasnacionalización, la pilcha raver, los juegos electrónicos...¹⁰ Sólo nos detendremos en estos últimos, ya que el tema que nos ocupa se encuentra profundamente enraizado en ellos. Su mejor momento: la pelea entre Neo y Morpheous en el simulador, donde se nos

⁸ Sólo un ejemplo, si la banda de sonido de *Terminator II* se resolvía fácil con Guns'n Roses como correlato de la industria pesada, en *Matrix* hay una densidad musical bastante más amplia: “Angel” de Massive Attack cuando Trinity contacta a Neo, Chemical Brothers cuando Neo y Trinity entran al edificio de los agentes y “Take the power back” de Rage Against the Machine en el alegato revolucionario del final de la película. Explicar las resonancias particulares de cada una de las canciones que integran la banda sonora que acabo de traer a colación da para sendas monografías. Resumiéndolo burdamente: multiculturalismo urbano, electrónico y drogón en el *trip-hop*; música producida con medios digitales, la máquina pura de *techno*, en los Chemical Brothers, y *funk metal* antisistema de militancia globalifóbica en RATM. En los créditos también figuran, entre otros, Rob Zombie y Ministry, casi un combinado la “contracultura” musical anglosajona de fin del siglo XX. Y esto es sólo en lo que hace a la banda sonora, otro tanto ocurre con la mimesis opresiva de lo real que generan las computadoras que remite al mundo de las corporaciones y las agencias estatales de vigilancia y castigo. Y algo similar en el rubro vestuario y maquillaje.

⁹ El modelo es tan laxo que, como se ve, es factible de ser aplicado a Ulises, Fausto, Luke Skywalker, Don Quijote, Neo o cualquier historia individual de maduración. Campbell postula esa funcionalidad pedagógica para los mitos.

¹⁰ La lista de elementos que confluyen es larga y enrevesada, pasto para infinitas exégesis doctorales de estudios culturales críticos y posmodernos, “*Matrix: the two sides of perversion*” de Zlavoj Zizek es uno de los ejemplos que más circulan, casualmente, por la Internet.

explica cómo funciona el mundo de la matriz y de paso nos deslumbramos con una pelea que se nutre tanto de los videojuegos de pelea como de las coreografías armadas por maestros orientales. La puesta es magistral por su marco doble. Por fuera, la sala de máquinas del Nabucodonosor, donde Trinity y los demás observan la pelea en los monitores (pero eso sí, leyendo directamente en código fuente desde los monitores, en un guiño a la exclusiva aristocracia digital de los *hackers* por oposición a la plebe que usa plataformas visuales simples, *Graphic User Interfaces*, como el Windows). El ambiente es lúgubre, frío, metálico y claustrofóbico como en esas películas de submarinos en las que los rusos que desertan; las ropas de los personajes son sucias, grises y raídas. Por dentro, los dos contendientes, que están conectados desde afuera, reforzando la idea de videojuego, visten sendos kimonos (Morpheus, que siempre es mucho más *dandy*, tiene uno rojo) y el marco es una luminosa construcción oriental, con un gran *tatami* blanco que por lo vacío y despojado, por su prolija artificialidad, por la ausencia de “polvo fractal” por parafrasear a Gibson, remite más a los fondos de las peleas de los primitivos videojuegos de lucha, al estilo *Kung Fu Master*, que al habitado templo de Kwai Chang Kein y el maestro Po, donde siempre había un monje barriendo al fondo del plano. El contraste de marcos queda así dispuesto: espectadores y jugadores fuera, adversarios dentro. Quien entrara a uno de esos antros tipo Sacoa podía fácilmente percibir el contraste entre ese gordito de lentes que operaba el *joystick* con maestría y el ágil, bronceado y esbelto luchador que daba vueltas por los aires en la pantalla. En el monitor, píxeles multicolor presentaban paisajes exóticos. En los antros, había luz fluorescente, grela, tierra y un notable *deja vú* a chupina. Además, para el imaginario los padres de aquella subcultura epocal, allí circulaba “la droga”, así entre comillas, y *Matrix*, recordemos, es una película bastante pastillera. Como esto es Hollywood, el cine no se atrevió a tanto, y el Neo “real” es tan agraciado como el “virtual”, y el cambio apenas estriba en la ropa: el hábito sí hace al monje (*shao-lin*, en este caso). Volviendo a la pelea, al fin tenemos una que haga justicia a los jueguitos y la trama de la película, con su inmersión en un universo virtual, la justifica argumentalmente, otorgando una extraña verosimilitud a los saltos desproporcionados, las patadas irreales y los golpes repetidos a una velocidad imposible, emulando los que se lograban presionando frenéticamente los botones en los videos (los tres arriba para golpes de puño, los tres de abajo para patadas). La música de la pelea, como la de los jueguitos, es una música electrónica repetitiva aunque adaptada más al gusto de la época, que había encontrado en los sonidos digitalmente producidos otra de sus formas privilegiadas de percepción.

Sólo una vez en mi vida vi una pelea real donde los contendientes poseyeran destrezas similares y fueran capaces de pegar saltos acrobáticos análogos y sin arneses borrados digitalmente: fue en un *afoxé* una *terça negra* en una plaza en Recife. Había una *roda de capoeira* medio malandra, no como las *for export* de Salvador. Uno de los bailarines no sincronizó bien, o no tuvo buena leche, y le pegó al otro y la danza dio lugar a la contienda. Los dos capoeiristas, con tablas de lavar la ropa por abdominales, pegaron algunas puteadas irreproducibles (no por pudor sino por incomprensibles de quien escribe), dieron un salto para atrás, tensaron sus pantorrillas y salieron disparados para arriba y hacia el otro. Uno tiró una patada en el aire, que el otro a su vez esquivó girando por encima y cayéndole con el talón en la nuca al primero que ya estaba por tocar el suelo. Fin de la pelea. Debe haber durado, cuanto mucho, tres segundos y décimas. La realidad no supera a la ficción y bancarse golpes de esos... sólo en las películas. Uno de los espectadores, a la sazón el Favela, mi compañero de viaje, acotó: “La mierda, che, ni en *Matrix*, ¿no?”. Hacer de un efecto especial un término para describir lo real no es poco.

Volviendo a la película, de ahí en más se suceden varias peleas vistosas pero quedan sólo dos observaciones más. Primera: El malo de la película, como en *Terminator II*, toma la forma de un oficial de policía, aunque esta vez no es un sofisticado robot (o sea un pedazo de *hardware*), sino un antivirus (o sea *software*). La equiparación de los agentes del estado cómo herramientas o programas de “la tiranía” (la tiranía de las máquinas en particular o de cualquier otra opresión en general) es un tópico recurrente y maniqueo del imaginario antisistema anglosajón, desde Orwell en adelante, pasando por el lumpenaje *drug* reciclado en oficiales uniformados de Scotland Yard en *La Naranja Mecánica*, la policía privatizada, y entendida como inversión comercial en *Robocop*, hasta los trajeados agentes de *Matrix*. El contendiente de la gran pelea, la que va en serio, es el agente Smith, otro de los grandes villanos del cine. Se destacan su soberbia policial, su prepotencia burocrática, su uso de la impunidad que aparentemente le confiere el estado y su desprecio por la materialidad: al agente Smith le molesta “el olor” del mundo simulado de la matriz. Si algo llama la atención de los fachos en particular, y de los conservadores en general, es su obsesión higiénica; Smith cumple cabalmente con esta tara.¹¹

¹¹ En relación a la genealogía del policía como el “malo de la película” en la ciencia-ficción, siempre me sorprendió mucho la utilización que hace Solari de este tópico de la cultura contemporánea, en especial a partir de *Robocop*: 1) “Te encanará un robocop sin ley, / un cronorock, japolicía, hecho en Detroit.”. En: “Fusilados por la Cruz Roja”, *¡Bang! ¡Bang! Estás liquidado*. 2) “Su chumbo ya venía con la bronca, / factor

Segunda observación: La pelea con Smith es en una estación de subte vacía, repitiendo el esquema anterior pero agregando un poco de dramatismo ya que se dirime en la verdadera matriz y no en un simulador. La estación de subterráneo es otro de esos escenarios típicos para resolución de escenas bien norteamericanas, como por ejemplo en la *remake* de *El Chacal*, o en *Colateral*, o en esa perla *trash* que es *The Warriors* de Walter Hill. Es también, paradigma de la circulación urbana no automotriz, la contracara del *parking*. Otro de esos lugares comunes del cine de Hollywood y el imaginario sobre la realidad que va adosado, aunque esta escena no le hace tanta justicia al escenario como la ya comentada de *Highlander*.

Para el cine argentino las peleas suelen ser un problema. ¿Cómo resolver una pelea en un escenario compartido por el imaginario social sobre el espacio cotidiano? Los subterráneos porteños con suerte dan para *Moebius* o malas versiones del “Informe sobre ciegos” y “Manuscrito hallado en un bolsillo”. El cine nacional, no obstante, esconde una joyita del rubro peleas. En *Un oso rojo*, una escena logra crear el clima de pelea de bar como ninguna otra en el celuloide, y no a lo Trinity y Bud Spencer sino como son en realidad: cortitas y al pie. La escena transcurre en un bar donde el actual marido de la ex-esposa del “Oso” es imprecado por unas deudas. El “Oso”, recién salido tras purgar larga condena por robo a mano armada, interviene y la pelea está signada por un concepto central en cualquier pelea real: el arrebató. En las antípodas de la tendencia coreográfica, esta pelea se resuelve más por la sabiduría que otorgan los años de calle, cárcel y delincuencia, eso que de antiguo se llamaba “temple” o “presencia de espíritu”, pero que hoy denominaríamos “ser un pesado”. El “Oso” impone su mote con un par de codazos y dos sopapos bien puestos. Además, el personaje tiene la grandeza de haber intervenido para salvar al actual de su ex de un apriete por unas deudas de apuestas. La altura moral del personaje es doble: por un lado se presenta ante los asiduos como un guapo de ley; por otra, le demuestra al actual quién es quién en la relación, le enrostra su condición de yapa, y le impone una redención obligada de los burros y el alcohol. Además de unos cuantos tangos, me viene a la memoria “El hombre de la esquina rosada”. Su director,

argento desaparecedor. / Drogocop. / Drogocop”. En: “Drogocop”, *El último bondi a Finisterre*. Pensar a la Bonaerense como un equivalente de la corrupta corporación OCP que compra la policía de Detroit en la película es todo un signo de época. El futuro había llegado hacía rato... Los ‘90 parecían en un punto abandonar las afirmaciones de Weber sobre el monopolio de la violencia legítima por parte del estado, para cederla a la libre empresa. Era una visión casi optimista; en realidad, el estado se estaba reduciendo casi exclusivamente a su rol policial.

Caetano, dice siempre consumir cine de género, pero de algún modo esta escena se nutre también de la tradición literaria nacional de riñas en pulperías y demás establecimientos de distribución de vicios.

Finalmente, tras la estetización que produjeron los Warchowski, los '90 tienen todavía una última escena que amerita mención. En *El club de la pelea*, el cine vuelve a golpear con un realismo extraño, muy diferente al de *Un oso rojo* o *El odio*, por ejemplo. Participa Brad Pitt, lo que obliga a una reflexión. Un carilindo siempre debe esforzarse el doble para ganar el favor de la platea masculina que asocia indefectiblemente belleza a pusilanimidad. Buen mozo y todo, Pitt sale airoso del trance pero con ciertas argucias argumentales. A saber, el personaje de Brad Pitt en realidad no es el personaje de Brad Pitt sino un alter ego del que encarna Edward Norton, cuya fealdad no se acentúa pero sí potencia lo mediocre burgués que el personaje encarna. Su alter ego Pitt posee un paradójico de *glamour lumpen*, una salida de la mediocridad sin perder masculinidad: ganador nada afeminado, empilcha con onda, echa ocho al hilo, es un líder nato, vive en una casa abandona a punto de caerse y hasta se da el lujo de ser un poco infantil. Norton, por otra parte, es la esencia del joven profesional norteamericano: consumista compulsivo, depresivo y perdedor, vive en un departamento moderno, sufre por el sinsentido de su existencia y trabaja en una empresa; su normalidad apavora.¹² La pelea entre los dos tiene ciertas particularidades: 1) es la pelea que inaugura el club del título; 2) vuelve a poner las peleas cinematográficas del cine estadounidense en un plano más humano; y 3) se repite de otra manera, como vemos luego en el filme, pero ya sin ser una pelea estrictamente hablando; en realidad es una pelea imaginaria donde Norton se golpea a sí mismo. El marco: un estacionamiento afuera de un bar de mala muerte, otro escenario por antonomasia de las peleas urbanas. El público: los clientes que se arriman a ver qué pasa, también el público por antonomasia de este tipo de pelea. Los contendientes: Norton contra Pitt, el lindo contra el feo, pero también, como lo sabremos luego, él mismo contra él mismo. En lo que hace a los méritos estéticos, el segundo punto es el que más nos importa, porque los personajes pelean como pelearía cualquier hijo de vecino, sin malabares orientales irreales dignos de un Jet Li, ni el manejo realista del arrebató del Chavez de *Un Oso Rojo*: el "Oso" no era cualquier hijo de vecino, era un tumbero pesado. Norton y Pitt, con bronca y escasa elegancia el primero, con algo más de pericia el segundo, se castigan como se castigan las gentes de a pie en las peleas

¹² En un punto remite al mismo arquetipo que Anderson evita convirtiéndose en el *hacker* Neo.

normales, al manotazo, se abalanzan, se agarran, se caen, quedan moretoneados. Ni una danza visualmente imponente, ni una “a lo *Matrix*”, ni aguante, la pelea es apenas una ida a las manos. Al final, los dos quedan molidos (Norton un poco más, claro), con la ropa rota, fumando un pucho y tomando una cerveza. Otro detalle particular de la pelea es la ausencia de motivo, lo que a la postre es el *leit motiv* de toda la película: el aburrimiento y la falta de sentido de la sociedad industrial tardía.

El nuevo orden mundial trajo aparejados ciertos desarreglos de canon y Hollywood dejó de ser la meca para ser uno más de los posibles credos. La irrupción de la industria cultural china (y la surcoreana detrás) por el puro peso específico de su mercado, y de Bollywood, en Bombay, que es el mayor productor mundial de cine, hacen imposible todo intento de buscar genealogías estéticas por la creciente velocidad de las idas y vueltas globales. Acaso el mejor exponente sea Jet Li. Describir alguna de las escenas donde participa es un despropósito, baste con indicar que devuelve el cetro a oriente y su trayectoria da cuenta del proceso por el cual esto sucede. De ser el héroe en películas chinas de aventura para consumo interno, *Érase una vez en China*, de la uno a la cuatro, pasa a ser el chino malo jefe de las tríadas en la paranoica *Arma mortal III*. Luego se erige en portavoz de la propaganda cultural del nuevo nacionalismo chino en *Héroe* y del cine europeo *cool* y con pretensiones autorales en *Danny the Dog* del estilista Luc Besson. De su extensa filmografía, las de factoría china son las mejores. A pesar de que los méritos de estas películas son bastante dispares, cada vez que Li pisa la escena, lo marcial se hace arte y reduce cualquier intento ulterior del cine occidental a la parodia o el infantilismo. Lo que quizá sea muy bueno y tal vez finalmente los actores dejen los arneses y la edición digital para volver a la actuación, u obligue a los guionistas a resolver y justificar las peleas como ocurre en *Matrix* o *El club de la pelea*. Por lo pronto, sigo esperando escépticamente la traducción cinematográfica de las octavas de Hernández, a las que espero no les adosen electrotango por banda sonora sino apenas un incómodo silencio.

Coda

Conozco de mentas una pelea en la que, como dice el dicho, la realidad supera la ficción. Las formas, empero, coinciden con el remo de tugurio antes descrito: lo que prima es la presencia. El bar en cuestión aún está en la esquina de Trejo y San Juan. A pesar de lo céntrico y expuesto, reunía todo lo que necesita para ser un antro de ley. Uno de esos lugares estrechos en los que no importaba cuándo uno entrara, siempre parecían ser la

cuatro y media de la mañana, alguna punta siempre había, algún chanchullo en el baño también; a pesar ser una esquina vidriada, siempre estaba oscuro, siempre parecía sucio y, detrás del mostrador, el personal acusaba seudónimos notables: La “Parca”, El “Araña”, “Buchón”, “León” y “Chiquitín” (que, claro, no lo era). Completan el marco de la anécdota en cuestión algunos habitués con una marcada tendencia a la mendicidad, clavados a las banquetas de la barra, y los Redondos soldados a la compactera. La anécdota cuenta – con la propensión a la exageración de toda leyenda de este tipo, valga la salvedad- que un concheto histórico y amigo de uno de los *barmen* fue de visita con un gato diviiiiino (sic). El bar estaba lleno y entre la concurrencia se contaba una agrupación política de tendencias mercenarias devenida en algún entongue en juventudes K y posteriormente en juventudes anti K. Como los *rugbiers*, estas agrupaciones son gregarias. Según parece, uno de los jóvenes, envalentonado por el alcohol, se le arrimó a la querida del visitante (recalco el carácter de visitante porque la agrupación en cuestión se atribuía localía en el lugar) y ésta lo desdeñó con altura (al parecer, y sin necesidad de sus previsibles tacos, le sacaba más de una cabeza al improvisado pretendiente). Este no tuvo mejor idea que tocarle una teta y eso bastó para desencadenar la gresca.

Un testigo presencial, a quien se lo he oído relatar en varias oportunidades, asevera que duró escasos minutos, en los que no alcanzó a soltar el vaso ni ponerse a resguardo. En este lapso y en el reducido espacio de tres metros por cuatro frente a la barra, entre las mesas (atornilladas al suelo para evitar que una batahola redunde en rotura de ventana por revoleo de objetos contundentes), el visitante castigó, ora con un puñete, ora con una codazo, ora con una patada “a lo Brú-lí” (sic) a siete u ocho militantes, y todo sin incomodar a los parroquianos que seguían acodados en la barra sorbiendo su fernet. (Paréntesis: los parroquianos son el espectador requerido que resalta el carácter estético de la cosa). Con todo, lo que resulta admirable en el relato de la pelea es que en medio de la gresca, sacó a la mujer del local, paró a un taxi, la subió y tuvo del *tupé* de entrar, acomodar a uno en la cara y salir para irse en el taxi. Que un tilingo venza a siete u ocho militantes barriales que, como manda el canon, dicen tener “aguante” no es un dato menor: la humillación del contrincante que juega de local por un visitante despreciado siempre hace la victoria más dulce y la derrota más amarga.

También conozco de vistas una pelea que guarda similitudes con la de la quiniela en *Un oso rojo*. Dos gordos símil tachero por una chica trans. El kilaje de los contendientes era parejo y el marco, un corte entre la segunda y la tercera selección durante un baile de Sabroso. La concurrencia era nutrida pero, entre la multitud y los

agentes que acudieron en el acto a separar a los implicados, el tiempo alcanzó para un cruce de cortitos (Nota al pie: en los bailes la presencia policial también suele ser nutrida). Digo “cortitos” por la precisión de los golpes y por el poco alcance aparente de los brazos, relativizado por la amplitud de las buzardas (y las siliconas). La escaramuza fue breve pero bastó para que uno de los participantes fuera sacado mientras de su tabique brotaba sangre a borbotones. De nuevo, la realidad supera la ficción. Estoy convencido que Chuck Norris no sobrevive a un encuentro con ninguno de los dos taxistas, mucho menos con la chica.

Villa Warcalde, 2006.

Resistencia, 2017.