

DEL CUERPO A LA PANTALLA: EXPLORANDO LA FUSIÓN DE MAPPING Y VISUALES CON EL KARATE GOJU RYU, SUS BASES Y VALORES.

Leia Sofía Barón

2023

Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Artes

Licenciatura en Diseño Multimedial

Taller de Diseño Multimedial V

Titular

Federico Joselevich Puiggrós

Ayudantes

Elizabeth Toledo

Nicolás Mata Lastra

Julia Saenz

Tomás Costantini



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Agradecimientos

A mi papá, Pedro José Barón, que con su esfuerzo ha apoyado cada una de las etapas de mi formación.

A Ximena Alaniz, compañera y amiga que contribuyó con su arte, a las visuales de la obra realizada.

A la academia Samurai Ryoshi y especialmente al sensei Eduardo Sepúlveda, quien con su saber y apoyo continuo ha contribuido a este proyecto.

A mi mamá y abuelos, quienes han mostrado su apoyo incondicional para lograr cumplir mis metas de formación profesional.

Mis agradecimientos a mi amigo Paul “Cory” Muñoz, quien me motivó en los momentos más difíciles para seguir adelante y no bajar los brazos.

Gracias a todos mis amigos que, de alguna u otra manera, aportaron su granito de arena para hacer posible este proyecto.

Índice

Resumen.....	4
Palabras clave.....	4
Introducción.....	4
Marco teórico.....	5
Objetivos.....	6
Metodología.....	7
Resultados.....	7
Conclusiones.....	9
Referencias.....	10

Resumen

Las investigaciones referentes al karate-do combinado con las artes audiovisuales, o con la tecnología en general, son escasas y se desconoce el arte que es posible producir a partir de la fusión de ambas disciplinas. En la mayoría de las investigaciones, se analiza al karate desde su parte más deportiva, o bien desde los beneficios que brinda desde este enfoque, más no desde su enfoque artístico. Se desarrolló una investigación poniendo como foco una obra performática combinando artes marciales y artes audiovisuales, con el objetivo de analizar de qué manera las mismas pueden combinarse entre sí para lograr acercar al público general una visión más artística y menos estereotipada de las artes marciales y, a su vez, derribar el mito de la violencia dentro de las mismas, dando así una visión más realista sobre dicha disciplina. Para el análisis, se tomó como punto de partida el concepto de *relato cinematográfico*, así como el de *retórica aplicada a la comunicación audiovisual* (González Domínguez, 2012). Asimismo, se analizaron escritos de maestros de karate okinawense, entre ellos *Shoshin Nagamine*, *Shigeo Nakazato* y *Miyamoto Musashi*, para profundizar sobre los valores y bases del karate-do. Se desarrolló una obra performática donde se combinan ambas disciplinas, y entran en juego distintos elementos, como el relato sonoro y musicalizado, visuales animadas y performance de karate en vivo, mediante la cual es posible acercar al público un panorama general más acertado sobre las bases y valores de dicho arte marcial y que, a su vez, se encuentran diversos puntos en común entre ambas disciplinas.

Palabras clave

Karate do, goju ryu, audiovisual, análisis cinematográfico, retórica.

Introducción

Desde que tengo uso de razón, el karate ha formado parte de mi vida. A lo largo de los años he ido descubriendo que, aunque yo lo veo como un arte y una filosofía de vida, el estereotipo de las artes marciales que se muestra a la sociedad en general, desde películas, animaciones, historias, etc., no apunta a la misma visión y, por lo general, se muestra la parte más deportiva en vez de la artística.

A su vez, se puede decir que el karate es un arte marcial que sentó sus bases hace varios siglos atrás, en la otra mitad del mundo. Se originó en el siglo XVI y, aunque la ubicación primigenia es un tanto incierta, es de común saber que dicho arte proviene de Japón, país ubicado en el continente asiático.

El karate va más allá de “romper tablas con puños y piernas”, sino que trata sobre conceptos más profundos, tales como *entrenar mente y espíritu*, *ser tu propio oponente*, y

sobre *encontrar un balance*, no solo en lo técnico, sino en lo espiritual y en la vida en general.

Esta investigación se enfoca específicamente en el estilo de karate *Goju Ryu*, originario de la isla de Okinawa, y su creador *Chojun Miyagi*.

Ya sentadas estas bases, se puede afirmar que el karate es un arte marcial ancestral y, desde este punto, nos introducimos al mundo del lenguaje audiovisual, un mundo que es, en comparación al del karate, mucho más actual, o si se quiere, contemporáneo, y desde donde se busca analizar si realmente es posible juntar ambos mundos tan distintos: uno de ellos ancestral y muy arraigado a sus orígenes y, por el otro lado, un mundo que avanza cada vez más rápido en conjunto con el avance de la tecnología. La investigación se hace a modo de “traducción” entre el lenguaje de uno de los principales estilos de karate okinawense, el karate *Goju Ryu*, pensando en su verdadera esencia, sus bases y valores, y el lenguaje audiovisual.

Por otro lado, sobre el lenguaje audiovisual se puede analizar la narratología, así como el concepto de *relato cinematográfico*, ya que mediante este mismo es que se logra transmitir o contar una historia, a veces sin ser necesarias las palabras. Además, se analiza el concepto de *retórica aplicada a la comunicación audiovisual*, donde se juega con la metáfora y con la manera en que el público puede interpretar un relato que se cuenta de una u otra forma.

Dicho esto, se puede pensar de qué manera es posible transmitir algo tan amplio, profundo y, hasta si se quiere, espiritual, como lo es la esencia y naturaleza de una de las ramas del karate okinawense, a través de un relato cinematográfico, donde es necesario mostrar lo primordial e intentar objetivar dicha esencia para hacerlo comprensible al público general, donde es probable que la mayoría no tenga el conocimiento de lo mencionado anteriormente sobre este arte marcial, o incluso presuma en el mito de la violencia del mismo.

Este abordaje de investigación puede ser de gran relevancia para futuras obras donde se pueda llegar a resaltar la parte más artística de cada disciplina ya que, hasta el momento, en las pocas investigaciones ya existentes donde convergen ambos mundos, el karate se ve abordado desde su parte más deportiva. A su vez, es posible que aporte aún más conocimiento, si bien un tanto general, sobre el karate, pero visto desde un enfoque más artístico y filosófico.

Marco teórico

Mediante el siguiente desarrollo se busca introducir las bases y la esencia del karate *Goju Ryu*. Si bien se puede decir que “el karate es uno solo”, esta investigación busca centrarse principalmente en el karate okinawense.

Visto desde la etimología de la palabra, “karate do” significa “el camino de la mano limpia o vacía”. *Kara* significa “limpio” o “vacío”, té hace referencia a “mano”, y el *do* es el “camino”. Partiendo desde este significado, es posible decir que el karate, alejado de la violencia, siempre ha existido como una forma de defensa. Sobre esto, *Shoshin Nagamine* afirma que “la verdadera paz sólo se puede conseguir dejando a un lado todas las armas con poder destructivo” (2004, p. 14). El karate *Goju Ryu* es uno de los estilos principales de karate okinawense y fue fundado por *Chojun Miyagi*. Al contrario del pensamiento común de

que las artes marciales son violentas, “el karate es un arte marcial, no obstante haber sido creado por el pueblo de Okinawa como un método para la defensa personal sin el uso de armas. La peculiar cultura de los okinawenses, un pueblo amante de la paz y deseoso de vivir sin armas, logró que se cultivara el instinto de la propia conservación hasta su máxima expresión: el arte del karate-do.” enuncia Shoshin Nagamine (2004, p.13).

A diferencia del karate-do *Shotokan* (principal estilo de karate japonés), el *Goju Ryu* se enfoca más en el “porqué” de cada cosa, que en el “cómo”, ya que este busca ser, además de un arte marcial, un estilo de vida. Sus valores principales son la perseverancia, dedicación, actitud, humildad, respeto y disciplina. Tal como menciona Shoshin Nagamine, “el karate es autoperfeccionamiento, un medio por el cual el hombre obtiene un grado de sabiduría en el que no se halla diferencia entre él mismo y lo que ha logrado. Es la búsqueda de eficacia y de la confianza en sí mismo. Las recompensas se encuentran aquí y ahora, ya que permite a una persona afrontar cualquier situación con el esfuerzo necesario, ni mucho ni poco. Además, brinda control sobre su mente que, de otra manera, resulta ser indisciplinada” (2004, p.14).

Por otro lado, se busca “comparar” o, si se quiere, “traducir” este análisis de la esencia del karate *Goju Ryu*, con conceptos del videomapping y visuales, pero más específicamente del lenguaje audiovisual, ya que es desde donde surgen estas disciplinas, para indagar de qué manera estas pueden llegar a potenciar las bases del karate, pensando en que son dos lenguajes muy distintos y diferenciados.

Asimismo, desde el lado del lenguaje audiovisual, podemos pensar en los conceptos de retórica y poética abordados por *Carlos González-Domínguez*, quien afirma que “mientras que lo poético es la representación, la retórica nos da a comprender lo que el discurso trata por la persuasión” (2012, p. 245), para pensar no solo la parte técnica del karate, sino además en el significado de cada uno de ellos y su origen y de dicho arte marcial en sí. A su vez, también menciona que “en palabras de Soulez: [...] el cuerpo en sí mismo está atravesado por la lógica retórica en el cuadro del discurso concebido como público [...] proponemos entonces considerar la dimensión escenográfica de la presentación [...] como un soporte susceptible de ser investido por la lectura retórica” (2012, p. 248).

También es posible hacer una lectura o, si se quiere, comparación del karate-do a través del concepto de *narratología temática*, mencionado por Francois Jost y André Gaudreault, quienes afirman que ésta “trata más bien de la historia contada de las acciones y las funciones de los personajes” (2008, p. 1).

Objetivos

- Desmitificar la violencia de las artes marciales.
- Dar a conocer las bases y valores del Karate Goju Ryu.
- Encontrar uno o más puntos de conexión entre un arte ancestral y un arte actual.
- Desarrollar una obra que haga uso de estos puntos de conexión.

Metodología

Para investigar de qué manera se puede transmitir la esencia del karate *Goju Ryu*, rama del karate okinawense, a través del videomapping y visuales, se toman distintos conceptos de ambos lenguajes, para analizarlos y poder lograr una “fusión” entre ellos.

Para analizar la “esencia” del videomapping y visuales, o para pensar de qué manera este lenguaje puede potenciar al karate para lograr transmitir su esencia mediante una historia o relato, se analizan, primeramente, los conceptos de *narratología* y de *relato cinematográfico*. A su vez, también entra en juego el concepto de *retórica* aplicada al lenguaje audiovisual, ya que es lo que permite que el mensaje que se busca transmitir sea eficazmente interpretado por el público.

Para abarcar los conceptos mencionados anteriormente, se utiliza como apoyo bibliográfico los textos de *Carlos González Domínguez* (2012), quien habla sobre la retórica aplicada al lenguaje audiovisual, *Lauro Zavala* (2015), quien también menciona el concepto de retórica y habla sobre narratología y lenguaje audiovisual y, por último, Gaudreault/Jost, quienes se explayan sobre el relato cinematográfico.

Como segundo punto, para analizar la esencia del karate *Goju Ryu*, se parte de tres libros, dos de ellos escritos por maestros del karate okinawense: *Shoshin Nagamine* (2005), *Shigeo Nakazato* (2005), y el último por un guerrero samurai *Miyamoto Musashi* (2010). En esta parte de la investigación se analiza la esencia del karate buscando derribar el mito de violencia de dicha disciplina (y de las artes marciales en general), y también se busca explicar la interpretación de algunos movimientos básicos del deporte, basándose en su naturaleza de encontrar un balance entre la agilidad y la calma, y un vínculo permanente entre la mente, el cuerpo o la técnica y el espíritu.

Para lograr dicha fusión entre el karate y el arte audiovisual se realizó una obra performática, la cual fue montada en el festival *Artimañas*, el 2 de diciembre de 2023, en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata. En esta se combinaron ambas técnicas artísticas, buscando dejar al público la enseñanza del concepto de *Shin gi tai* (equilibrio entre mente, cuerpo y espíritu) y, a su vez, se buscó ambientar el lugar a través de distintas decisiones de diseño para lograr remitir a la cultura oriental.

Resultados

A raíz de lo ya planteado en la metodología, es posible encontrar diversas similitudes entre ambos lenguajes artísticos.

Inicialmente, retomando lo expuesto por *Lauro Zavala* en “Narratología y Lenguaje Audiovisual” (2015), podemos encontrar similitudes entre el análisis cinematográfico y el karate en sí. Para Zavala, “el análisis cinematográfico es la disciplina que permite reconocer lo específico de una película particular, es decir, lo que la distingue de cualquier otra, y al mismo tiempo precisar aquello que tiene en común con todas las demás.” (2015, p. 7). A su vez, introduce el concepto de *análisis estilístico*, sobre el cual “David Bordwell señala la existencia de regularidades colectivas en la historia del cine, y las reconoce como estilos específicos. Por su parte, Noël Burch señala la existencia de rupturas frente a estas regularidades, y a esos rasgos individuales los llama precisamente el estilo cinematográfico. A partir de ambas concepciones es posible estudiar cada película particular, y reconocer,

por ejemplo, lo específico de las distintas versiones cinematográficas de una misma historia.” (2015, p. 10). A partir de dichos conceptos, es posible establecer una relación cuasi directa con el karate. Como se mencionó antes, el karate es uno solo, pero desde allí nacen distintos estilos y, desde estos, distintas ramas, cada uno con sus especificidades particulares. Tomando el enfoque del análisis estilístico, es posible analizar que, por ejemplo, en el estilo *Shotokan* encontraremos ciertas particularidades (por ejemplo, posiciones largas y golpes de impacto, o también el hecho de centrarse en el “cómo”), que serán distintas en el estilo *Goju Ryu* (posiciones más cortas, técnicas más defensivas, centrarse en el “por qué” de cada técnica). Ahora bien, si el foco es trasladado a la obra montada, se puede retomar lo redactado por Zavala, donde menciona que “el análisis cinematográfico se apoya en la división de la película en partes. Hay tres tipos de divisiones con fines analíticos: *lexia* (creada para reconocer un elemento específico de la película), *fragmento* (que responde a la lógica narrativa y dramática de la película) y *segmento* (que supone una totalidad orgánica)” (2014, p. 7) y es posible analizar la obra con el mismo enfoque: *lexia* podría ser cualquier elemento específico de los que componen a la obra, por ejemplo la parte performática, las visuales, o incluso el relato sonoro. Luego, se puede decir que el *fragmento* se constituye principalmente del orden en que se van contando las cosas, es decir, por cierta razón la obra no comienza con una performance de karate, sino con visuales, para introducir al público a determinado contexto (o tiempo y espacio) y dar a entender que se está buscando dejar una enseñanza a través de una historia. Por último, el *segmento* se encuentra intrínseco en la totalidad de la obra. Sin alguno de todos los elementos que la componen, probablemente no sería posible establecer el mismo clima o dar a entender el tema del que se buscó hablar, o incluso el recorte dentro del arte marcial en sí.

Además, también es posible hacer una traducción entre la obra y el concepto de *relato*, expuesto por Gaudreault y Jost (2008), quienes retoman a *Christian Metz* y mencionan lo siguiente:

- “ - toda narración es un discurso. Es decir, una serie de enunciados que remite necesariamente a un sujeto de la enunciación.
- la percepción del relato “irrealiza” la cosa narrada. A partir del momento que trato con un relato sé que no es realidad.
- un relato es un conjunto de acontecimientos” (2008, p. 2).

Ciertamente, la obra tiene un discurso principal evidente, que es el de mostrar la parte más artística, espiritual, filosófica del karate, dejando por fuera los estereotipos de violencia dentro del mismo. A su vez, ~~es evidente que~~ la obra montada no trata de hechos estrictamente reales, sino que se trata de crear una historia con distintos personajes y pases de un mundo creado (en las animaciones) a la realidad (parte performática) a través de la cual sea posible transmitir, de una manera un tanto simplificada, un concepto más bien abstracto sobre dicha disciplina que, a su vez, es aplicable a la vida en general.

Por último, es posible analizar el concepto de retórica, abordado por *Carlos González-Domínguez* (2012). Este mismo, afirma que “la dimensión retórica pone siempre en perspectiva el campo del espacio público, el cual y en el cual se generan los puntos de vista” (2012, p. 245) y que “la retórica es una “teoría del público”, que todo rétor en la construcción de su discurso procede pensando en su auditorio” (2012, p. 247). Desde aquí, es posible encontrar una similitud con la obra en sí, ya que fue montada en un ámbito público, abordada como una pequeña obra de teatro, pensando más en generar cierta

emoción o enseñanza en el público, que en mostrar la parte más técnica o deportiva de la disciplina.

Asimismo, dicho autor menciona que “Soulez propone distinguir la “escenografía” que se instala en la misma tribuna y sirve de telón de fondo del orador. Sin esta escenografía, el puro cuerpo del sujeto hablante no podría proponer una lectura retórica” (2012, p. 248). A partir de esto, es posible justificar ciertas decisiones de diseño como el armado de lámparas orientales para ambientar el espacio, la estética de las visuales, que mantienen un estilo de animación y de texturas como el teatro de sombras oriental e incluso el mismo piso utilizado para realizar la parte performática de la obra, llamado *tatami*. Se puede decir que sin estos elementos, sería muy difícil establecer un contexto que ayude al público a orientarse. A su vez, la obra no tendría el mismo significado ya que, probablemente, el foco se desviaría hacia la parte más técnica del Karate, y no lograría generar ninguna emoción ni enseñanza en el público, más que ver técnicas sueltas sin ninguna trama.

Conclusiones

La investigación realizada determina que si es posible encontrar distintos puntos de conexión entre ambos lenguajes artísticos, siendo el karate un arte ancestral y el lenguaje cinematográfico uno más actual y que, a través de un proceso de diseño, si es posible desarrollar una obra que haga uso de estos puntos de conexión, donde se ponen en evidencia algunas de las características más artísticas e importantes de cada disciplina, donde cada elemento coopera para formar un todo orgánico.

A su vez, poniendo el foco en la obra “*El camino del Shin gi tai*” montada en el *Festival Artimañas*, en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata, es posible empezar a desmitificar la violencia dentro de las artes marciales, ya que se muestra el arte marcial desde un enfoque mucho más “pacífico” o espiritual.

Si bien es un tanto complejo dar a conocer las bases y valores del karate *Goju Ryu* (o del karate en general) a un público desconocedor del mundo de las artes marciales, si es posible establecer un acercamiento general a las mismas a través de la investigación y la obra en cuestión.

Referencias

Gaudreault, A. & Jost, F. (2008). *El relato cinematográfico*.

González Domínguez, C. (2012). *La retórica aplicada en la comunicación audiovisual: actualidad teórica y metodológica*.

Musashi, M. (2010). *El libro de los cinco anillos*.

Nagamine, S. (2004). *La esencia del karate do okinawense*.

Nakazato, S. (2005). *Karate y Kobudo okinawense*.

Zavala, L. (2015). *Narratología y lenguaje audiovisual*.