

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGÍA Y COMUNICACIÓN



TESIS DOCTORAL

CINE DE ACCIÓN DE ESPADACHÍN HISTÓRICO EN CHINA.

Estudio narrativo del cine de artes marciales en el período 2001-2010

Xin Wang

DIRECTORA:

Dra. Begoña Gutiérrez San Miguel

Salamanca, 2012

Agradecimientos

Esta tesis es fruto de mi investigación de doctorado, dirigida por la profesora Gutiérrez San Miguel de la Universidad de Salamanca. En primer lugar, debo darle las gracias a ella por haber sido la primera persona en animarme a realizar este trabajo y haber tenido la paciencia de leer y corregir las diferentes versiones de este texto, así como por su amistad incondicional y su ayuda permanente a lo largo del proyecto.

También estoy agradecido a otros profesores del Departamento de Sociología y Comunicación por sus orientaciones y sugerencias, así como por la red emocional tejida durante este tiempo. A todos ellos les digo gracias.

Más allá del ámbito universitario y académico, he de reservar un reconocimiento especial para mis padres, que me han dado, junto a su apoyo de siempre, la comprensión y la dedicación. Ellos también me han acompañado en este camino, así que siempre estaré en deuda con ellos.

ÍNDICE GENERAL

1. Justificación, interés y originalidad del tema elegido.....	15
2. Objetivos.....	17
3. Objeto de estudio y metodología general.....	18
4. Hipótesis y preguntas principales.....	19

PARTE 1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y METODOLÓGICA. CONCEPTOS, TEORÍAS E HISTORIAS

CAPÍTULO 1. Panorama historiográfico y contexto sociocultural de las películas de artes marciales

1.1. Las artes marciales.....	22
1.1.1. Definición y virtudes.....	22
1.1.2. Técnicas principales y relación con las religiones.....	22
1.2. Fuentes originales de las películas de artes marciales	24
1.2.1. Teatro y Ópera de Pekín.....	25
1.2.2. Danza.....	26
1.2.3. Literatura de artes marciales.....	27
1.3. Evolución de las películas de artes marciales.....	29
1.3.1. 1925-1949: nacimiento y popularización.....	29
1.3.2. 1950-1980: transformación y decadencia.....	32
1.3.3. 1980-1999: renacimiento y prosperidad.....	34
1.3.4. 2000-presente: nueva ola de creación e innovación en el estilo.....	39

CAPÍTULO 2 Narrativa audiovisual y comunicación narrativa.

2.1. Definición de narración audiovisual.....	42
2.2. Dos categorías de narración audiovisual y teorías de narración audiovisual.....	43
2.3. Encadenamiento en la narración audiovisual.....	46

2.4. Narración fuerte, narración débil y antinarración.....	48
2.5. Línea de tensión narrativa.....	50
2.6. Narración, descripción, expresión y pintura de escena y emoción.....	53
2.7. Comunicación narrativa.....	55
2.7.1. Modelos de comunicación narrativa.....	55
2.7.2. La autoría en el cine.....	57
2.7.3. Punto de vista y relación narrador-narratario.....	59

CAPÍTULO 3. Historia y relato

3.1. El género cinematográfico.....	65
3.1.1. Las normas del género.....	65
3.1.2. La narración de la violencia.....	68
3.2. Historia y relato.....	70
3.2.1. Ficción y verosimilitud.....	70
3.2.2. Realismo en el estilo.....	72
3.2.3. Historias y argumentos.....	73
3.2.4. El suspense.....	76
3.3. Los elementos del discurso.....	77
3.3.1. Personajes y ambientes.....	78
3.3.2. Acontecimientos.....	84

CAPÍTULO 4. Elementos constructivos de la narración cinematográfica

4.1. El lenguaje del cine	88
4.1.1. Definición	88
4.1.2. Códigos audiovisuales.....	89
4.2. Las imágenes	91
4.2.1. Composición.....	91
4.2.2. Planos.....	93
4.2.3. Movimiento de cámara.....	95
4.2.4. Iluminación y color.....	97

4.2.5. Imágenes y su clasificación.....	98
4.3. El sonido.....	100
4.3.1. Aspectos generales.....	100
4.3.2. La voz.....	101
4.3.3. El ruido.....	102
4.3.4. La música.....	102
4.4. El espacio cinematográfico.....	106
4.4.1. Caracterización.....	106
4.4.2. Las relaciones espaciales en el cine.....	107
4.5. El tiempo	109
4.5.1. Orden.....	110
4.5.2. Duración.....	113
4.5.3. Frecuencia.....	114
4.5.4. La estructura narrativa y la organización espacio-temporal.....	115
4.6. El montaje.....	117
4.6.1. Estilos de montaje	117
4.6.2. Montaje y ritmo.....	119

CAPÍTULO 5. Estudio interdisciplinar: sociología, estética y narración

5.1. Sociología y narración.....	122
5.2. Estética y narración.....	123
5.3. Psicología y narración.....	124
5.4. Iconología y narración.....	124

CAPÍTULO 6. Metodología del análisis

6.1. Métodos.....	126
6.1.1. Método ecléctico.....	126
6.1.2. Herramienta de análisis y análisis de contenido.....	128
6.2. Muestreos intencionales seleccionados.....	129
6.2.1. Tipos de muestreo.....	129

6.2.2. Muestréos seleccionados.....	130
6.3. Procedimiento de análisis y novedades metodológicas.....	132

PARTE 2. TRABAJO DE CAMPO: ANÁLISIS DE PELÍCULAS DE ARTES MARCIALES

CAPÍTULO 7. «Héroe» (Zhang Yimou, 2002)

7.1. Ficha técnico-artística.....	136
7.2. Sinopsis argumental.....	136
7.2.1. Contexto histórico.....	137
7.2.2. Contexto socioeconómico.....	139
7.2.3. Estudio sobre el autor.....	140
7.3. La estructura narrativa y los elementos formales del relato.....	142
7.3.1. Estructura narrativa.....	142
7.3.2. Color y narración.....	149
7.3.3. Estructura de la historia y focalización	154
7.3.4. Narración e intensidad dramática.....	158
7.3.5. Los personajes y el conflicto principal.....	163
7.4. Análisis de fragmentos.....	165
7.4.1. El duelo entre Cielo y Sin Nombre	165
7.4.1.1. Ritmo del montaje en acciones de artes marciales.....	168
7.4.1.2. Ralentí.....	170
7.4.1.3. Plano detalle con cámara lenta	171
7.4.1.4. Música.....	172
7.4.1.5. Mezcla de tambor con música de terror.....	174
7.4.2. Sin Nombre abandona el apuñalamiento	175
7.4.2.1. Plano general.....	177
7.4.2.2. Plano secuencia con movimiento.....	180
7.4.2.3. Música y melodía principal.....	182
7.5. Estudio interdisciplinar de la narrativa.....	183

7.5.1. La iconología y la iconografía.....	183
7.5.1.1. Weiqi.....	184
7.5.1.2. El carácter chino por espada.....	185
7.5.2. La sociología y la narración.....	186

CAPÍTULO 8. «La casa de las dagas voladoras» (Zhang Yimou, 2004)

8.1. Ficha técnico-artística.....	189
8.2. Sinopsis argumental.....	189
8.2.1. Contexto histórico.....	190
8.2.2. Contexto socioeconómico.....	192
8.2.3. Estudio sobre el autor.....	193
8.3. Estructura narrativa y elementos formales del relato.....	194
8.3.1. Estructura narrativa.....	194
8.3.2. Color y narración.....	201
8.3.3. Estructura de la historia, suspense y focalización	205
8.3.4. Narración e intensidad dramática.....	209
8.3.5. Los personaje y el conflicto principal.....	214
8.4. Análisis de fragmentos.....	216
8.4.1. La ciega actúa con pericia en el juego de «el hada guía el camino»...216	
8.4.1.1. Ritmo del montaje en acciones de artes marciales.....	219
8.4.1.2. Ralentí.....	220
8.4.1.3. El sonido: El tambor	221
8.4.2. La lucha y huida de la ciega y el detective Jin	222
8.4.2.1. Contrapicado y construcción del espacio múltiple.....	226
8.4.2.2. Plano oblicuo con plano detalle.....	227
8.4.2.3. Movimientos de cámara.....	227
8.4.2.4. Ralentí.....	228
8.4.2.5. La Música.....	229
8.5. Estudio interdisciplinar de la narrativa	230
8.5.1. La iconología y la iconografía.....	230

8.5.1.1. La peonía.....	230
8.5.1.2. Daga voladora.....	231
8.5.2. La sociología y la narración.....	233

CAPÍTULO 9. «Siete espadas» (Tsui Hark, 2005)

9.1. Ficha técnico-artística.....	235
9.2. Sinopsis argumental.....	235
9.2.1. Contexto histórico.....	236
9.2.2. Contexto socioeconómico.....	238
9.2.3. Estudio sobre el autor.....	241
9.3. La estructura narrativa y los elementos formales del relato.....	242
9.3.1. Estructura narrativa.....	242
9.3.2. Color y narración.....	251
9.3.3. Estructura de la historia, omisión y focalización	255
9.3.4. Narración e intensidad de trama.....	258
9.3.5. Los personajes y el conflicto principal.....	264
9.4. Análisis de fragmentos.....	269
9.4.1. Los siete espadachines salvan la Villa Marcial.....	269
9.4.1.1. Ritmo del montaje en acciones de artes marciales.....	272
9.4.1.2. Travelling.....	273
9.4.1.3 Ralentí.....	274
9.4.1.4. La música	275
9.4.2. El duelo final.....	275
9.4.2.1. Ritmo del montaje en acciones de artes marciales.....	277
9.4.2.2. El uso masivo de PD.....	278
9.4.2.3. Picado y contrapicado en un espacio pequeño.....	280
9.4.2.4. Melodía principal.....	281
9.5. Estudio interdisciplinar de la narrativa.....	281
9.5.1. La iconología y la iconografía.....	281
9.5.1.1. Cabra Blanca.....	281

9.5.1.2. Farol rojo.....	283
9.5.1.3. Todo tipo de armas.....	284
9.5.2. La sociología y la narración.....	285

CAPÍTULO 10. «La promesa» (Chen Kaige, 2006)

10.1. Ficha técnica-artística.....	288
10.2. Sinopsis argumental.....	288
10.2.1. Contexto histórico.....	289
10.2.2. Contexto socioeconómico.....	291
10.2.3 Estudio sobre el autor.....	292
10.3. La estructura narrativa y los elementos formales del relato.....	294
10.3.1. Estructura narrativa.....	294
10.3.2. Color y narración.....	303
10.3.3. Estructura de la historia, fantasía y focalización	306
10.3.4. Narración e intensidad de trama.....	311
10.3.5. Los personajes y el conflicto principal.....	316
10.4. Análisis de fragmentos.....	322
10.4.1. El esclavo Kunlun rescata por segunda vez a Qingcheng.....	322
10.4.1.1. Travelling con cambio de escalas.....	326
10.4.1.2. Ralentí.....	327
10.4.1.3. La melodía principal.....	328
10.4.2. Lobo Nieve y Wuhuan combaten por el casco y la armadura de las flores en el arsenal	329
10.4.2.1. Ritmo del montaje en acciones de artes marciales.....	331
10.4.2.2. Cámara con movimiento.....	333
10.4.2.3. Melodía principal.....	334
10.5. Estudio interdisciplinar de la narrativa.....	334
10.5.1. La iconología y la iconografía.....	334
10.5.1.1. El casco y armadura de las flores.....	335
10.5.1.2. La ciudad imperial.....	336

10.5.1.3. La jaula de oro.....	337
10.5.1.4. El abrigo negro de Lobo Nieve.....	338
10.5.2. La sociología y la narración.....	340

CAPÍTULO 11. «Detective Dee y el misterio de la llama fantasma» (Tsui Hark, 2010)

11.1. Ficha técnica-artística.....	342
11.2. Sinopsis argumental.....	342
11.2.1. Contexto histórico.....	343
11.2.2. Contexto socioeconómico.....	345
11.2.3. Estudio sobre el autor.....	347
11.3. La estructura narrativa y los elementos formales del relato.....	348
11.3.1. Estructura narrativa.....	348
11.3.2. Iluminación, color y narración.....	355
11.3.3. Estructura de la historia, suspense de horror y focalización.....	357
11.3.4. Narración e intensidad de trama.....	362
11.3.5. Los personaje y el conflicto principal.....	367
11.4. Recursos expresivos de la película.....	369
11.4.1. Lucha en el mercado de fantasmas	370
11.4.1.1. Ritmo del montaje en acciones de artes marciales.....	372
11.4.1.2. Ralentí.....	373
11.4.1. 3. Travelling.....	374
11.4.1.4. Música de horror.....	375
11.4.2. El duelo en el Buda Celestial.....	375
11.4.2.1. Picado y contrapicado.....	377
11.4.2.2. Escala de planos.....	378
11.4.2.3. Ralentí.....	378
11.4.2.4. Travelling.....	379
11.4.2.5. Música.....	380
11.5. Estudio interdisciplinar de la narrativa	380

11.5.1. La iconología y la iconografía.....	380
11.5.1.1. Ciervo.....	380
11.5.1.2. El Buda Celestial.....	382
11.5.2. La sociología y la narración.....	383

CONCLUSIONES

1. Verificación de hipótesis.....	385
2. Líneas de investigación abiertas.....	393

BIBLIOGRAFÍA.....	395
FILMOGRÁFIA DEL SIGLO XXI.....	406
FILMOGRÁFIA DEL SIGLO XX.....	407

Introducción

1. Justificación, interés y originalidad del tema elegido

El cine de artes marciales mezcla y armoniza tanto artes marciales y óperas tradicionales como literatura, es como el género *western* en el cine de Estados Unidos, especialmente en China, donde constituye un importante género nacional del cine narrativo. Desde la década de 1920, el cine de artes marciales, impulsado por los elementos comerciales, aunque sufrió debido a razones históricas algunas interrupciones y parones, ha seguido su camino en líneas generales. En el siglo actual, los directores famosos chinos, sucesivamente, han rodado varias películas de artes marciales para que las mismas jugaran un papel que parece cada día más sobresaliente en la escena cinematográfica actual.

Como otros géneros cinematográficos en el mundo, el cine de artes marciales no siempre tiene la única expresión y presentación que nunca se cambia, así que en diferentes circunstancias socio-económicas, se ven distintas características artísticas y estilos narrativos. En el nuevo siglo, las películas de artes marciales, basadas en las culturas tradicionales propias, aunque debido al alto coste de producción y censura aparecen limitadas en comparación con las numerosas novelas del mismo género, se llevan a cabo muchas exploraciones e innovaciones en cuanto a las formas de presentación y estilos narrativos, logrando éxitos en cierta medida tanto comerciales como artísticos.

La investigación de la narrativa se ha convertido en un aspecto cada vez más importante en las investigaciones occidentales para entender los frondosos caminos de la narración del cine actual. Sin embargo en el ámbito nacional, la narrativa cinematográfica que planteamos es una disciplina recién surgida y prácticamente muy poco tratada sistemáticamente en el marco referencial, ya que de las publicaciones encontradas sólo cuatro son realmente relevantes. En el ámbito internacional ocurre algo parecido, con un total de veinte libros provenientes principalmente de países anglosajones o de Francia.

Es igualmente significativo el hecho de que aún no exista ningún libro o tesis doctoral en lengua china o hispana que se dedique específicamente a ver cómo han cambiado las películas de artes marciales en sus diversas corrientes narrativas en el siglo XXI. Aunque surgen unos artículos parciales académicos del cine de acción de artes marciales y libros de la historia de este género que se dedican principalmente al periodo del siglo pasado, la investigación en el área de la narrativa se mantiene todavía a niveles iniciales, modestos e incompletos. Este trabajo se centra precisamente en la narrativa del cine de artes marciales, intentando arrojar luz sobre cuáles son los mecanismos narrativos que se encuentran detrás de espacios audiovisuales asociados al género en el siglo nuevo.

La novedad de este trabajo con respecto a las investigaciones anteriores y como peculiaridad propia también radica en que en el análisis de la narrativa de las películas elegidas se van a ensayar y aplicar el método ecléctico, que Gutiérrez San Miguel (2006) propone y cuya utilidad se ha probado en su libro de «Teoría de la narración audiovisual», aportando en nuestro caso una mirada nueva a la investigación del cine chino de artes marciales. Esto nos permite pensar, que se puede profundizar más el estudio de la narrativa a base de las imágenes y sonidos y también contextos y significados ocultos y latentes detrás de la misma. En vista de la complejidad de la narrativa y estética distinta en esta investigación se debe adaptar bastante bien a nuestras necesidades que se orientan a la diversidad y complicidad del cine de artes marciales del nuevo siglo, poniéndose de relieve la combinación de narratología tradicional y narratología audiovisual. Por eso, además de los descubrimientos imprescindibles y hallazgos de las características artísticas de la narrativa audiovisual, aspiramos a desarrollar un análisis completo sobre el punto de vista, la trama, los personajes y aplicar algunas técnicas específicas para ayudar a medir la estructura narrativa de este cine nacional.

Por consiguiente, la investigación proyectada pretende ser relevante, tanto desde la perspectiva de las estrategias narrativas del cine de artes marciales en la pasada década como desde la metodología en la medida en que intentamos contribuir a la diversidad e introducir técnicas nuevas de análisis con el método ecléctico.

2.Objetivos y estructura de la tesis

El objetivo global del estudio es analizar las nuevas características de la narrativa del cine de artes marciales en China en el período 2001-2010. Para la consecución de este objetivo global, hay otros objetivos concretos:

- Indagar en la historia del género cinematográfico de artes marciales
- Indagar en el estado del tema
- Investigar las teorías de la narrativa audiovisual
- Investigar las nuevas características narrativas del género de artes marciales, tanto en el discurso como en la narración audiovisual

Con el fin de abarcar estos objetivos concretos, la tesis está organizada en dos bloques:

En primer lugar, un bloque de fundamentación teórica y metodológica que se compone de seis capítulos.

En el primer capítulo se ofrece una aproximación teórica y conceptual a la evolución de las películas de artes marciales y el estado de la cuestión, y se incorpora la perspectiva dada por los estudios cuantitativos de su producción.

En el segundo capítulo se lleva a cabo una aproximación teórica a los conceptos de las teorías de la narrativa audiovisual, la comunicación narrativa y las relaciones entre ellas, recogiendo sus rasgos más significativos y teniendo en cuenta que las películas de artes marciales tradicionales se caracterizan principalmente por la narración fuerte.

En el tercer capítulo se analiza la narración audiovisual como discurso. Primero se investiga el género cinematográfico y su relación con la violencia. Se discuten historia y argumento, elementos básicos como los personajes y los acontecimientos, en los que se presentan medidas específicamente diseñadas para el análisis de la intensidad de la trama y un paso adelante, el suspense.

En el cuarto capítulo, se analizan los componentes específicos de la narración cinematográfica. Primero se aborda el lenguaje del cine con un análisis de los planos y

encuadres, entre otros aspectos. Desde el ángulo del sonido, el espacio y el tiempo, se averiguan las características de los mismos y su relación con la construcción de la narración.

En el quinto capítulo se sintetizan las disciplinas relacionadas con el análisis de la narración audiovisual, destacando las perspectivas de la sociología, la estética, la psicología y la iconología.

En el sexto capítulo, a modo de cierre de la primera parte, se sintetizan los métodos de análisis de la narración audiovisual y se plantea el esquema general para el subsiguiente análisis de contenido.

El segundo bloque consta de cinco capítulos, cada uno de ellos dedicado al análisis de contenido de una película de artes marciales, seleccionada para que en las conclusiones se resuelvan las preguntas iniciales planteadas de la investigación.

3. Objeto de estudio y metodología general

Teniendo en cuenta el carácter de síntesis de esta tesis por un lado, y la etapa de análisis de las películas concretas por otro, hemos intentado una investigación histórica de la evolución de las películas de artes marciales y de las teorías de la materia de estudio.

Lo que vamos a investigar son cinco películas concretas de artes marciales, por eso se usan por lo general las técnicas conocidas del análisis de contenido, específicamente en nuestro caso, el análisis de contenido cualitativo según los parámetros de medición y de evaluación. A la vez se realizará un análisis estadístico para ayudar a conocer mejor la producción de películas de este género en estos diez años de su historia.

Para obtener las características propias y su estructura narrativa de este género, se aplicará el método ecléctico, en el que se enfatiza el análisis apoyado en las teorías de narración tradicional y audiovisual y la estética con una valoración de los elementos narrativos. Se trata de un análisis de aspectos interrelacionados que corresponden siempre a las distintas facetas de la estructura narrativa.

4. Hipótesis y preguntas de la investigación o exposición del problema

Hay dos hipótesis principales:

1 El discurso que ha asumido la narración audiovisual de las películas de artes marciales se ha transformado considerablemente.

2. Los elementos constructivos la narración audiovisual de las películas de artes marciales se ha transformado en gran medida.

A la vista del marco hipotético y de la información empírica relevante de los casos estudiados, se generan distintos interrogantes que permiten orientar las indagaciones y delimitar el objeto de estudio de esta tesis. Así pues, a continuación se enumeran varias preguntas concretas que guiarán esta investigación, de las que las primeras ocho preguntas corresponden a la primera hipótesis y las dos últimas a la segunda:

1. ¿Las historias que implican las culturas de espadachines históricos se presentan de manera diferentes?
2. ¿Surgen algunos modelos distintos de narración en el cine de espadachines en el siglo actual?
3. ¿Cuál es el formato de presentación de la nueva estructura que ha asumido la narración audiovisual en las películas de artes marciales?
4. ¿Existen nuevos medios auxiliares que sirven para la narración audiovisual de este género?
5. ¿Resulta que hay cambios de valores correspondientes en los personajes y los acontecimientos?
6. ¿La narración de las películas de artes marciales, en general, sigue siendo fuerte o se debilita?
7. ¿A qué nivel se mantiene la intensidad de la trama cuantitativa y cualitativamente?

8. ¿El cine de artes marciales en el nuevo siglo se mezcla con otros tipos de películas?
9. ¿Qué características propias tienen las películas de artes marciales, en términos de recursos expresivos, debido a sus atributos de artes marciales, de forma nacional y de la naturaleza de cine de acción en la que se integran?
10. ¿Cómo se presentan los aspectos de sonido, en particular las bandas sonoras?

**PARTE 1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y
METODOLÓGICA. CONCEPTOS,
TEORÍAS E HISTORIAS**

CAPÍTULO 1. Panorama historiográfico y contexto sociocultural: análisis temático

1.1. Las artes marciales

1.1.1. Definición y virtudes

Las artes marciales son un deporte tradicional chino cuya acción principal son las técnicas de defensa y ataque y cuya forma de presentación consiste en rutinas y lucha, centrándose en lo interno y lo externo para el ser humano. En la actualidad, las artes marciales se practican por razones diferentes: por deporte, por salud, por protección personal, por desarrollo personal, por disciplina mental, para forjar el carácter y ganar confianza en uno mismo.

Quienes las practican pretenden destacar las virtudes morales de las artes marciales a través de los siguientes enfoques de aprendizaje:

1. Salvar a la nación. En China abundan los espadachines o guerreros históricos que tratan de salvar al país cuando éste está en peligro.
2. Estar al servicio del pueblo. Los espadachines antiguos se lanzan en defensa de los intereses del pueblo y velan por la justicia.
3. Respeto a la autoridad del maestro.

1.1.2. Técnicas principales y relación con las religiones

«Changquan», traducido al español como «puño del norte» o «puño largo», es el nombre genérico de una escuela de boxeo tradicional del norte de China, caracterizada por el estiramiento, la flexibilidad y la potencia.

En los movimientos de Changquan destacan tres principios (Li, 2011:63):

1. «Actuar» como las olas. Los movimientos del cuerpo hacia arriba o hacia abajo se ejecutan emulando la fuerza de las olas en el mar.
2. «Parar» como las montañas. En posturas estáticas, el cuerpo debe mantenerse firme, de la misma manera que una montaña.



Figura 1.1. Los movimientos básicos de Changquan(Actuar, parar y saltar).

3. «Saltar» como los monos. Durante el salto, el cuerpo debe moverse con agilidad, rapidez y fuerza, como en el caso de los monos.

«Nanquan», traducido al español como «puño del sur», es el nombre genérico del boxeo tradicional del sur de China, donde las personas son menos corpulentas. Frente a la variante norteña, se caracteriza por la estabilidad del cuerpo y la flexibilidad de las piernas, llegando a presentar giros complejos de las extremidades inferiores para cambiar la dirección del cuerpo. Los golpes de las extremidades superiores destacan por su velocidad, capacidad de cambio y movimientos cortos e intensos, que permiten vencer en la lucha de manera más rápida.

Las armas principales que se usan en las artes marciales chinas son las siguientes:

- La pértiga. Se utiliza para blandir, hender y barrer. Los movimientos en el aire y el barrido requieren de una gran pericia por sus largas rutas de acción y amplias zonas de ataque, tanto de frente como detrás del enemigo. Es una buena arma para iniciativas ofensivas de personas que están rodeadas de enemigos.
- La espada. Es un arma corta, fina y recta con dos filos y punta, que tiene una multitud de usos, como apuntar al enemigo y atacarlo con el filo o la punta. Sus movimientos son elegantes y al mismo tiempo fuertes, permitiendo cambios rápidos que requieren una flexibilidad total de la muñeca.
- El puñal. Es un arma corta, utilizada principalmente para cortar y hender en acciones rápidas. En la confrontación con armas largas hay desventajas, por lo que requiere una aproximación ágil y contundente de quien la usa.

Las tres religiones más practicadas del mundo –Cristianismo, Islam y Budismo–

coinciden en promover la abstinencia, la moderación, la paciencia y el amor. Aunque las artes marciales pertenecen a una cultura agresiva, presentan una ética vinculada al pensamiento budista porque fueron los propios monjes chinos quienes desarrollaron estas técnicas en los monasterios desde un enfoque defensivo (Liu, 2004: 203-204).

Las religiones que tienen unas relaciones más estrechas con las artes marciales son el budismo y el taoísmo. El kung-fu Shaolin incorpora los valores budistas en las artes marciales. Como explica Lu (2010: 2), el kung-fu Shaolin es «una expresión de cultura tradicional que tiene una larga historia y se desarrolla en el marco del budismo dentro del Templo Shaolin, en la montaña Songshan. Se basa en la fuerza interior y la fe budista, y se presenta principalmente por medio de la práctica de artes marciales de los monjes del Templo Shaolin».

Por otro lado, el taoísmo es una tradición filosófica y religiosa que lleva más de dos milenios ejerciendo su influencia en las artes marciales que practican los monjes taoístas de la montaña Wudangshan. El objetivo fundamental de los taoístas es alcanzar la inmortalidad o la longevidad en plenitud mediante la convivencia en armonía con la naturaleza, por lo que la práctica de artes marciales pretende mantener la buena salud y trascender el mundo de la sociedad y la vida cotidiana para llegar a un plano superior de conciencia.

1.2. Las fuentes originales de las películas de artes marciales

Pérez Bowie (2008: 153) analiza el tema de la intertextualidad en el proceso de constitución del cine como arte autónomo. Desde su punto de vista, existen dos enfoques enfrentados para explicar los orígenes del cine, entendiéndolo «como un arte autónomo que acaba borrando las estructuras procedentes de otras esferas culturales y adaptándolas a sus necesidades expresivas propias», o considerando «los diferentes factores culturales como una herencia que sigue ejerciendo una influencia dominante en el proceso de constitución del cine como medio de expresión». Este autor insiste en

que hoy en día se opta por la segunda tesis¹, que ve al cine como «resultado de un proceso de intertextualidad respecto a las otras artes».

1.2.1. Teatro y Ópera de Pekín

Muchas óperas tradicionales están basadas en las artes marciales. Las escenas de artes marciales de la escuela de la Ópera de Pekín están extrañas de la lucha cotidiana; no obstante, el perfeccionamiento estético y artístico ha llevado a la creación de una serie compleja de estilos dentro de las escenas de artes marciales.



Figura 1.2. Movimiento de artes marciales en una escena de la Ópera de Pekín.

Shi (2005:115-116) destaca dos características de las artes marciales. En primer lugar, el ritmo danzado. Según comenta, «las artes marciales de la Ópera de Pekín son una lucha danzada. Las artes marciales tradicionales se refinan y se convierten en una danza rítmica. El grado de danza en las artes marciales de la Ópera de Pekín es aún superior, y por tanto más hermoso. Aunque se presentan combates y luchas intensas, no hay ninguna escena sangrienta y horrible. Ya sea blandiendo armas o realizando

¹La primera concibe la historia del cine como la historia de los diferentes procesos de emancipación de las viejas formas artísticas, en especial respecto del teatro.

movimientos complejos en posturas dinámicas o estáticas, siempre se ofrece la belleza del ritmo o la danza ».

La segunda característica que propone Shi es el romanticismo, es decir, la inclusión de elementos ajenos a la violencia. «El ritmo de las artes marciales de la Ópera de Pekín no tiene una frecuencia constante, en ocasiones se suaviza o se intensifica mediante la incorporación de acciones humorísticas que permiten relajar el ambiente. En algunas óperas de artes marciales también se preparan actuaciones de cómicos y se intercalan historias de amor ».

El género cinematográfico de artes marciales encuentra su modelo artístico en estas actuaciones de la Ópera de Pekín, tanto para la acción narrativa y el argumento como para la caracterización de los personajes.

1.2.2. La danza

En los tiempos antiguos, las artes marciales y la danza compartían el mismo carácter chino (舞). Antes o después de la caza y de la guerra, la gente solía llevar a cabo actividades rituales, como sacrificios de animales, y en ellas la danza se combinaba con las artes marciales. Se utilizaban multitudinarias escenas de danza para inspirar voluntad de lucha al pueblo, dar valentía a los soldados, expresar la alegría de la cosecha, o pedir buen tiempo.

En cuanto a la incorporación de la danza en las películas de artes marciales, Zhang Li (2009: 15) señala que «los movimientos de baile hacen hincapié en la expresión emocional, en tanto en cuanto sus propiedades naturales tienen el 'gusto de la cámara'. En las escenas de acción de las películas de artes marciales, los movimientos de artes marciales en la pantalla se ven hermosos y estilizados, y los temperamentos de los personajes parecen elegantes. Al mismo tiempo, el alto valor del arte de la danza sirve para digerir la violencia de las películas de acción de artes marciales ».

Leilei (2005: 14) explica con más claridad el uso de la combinación de las artes marciales y la danza. Según dice, «las acciones y ataques de artes marciales a menudo se convierten en una narración o una interpretación de danza marcial, entonces la

función práctica de atacar da lugar a la función representativa de danza... Muchas de estas representaciones se encuentran en el eje de la trama de no confrontación, en el que las dos partes combaten por malentendidos, a veces por un concurso justo, y otras por mera diversión. Por tanto, la danzalización de la violencia es uno de los métodos más importantes para la digestión de la violencia en las películas de artes marciales ».



Figura 1.3. Danza para ofrecer sacrificios a dios en el Templo del Cielo de Pekín

1.2.3. Literatura de artes marciales

Sima Qian (145 a.C. - 90 a.C.), el historiador más grande en China, está considerado como el iniciador de la literatura de artes marciales. Impactado por el extendido uso de la espada durante las dinastías Qin y Han, desde su infancia mostró un gran interés por las artes marciales tradicionales y la fuerza espiritual de los espadachines. Así pues, dedicó dos capítulos de su obra «Documentos Históricos» a estas figuras: «Leyendas de los asesinos» y «Cuentos de los espadachines».

Las novelas de caballeros de la dinastía Tang muestran una gran variedad de técnicas artísticas y estilos que contribuyen a enriquecer la expresión literaria.

Particularmente cabe destacar el romanticismo. Para enfatizar el valor de las artes marciales, los escritores de las dinastías Tang y Song comenzaban presentando a los espadachines como personajes misteriosos. Otra técnica narrativa importante era construir el mundo del espadachín, un espacio en el que tenían cabida las artes marciales mitológicas y la inmortalidad, así como las armas mágicas y los monstruos que no existen en el mundo real. Las historias eran abstractas y difíciles de entender, muy cercanas al concepto de fantasía.

La confluencia entre estilos llevó a la formación de un nuevo tipo de novela popular durante la dinastía Qing que consistía en el uso de artes marciales con causa civil. Los espadachines se aliaban con los funcionarios honestos y justos para defender los intereses del pueblo. En estas historias, espadachines sabios y valientes ayudan en la investigación de crímenes para hacer justicia. De esta manera, debido a su vinculación con el poder político, la violencia ejercida por los espadachines está justificada. La novela «Tres espadachines y cinco héroes»² es un ejemplo de este nuevo género.

En los últimos años de la dinastía Qing, muchos escritores que estaban preocupados por las repetidas derrotas de China ante las potencias extranjeras y el destino del país buscaron consuelo y fuerza espiritual en los tradiciones éxitos de las artes marciales. La novela «Espadachín maravilloso», publicada en 1923, tuvo mucha influencia y su adaptación cinematográfica, presentada bajo el título «El incendio del Templo del Loto Rojo», se convirtió en el primer referente del cine de artes marciales.

Al comienzo de la década de 1950, las novelas de artes marciales experimentaron un renacimiento en Hong Kong y Taiwán; y en la década de 1980, su influencia también llegó a la China continental. Estas novelas contemporáneas se caracterizan por la mezcla de artes marciales e historias de amor. En muchas de ellas, la trama romántica incluso supera al contenido de artes marciales. Las historias de amor presentan rasgos que evidencian la influencia occidental, como la libertad matrimonial o la liberación sexual, que se distancian de la tradición china. En cuanto a la estructura narrativa, el

²Deriva de un cuento oral popular, y constituye uno de las primeras novelas de artes marciales chinas. Tiene impacto de gran envergadura en la narración de las obras literarias posteriores de este género. La trama del libro gira entorno a que espadachines auxilian al primer ministro del imperio y se deshacen de fuerzas del mal.

cambio fundamental es que se abandona la composición en cuentos independientes, característica de la novela antigua de artes marciales, y se opta por una historia en la que se destacan los personajes principales.

1.3. La evolución de las películas de artes marciales

Montero y Paz (2009) entre otros eruditos de la comunicación social enfatizan un concepto clave en el estudio de cine en un periodo determinado: la búsqueda del contexto para plantear investigación de gran alcance. El necesario análisis de lo que sucede alrededor de la industria cinematográfica (condiciones políticas, económicas y culturales cinematográficas) sirve para definirla y para explicar aspectos que exceden el simple ámbito cuantitativo.

1.3.1. 1925-1949: nacimiento y popularización

La primera película de artes marciales, como señala Chen (2005: 14-15), es «La heroína de Li Feifei», producida por Tianyi Film Company en 1925. La historia es la siguiente: Guo (mujer) y Hong (hombre) nunca se han visto antes, pero sus padres establecen un compromiso de matrimonio a la manera tradicional china entre ambos. Un día, Guo y Hong se encuentran en la calle y se sienten atraídos mutuamente. Jiang, otro chico que también está interesado en Guo, toma fotos de ellos y se las envía al padre de Hong con una carta en la que califica a Guo de promiscua. Esto hace que las familias rompan el compromiso matrimonial. Guo se intenta suicidar, pero Jiang, que la ha seguido, lo evita. Luego el joven trata de tener relaciones sexuales con ella, y Guo quiere suicidarse. La heroína Lee Feefee, que fue testigo de todos los hechos en secreto, aparece de repente y salva la vida de la chica. Cuando se descubre la verdad de todo lo ocurrido, Guo y Hong se casan felizmente.

La trama argumental lleva a plantearse la cuestión de cómo Lee Feefee, que no parece tener relación directa con los hechos, acaba teniendo un papel tan determinante

en el desenlace de la historia. Chen (ídem) sostiene que este artificio se relaciona con la concepción caballeresca y se debe «al juicio del autor y a la tradición cultural china, en donde los espadachines históricos se suelen ocultar en el mundo sobrenatural y, por lo tanto, se les ve poco. Sin embargo, ante situaciones de peligro, los espadachines siempre aparecen a tiempo. El entendimiento y la imaginación de lo caballeresco por parte del autor determinan el método narrativo de la película, que requiere el uso de dos hilos, uno aparente y otro oscuro. El director sitúa en el hilo narrativo aparente los hechos correspondientes al mundo real, como el compromiso matrimonial entre Guo y Hong, el amor no correspondido por parte de Jiang y su intento de destruir el amor entre la pareja; mientras que en el hilo narrativo oscuro está la historia de la heroína y su maestro, que se ganan la vida como artistas itinerantes y están dispuestos a ayudar a quienes lo necesiten en cualquier momento. Así pues, tras aparecer en pantalla Lee Feefee y su maestro junto al subtítulo que presenta a los protagonistas y define el género de la historia al principio de la película, la imagen de la heroína se oscurece hasta desaparecer, como un símbolo de reclusión; y permanece invisible hasta que aparece para salvar y ayudar generosamente a todos aquellos que tienen problemas».

«El incendio del Templo del Loto Rojo», producida por la compañía Estrellas de Shanghai, es la película más famosa de este primer período. Fue tan popular que se rodaron 18 episodios durante los tres años siguientes a su estreno. Tuvo un gran éxito comercial y se convirtió en referente para otras películas del género. La historia tiene lugar en las montañas del suroeste de China, en el Templo del Loto Rojo, donde viven muchos monjes con una estricta disciplina y cuyo abad es admirado por los lugareños. Sin embargo, un espadachín llamado Lu pasa una noche en el Templo del Loto Rojo y descubre bajo una gran estatua de Buda una cueva profunda que desprende un hedor intenso. El abad sabe que Lu ha descubierto su secreto y quiere matarle. Lu intenta huir, pero se encuentra atrapado en el laberinto del templo. En este momento de crisis, otro espadachín llamado Liu rompe las vigas del techo y lo rescata. En su huida, los dos se encuentran con el oficial Zhao, que está buscando a su honesto jefe Pu, que fue secuestrado por el abad tras una visita personal al templo y está retenido bajo una campana de bronce. Mientras Zhao busca ayuda, Liu y Lu regresan solos al templo para

investigar la situación de Pu. En su camino se encuentran con un monje extremadamente fuerte y cruel, que será vencido por una mujer que lucha con dardos conocidos como «aguja de flor de ciruelo». En este punto de la historia, Zhao consigue rescatar a su jefe Pu tras cercar el templo con sus tropas y emprender una feroz batalla. El abad, no obstante, logra escapar por los túneles del templo.

Los elementos mágicos y sobrenaturales de la lucha, como las espadas que salen de la boca, los relámpagos emitidos con la palma de la mano y la capacidad de volar de los personajes, sorprenden a los espectadores. El éxito de esta película de fantasía se explica por razones sociales y psicológicas. Durante parte de los siglos XIX y XX, China sufrió situaciones de humillación nacional. Se produjeron violentos disturbios, abusos de potencias extranjeras con las que China tuvo que firmar tratados desiguales y una devastadora guerra civil. La vida del pueblo era muy miserable, con sus casas destruidas y sin apenas alimentos. Considerando este contexto, el cine de artes marciales con fantasía, en el que se promueve lo bueno y se castiga a las fuerzas del mal, satisface hasta cierto punto los deseos emocionales y psicológicos de protección y defensa de la justicia que tiene el público. Por otro lado, la popularidad de este tipo de películas depende de la educación de la audiencia, así como de sus hábitos de consumo, que por lo general son bastante bajos y de poca calidad.

Otro factor que contribuyó al éxito de la película fue la introducción de un personaje femenino interpretado por la actriz más famosa del momento, Hu Die³. Chen considera que la introducción del personaje femenino en la acción de artes marciales puede estar relacionada con la tradición del héroe femenino en la literatura de artes marciales, con los cambios históricos respecto a la posición social de la mujer y con la búsqueda de entretenimiento y elementos comerciales (2005: 83-84), «incluso en aquellas películas en las que no hay protagonistas femeninas o heroínas, todavía aparece la figura de la mujer bella y digna que se enfrenta con los bandidos y agresores que las amenazan con violencia y que acaban siendo salvadas por personajes caballerescos. Si la mujer se presenta como heroína, se destaca su destreza en el

³(1907—1989), manchú, cantonesa, nacida en Shanghai. Es una de las actrices más famosas en la República de China, conocida como la «Reina de películas».

ejercicio de las artes marciales, así como su talento, belleza y romanticismo. Si aparece la imagen negativa de una mujer superficial, habrá más escenas y tramas de libertinaje y sensualidad».



Figura 1.4. Heroínas en «El incendio del Templo del Loto Rojo».

De 1928 a 1931 se instalan en Shanghai unas cincuenta compañías de cine y se exhiben alrededor de 400 películas, de las que 250 – el 60% del total⁴– son de artes marciales con fantasía. La inversión en producción, sin embargo, es mínima, y esto repercute en la cantidad de efectos audiovisuales y en la calidad de la imagen y el sonido. La falta de recursos financieros también lleva a reducir gastos de publicidad y distribución. Estos factores debilitan la popularidad y los ingresos de taquilla.

1.3.2. 1950-1980: transformación y decadencia

El surgimiento de la «nueva China» en 1949 hace que el pueblo chino viva el «sueño colectivo» de un futuro esperanzador y no sienta la necesidad de buscar ese

⁴Una proporción tan elevada se debe a que la censura de las películas de artes marciales con fantasía estuvo más floja y el medio ambiente de la creación, más libre, además de que no hubo drama en aquel tiempo.

anhelo en la pantalla, con historias de hombres valientes y caballerescos. Los espadachines tradicionales de las películas de artes marciales se convierten en hombres de ideología revolucionaria y romántica, que siguen portando el antiguo espíritu caballeresco de sacrificarse por lo justo.

Leilei Jia analiza una película de 1977 titulada «La gran espada» que, aunque presenta la historia de unos campesinos pobres que participan en la revolución, tiene el marco de la venganza de la película tradicional de artes marciales como referente narrativo. El protagonista es el valiente Liang, que junto a otros campesinos se niega a obedecer a un terrateniente cruel. Se ve perseguido y su hijo tiene que vagar por zonas remotas. Con el firme propósito de vengarse del cruel terrateniente, una noche se dirige a su casa con una espada que pertenecía a un legendario espadachín del revolucionario período Taiping. Desafortunadamente es visto por los guardias, así que prende fuego y huye. Veinte años después, Liang regresa con esa misma espada para buscar al terrateniente, pero esta vez es reprimido por el ejército del Kuomintang (KMT) y tiene que huir de nuevo. En esta ocasión, no obstante, participa en la revolución comunista.

El estallido de la guerra civil y la consiguiente fundación del régimen comunista en China llevan a una interrupción de las tradiciones culturales y las viejas películas. Buena parte de los recursos humanos y financieros de Shanghai, el principal centro de producción cinematográfica, se desplazan a Hong Kong y Taiwán, circunstancia que propiciará el próspero desarrollo del cine de artes marciales fuera de la China continental. En la década de 1950, el número total de películas de artes marciales producidas en Hong Kong es de 230, en los años sesenta asciende a 450, mientras que en las décadas de 1970 y 1980 disminuye hasta 180 y 140, respectivamente.

A finales de la década de 1960, el cine de artes marciales en Hong Kong llega a su punto culminante y el género se exporta a Taiwán, donde el número de películas que se producen es considerable, aunque principalmente para su distribución en Singapur, Malasia, Indonesia y otros países con numerosa población de origen chino. En aquel momento, las películas producidas en Hong Kong y Taiwán no podían ser distribuidas ni exhibidas en la China continental. Como en los programas educativos y en los medios de comunicación de la China continental tampoco se ha contemplado el estudio

o el tratamiento de las particularidades históricas y culturales de Taiwán, el cine de artes marciales desarrollado en la isla no ha sido un tema muy estudiado en la historia del cine chino, por lo que falta información. Dado que el objeto de estudio de esta tesis se limita al género de artes marciales fabricado en la China continental, no es pertinente analizar las características narrativas de las películas procedentes de Hong Kong y Taiwán en este periodo.

1.3.3. 1980-1999: renacimiento y prosperidad

A finales de la década de 1970, con el fin de la Revolución Cultural⁵ y el inicio de la política de reforma y apertura⁶, los chinos van saliendo poco a poco del túnel y se interesan cada vez más por las nuevas ideas que llegan de fuera. Los cineastas chinos muestran signos de rebeldía e introducen innovaciones narrativas que contrastan con el modelo clásico, asumiendo la misión de reinterpretar y transformar la realidad.

Con la política de reforma y la apertura se permitirá la entrada de películas extranjeras en China, lo cual tendrá una significativa influencia en toda la industria. El cine chino rompe con las viejas ataduras políticas y se compromete con la exploración artística y la transformación ideológica, opta por el realismo y avanza en la comercialización. En este momento, los cineastas chinos empiezan a ser reconocidos internacionalmente.

A principios de la década de 1990, la industria cinematográfica china se reforma y las empresas estatales se deben adaptar a las reglas de la economía de mercado. Esto hace que entre la inversión privada, aumente la competitividad y las empresas estatales del sector tengan una difícil supervivencia. Sin embargo, estos cambios acabarán

⁵Fue una campaña de masas en China organizada por el líder Mao Zedong a partir de 1966 hasta 1976, y dirigida contra altos cargos del país e intelectuales acusados de traicionar los ideales revolucionarios. La limpieza ideológica provocó no sólo la destrucción de la cultura y religión tradicional china, sino también la muerte, el terror y la persecución a gran escala. Se puede ver más información en la web http://es.wikipedia.org/wiki/Revoluci%C3%B3n_Cultural

⁶Se refiere al programa de reformas económicas que se inició en 1978 por los reformistas chinos dirigidos por Deng Xiaoping. La meta de la reforma económica china era transformar a la estancada y empobrecida economía planificada de China en una economía de mercado, capaz de generar un fuerte crecimiento económico e incrementar el bienestar de los ciudadanos chinos.

teniendo un efecto positivo en la industria cinematográfica y sentar las bases para el período de prosperidad que vivirá el cine chino a principios del siglo XXI.

Como indica Zhang (2006: 467) cuando habla del renacimiento de la creación y los conflictos ideológicos, «en este período, los círculos intelectuales y culturales empiezan a descongelarse, se reflexiona sobre la creación artística y se trata de innovar en estilos artísticos. Esto da un cariz vanguardista a las películas de artes marciales, a pesar de que algunos coetáneos las ven como un arte desviado y piensan que suponen un abandono de la cultura tradicional. Hoy en día, incluso, hay personas que consideran al género como una forma de entretenimiento envenenado, mero opio espiritual. Esta concepción ha tenido mucha influencia en la comprensión y la crítica del cine de artes marciales, que a menudo se compara con lo exótico, ignorando la profunda tradición china que esconden».

Las películas de artes marciales más taquilleras suelen ser el fruto de la cooperación, con el personal de Hong Kong asumiendo labores creativas (guion, dirección, fotografía y actuación principal) y la China continental aportando aspectos relacionados con la producción, como la localización y parte de la financiación, así como actores secundarios y extras. Así pues, las películas de artes marciales reflejan más el estilo artístico y las tradiciones históricas de los directores de Hong Kong.

La primera película famosa en este período es «El Templo Shaolin», que cuenta una historia contextualizada a finales de la dinastía Sui (581-618). El conocido espadachín «Shen Tui» (apodo que significa «Pierna Fuerte») Zhang muere a manos del militar Wang al sublevarse para ayudar a los pobres. Su hijo Xiao Hu («Pequeño Tigre») es rescatado por un monje del Templo Shaolin. Deseoso de vengar la muerte de su padre, Xiao Hu aprende artes marciales con el abad del templo y se hace monje. Cierta día, Wang se enfrenta a las tropas de Li, un general honesto, y Xiao Hu consigue salvarlo. Wang, por tanto, acusa a los monjes del Templo Shaolin de traición a la patria y decide acabar con ellos. Tras una sangrienta batalla, el abad muere. Li vuelve con más tropas, pero Xiao Hu mata a Wang. Li se convierte en el primer emperador de la dinastía Tang y reconoce las heroicas hazañas de los monjes del Templo Shaolin. Desde entonces, los monjes y sus artes marciales son famosos en todas partes.



Figura 1.5. Monjes que ejercen artes marciales en la película «El Templo Shaolin».

Jia (2005: 113) hace hincapié en el tinte religioso que desprende la película y en la presencia de cierto adoctrinamiento en la narración. «Como lugar sagrado del budismo, el Templo Shaolin da refugio a las personas que están perseguidas por las fuerzas del mal; como lugar sagrado de las artes marciales, en el templo se exterminan las fuerzas del mal. La estrategia narrativa fundamental de la película es la fusión coordinada de la prohibición budista de la violencia mundana y la destrucción del mal que efectúan los espadachines, lo cual supone una contradicción de dos sistemas de valores. Con la cabeza afeitada, Xiao Hu tiene apariencia budista. Sin embargo, los preceptos asociados al budismo se quebrantan cuando decide vengar la muerte de su padre, abandonar la montaña y hacer uso de la violencia. Finalmente, después de consumir su venganza, cumple las instrucciones dejadas por el abad para proteger el Templo Shaolin y se hace monje. Para ello renuncia a su amor con una pastora, lo cual supone volver a los preceptos budistas. A simple vista, los preceptos budistas se presentan como un elemento negativo que se contradice con la violencia; sin embargo, al final constituyen la base de acción suprema para lograr la justicia».⁷

⁷Traducción propia. Las demás frases citadas de obras chinas son también traducidas por el autor de la tesis.

Otra película muy popular de este período es «El fantasma de la bella joven», que presenta una historia de amor entre humanos y fantasmas.

La versión producida por Tsui Hark y dirigida por Tony Ching se convirtió en un éxito de taquilla, tanto en la China continental como en Hong Kong, e influyó en el nuevo auge de las películas de artes marciales de terror.



Figura 1.6. El fantasma de la película «El fantasma de la bella joven».

La historia es la siguiente. Ning, un estudiante, se guarece de la lluvia una noche en el Templo de Lanruo. A sus oídos llega el hermoso sonido de un instrumento de cuerda que toca una mujer llamada Qian. Ning se siente atraído de repente por su suavidad y belleza. Sin embargo, de manera inesperada, Qian intenta matar a Ning, que consigue salvarse gracias a la oportuna ayuda de un monje del templo. Ning descubrirá después que Qian es un fantasma que vaga todas las noches en busca de hombres fuertes para que sean engullidos por el Árbol Endemoniado. Ning está decidido a salvar a Qian de las garras del monstruo y, con la ayuda del monje que lo rescató, trata de acabar con el Árbol Endemoniado.

Retomar los temas de las películas antiguas es una característica importante del cine de artes marciales de este período. La nueva versión de «El incendio del Templo del Loto Rojo» es un buen ejemplo. Aunque ambas películas se desarrollan en el Templo del Loto Rojo y tienen el mismo título, ésta presenta una historia diferente,

enmarcada en una atmósfera de misterio. Durante la dinastía Qing (1644-1912), el gobierno acusa a los monjes del Templo Shaolin de rebeldía y envía a soldados para quemar el templo. El espadachín Fang ayuda al abad a escapar. En su huida se encuentran con una joven campesina que se une a ellos. Desafortunadamente, los tres son atrapados por las tropas que los persiguen y acaban en la prisión del Templo del Loto Rojo. Los monjes encarcelados, liderados por Fang, emprenden una lucha a muerte y algunos de ellos logran superar todos los obstáculos y escapar.

Esta nueva versión se centra en el tema de la prisión al contar la lucha entre los presos y los guardias, los disturbios, con un estilo caracterizado por el dinamismo y la violencia. El director, Lin, aplica técnicas de representación comunes en las películas de cárceles, por lo que se transmite una atmósfera de opresión que aumenta el sentido realista, al tiempo que refuerza los valores sociales y culturales.

AÑO	Películas de artes marciales ⁸	Número total de películas	Porcentaje de películas de artes marciales	Películas más populares
1980	1	84	1.2%	Buda misterioso
1981	0	107	0%	
1982	2	114	1.8%	El Templo Shaolin
1983	3	134	2%	Los discípulos del Templo Shaolin
1984	3	143	2%	Héroe de los tiempos
1985	4	127	3%	El héroe del kung fu Wang Wu
1986	6	151	3.9%	La trenza mágica
1987	5	144	3.4%	El dardo dorado Huang Tianba
1988	8	153	5.2%	Luchador del río Amarillo
1989	11	129	8.5%	Un guerrero terracota
1990	3	133	2.2%	El espadachín en la ciudad de las dos banderas
1991	4	122	3.2%	Espada de sangre
1992	7	167	4.1%	La posada nueva de dragón Aventura nueva de trece águilas
1993	23	114	2%	El nuevo incendio del Templo del Loto Rojo
1994	10	148	6.7%	La leyenda nueva de Shaolin Ceniza de tiempo
1995	7	146	4.7%	Agente invencible
1996	3	110	2.7%	Sombra del emperador
1997	2	88	2.3%	La leyenda de Likui
1998	3	82	3.7%	Jinete de tormenta
1999	5	99	5.1%	El duelo

⁸Incluyendo todas las películas de artes marciales proyectadas en China continental, tanto históricas como modernas.

Tabla 1.1. Producción de películas de artes marciales en China continental 1980-1999.

Fuente: Elaboración propia.⁹

1.3.4. 2000-actualidad: Nueva ola de creación e innovación en el estilo

En los primeros años del siglo XXI, la sociedad china experimenta profundos cambios de valores derivados de la consolidación de la economía de mercado. El consumismo, la búsqueda de entretenimiento y el culto a la alta tecnología están en la base de esta nueva sociedad, y también se reflejan en las nuevas películas de artes marciales. Los directores buscan temas legendarios atractivos y relegan la crítica a un segundo plano, en aras del entretenimiento y el éxito comercial, siguiendo la fórmula de Hollywood. Además, se esfuerzan por llegar a todos los públicos, independientemente de su nivel intelectual, para obtener un mayor rendimiento.

Con la producción de películas tan taquilleras como «Héroe» (Zhang Yimou, 2001), «La casa de las dagas voladoras» (Zhang Yimou, 2004), «La promesa» (Chen Kaige, 2005), «El banquete» (Feng Xiaogang, 2006), «La maldición de la flor dorada» (Zhang Yimou, 2006), «Caudillos» (Peter Chan, 2007), «El Acantilado Rojo» (John Woo, 2008), el cine chino recupera el esplendor perdido. Al mismo tiempo, las autoridades adoptan políticas que eliminan parte de las restricciones en producción, distribución y exhibición cinematográfica, fomentando la inversión privada¹⁰.

Desde hace varias décadas, las películas chinas de artes marciales han establecido con éxito algunos cambios narrativos básicos. Las películas de Hong Kong alcanzan la cumbre en cuanto a la estructura narrativa en las décadas de 1960 y 1970, y se convierten en modelos de referencia para los directores de la China continental. Asimismo, en los albores del siglo XXI, el cine chino de artes marciales introduce una serie de cambios importantes en la narrativa, con un sistema de valores y una ética que lo diferencia del pasado. En algunas películas de Zhang Yimou, por ejemplo, el

⁹Se basa en el índice de películas que hace anualmente la Administración de Radio, Cine y Televisión de la R.P.C.

¹⁰Las películas de artes marciales proyectadas en China continental bajo la política cultural y limitaciones de financiación, no aumentan significativamente.

estilo visual prevalece sobre la propia historia.

Algunas películas abandonan el dualismo del bien y el mal en aras de una estrategia narrativa más flexible. Con la incorporación del amor y los sentimientos, la venganza y la defensa de la justicia incluso dejan de ser los estándares éticos supremos de los espadachines. Mediante el análisis de películas podemos estudiar en profundidad las nuevas características y tendencia de creación del cine chino de artes marciales en el siglo XXI, en cuanto a narrativa cinematográfica se refiere.

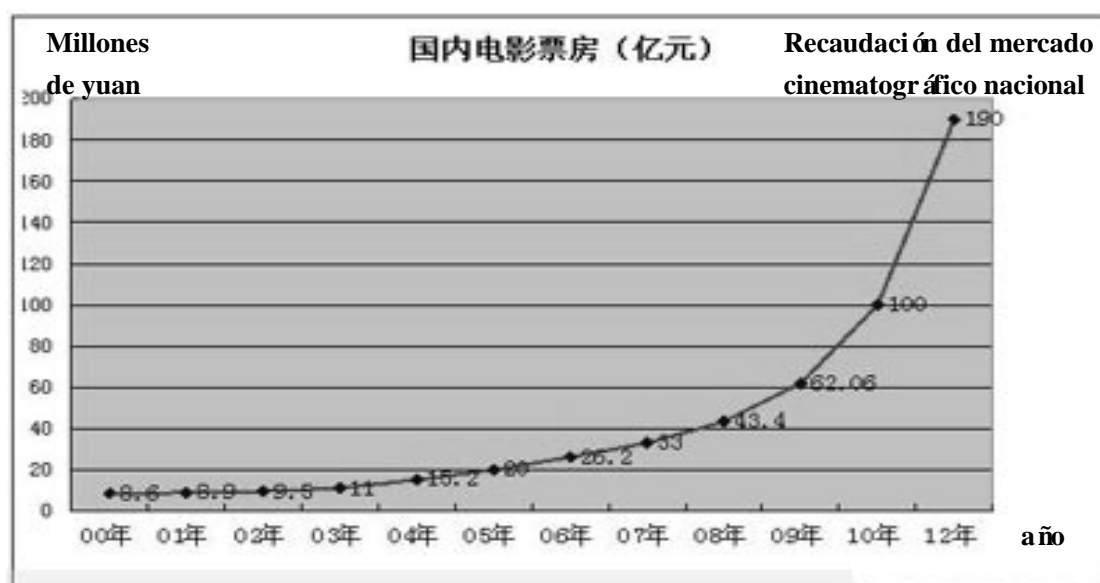


Figura 1.7. Recaudación del mercado cinematográfico chino.¹¹

AÑO	Películas de artes marciales ¹²	Número total de películas ¹³	Porcentaje de películas de artes marciales	Películas más populares
2000	5	91	5.5%	Tigre y Dragón
2001	3	88	3.4%	La leyenda de Zu
2002	4	100	4.0%	Héroe
2003	4	140	2.9%	Guerreros del cielo y la tierra
2004	6	212	2.8%	La casa de las dagas voladoras
2005	5	260	1.9%	La promesa
2006	6	330	1.8%	La maldición de la flor dorada El banquete, Huo Yuanjia

¹¹Muestra el progreso en la recaudación de las películas chinas en el mercado nacional de 2000 a 2012, expresado en miles de millones de yuanes. En el eje vertical, recaudación en miles de millones de yuanes; en el eje horizontal, años (2000-2012).

¹²Las cifras aquí sólo reflejan las películas chinas de artes marciales proyectadas en salas de cine.

¹³El crecimiento sustancial del número total de cine en parte se debe a las películas rodadas y emitidas sólo para la televisión.

2007	7	402	1.7%	Los caudillos
2008	6	406	1.5%	La batalla del acantilado rojo
2009	5	456	1.1%	Guardaespaldas y asesinos
2010	9	526	1.7%	Detective Dee y el misterio de la llama fantasma

Tabla 1.2. Producción de películas de artes marciales en China continental 2000-2010. ¹⁴

Fuente: Elaboración propia.

¹⁴ Se base en el índice de películas que hace anualmente la Administración de Radio, Cine y Televisión de la R.P.C.

CAPÍTULO 2. Narrativa audiovisual y comunicación narrativa.

2.1. Definición de narración audiovisual

Se entiende el término narración en su acepción más amplia en la teoría como proceso y resultado de la enunciación narrativa, una manera de organización de un texto narrativo (Sánchez, 2006: 13).

Las dos tradiciones principales de la representación narrativa son la mimética y la diegética. Según Bordwell (1996: 3), «las teorías diegéticas conciben la narración como una actividad verbal, literal o analógicamente: el hecho de contar... Las teorías miméticas conciben la narración como la representación de un espectáculo: el hecho de mostrar».¹⁵

Este mismo autor señala (1996: 17-26) que en el desarrollo de las teorías diegéticas se distinguen dos períodos: el período de la narración fílmica como metalenguaje y el de la narración fílmica como enunciación. En el primer período, Colin McCabe trata la narrativa clásica en el cine como análoga a la novela realista del siglo XIX en que se estructuran los lenguajes objeto a través de un metalenguaje transparente, en el caso del filme, la cámara. Bordwell apunta que su estudio tiene varias convenientes fundamentales:

1. No describe todos los géneros de la literatura, sino sólo la novela.
2. No hace distinción entre subgéneros ni entre diversos puntos de vista en la categoría de novela del siglo XIX.
3. Ignora las dimensiones semánticas y sintácticas de la prosa de ficción y el uso formal del tiempo, el espacio y el punto de vista. Así pues, la narración se convierte en tipográfica.
4. Al equiparar el metalenguaje con la cámara, vuelve al modelo del observador invisible, que consiste en privilegiar el trabajo de la cámara sobre las demás técnicas fílmicas.

¹⁵Sobre los orígenes de estas teorías de la narración, se puede consultar Jesús (Caramés, 2000: 211-217)

El segundo per ÷do es la aplicaci3n de la teor ía del enunciado de Benveniste, en la que la enunciaci3n es el proceso general que crea el enunciado, una parte de un texto, una cadena de palabras, frases u oraciones unidas por principios de coherencia y percibidas en nuestro caso, el filme, o algùn pasaje de él. Bordwell considera que los paralelismos con las categor ías lingüísticas no son rigurosos y presentan tres dificultades:

1. No se ha aclarado hasta qué grado han refundido sus conceptos.
2. La ausencia de justificaci3n para aplicar las categor ías lingüísticas.
3. Cuanto más se acerca un enunciado al modelo lingüístico, más problemática resulta su aplicaci3n al cine.

Aumont (2008:114-115) apunta que, para Aristóteles y Plat3n, la diégesis y la mimesis eran maneras de presentar la ficci3n, una cierta técnica de la narraci3n, mientras que en el cine, entendemos por eso «todo lo que la historia evoca o provoca en el espectador» o «la historia tomada en la dinámica de la lectura del relato, es decir, tal como se elabora en el espíritu del espectador en el devenir del desarrollo f ílmico».

Garc ía (1993: 13) define la narrativa audiovisual¹⁶ como «la facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales y acústicas para contar historias, es decir, para articularse con otras imágenes y elementos portadores de significaci3n hasta el punto de configurar discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias».

Este autor (1993: 16) organiza la narrativa audiovisual en cinco grandes partes o perspectivas: «la morfología narrativa, la anal ítica narrativa, la taxonom ía narrativa, la poética narrativa y la pragmática narrativa».

2.2. Dos categor ías de narraci3n audiovisual y teor ías de narraci3n audiovisual

A tenor de la distinción entre narratología modal y narratología temática que

¹⁶En España, varios eruditos en últimos años se dedican al asunto específico, entre ellos destacan Garc ía, J.(2003), Guti érez (2006), Garc ía, F.(2006) y Garnet y Prosper (2009).

hace Genette, Gaudreault (2001: 19-20) establece dos categorías de narratología cinematográfica: la narratología de la expresión y la narratología del contenido. «La primera trata ante todo de las formas de expresión según el soporte con que se narra: formas de la manifestación del narrador, materias de la expresión manifestada por uno u otro de los medios narrativos (imágenes, palabras, sonidos, etc.), y entre otros, niveles de narración, temporalidad del relato y puntos de vista. La segunda trata más bien de la historia contada, de las acciones y funciones de los personajes, de las relaciones entre los actuantes, etc.»

Como también señala Prósper (2004: 23) de manera resumida, un relato audiovisual requiere de un doble proceso técnico: «la técnica narrativa común a cualquier manifestación narrativa» y «la técnica audiovisual, determinada por el dispositivo propio del relato audiovisual».

Bordwell (1996: 50) analiza la narración en dos sistemas y un conjunto de material sobrante. El argumento es la organización de los componentes y la representación de la historia en la película, cuyo diseño es independiente del medio. El estilo moviliza igualmente a los componentes, haciendo el uso sistemático de las técnicas específicas, cuyo diseño depende totalmente del medio. Normalmente, el sistema del argumento controla el sistema estilístico, o mejor dicho, el argumento es el dominante.

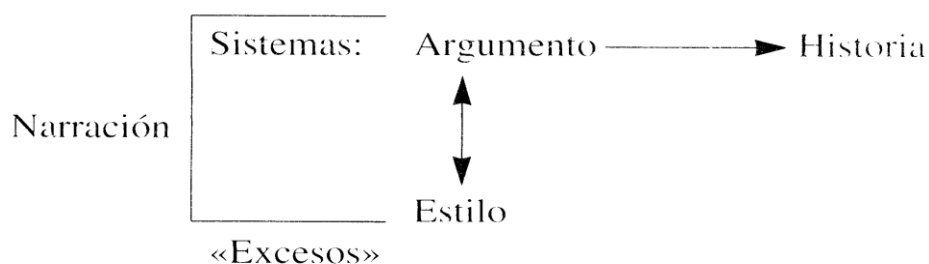


Figura 2.1. Los componentes de narración.

Como comenta Bordwell (1996: 53), «en el cine de ficción, la narración es el proceso mediante el cual el argumento y el estilo del filme interactúan en la acción de indicar y canalizar la construcción de la historia que hace el espectador», en el que se enfatiza que la narración incluye los procesos estilísticos (simplemente técnicos), «Ser á posible, naturalmente, tratar la narración únicamente como un asunto de relación

entre argumento e historia, pero esto no explica la forma en que la textura del filme influye en la actividad del espectador. Ya hemos visto que el espectador posee esquemas tanto estilísticos como del resto, y eso, indudablemente, influye en la totalidad del proceso de representación narrativa. Además, incluyendo el estilo dentro de la narración, podemos analizar alejamientos estilísticos del proyecto argumental... La narración es la interacción dinámica entre la transmisión de información de la historia por parte del argumento y lo que Tynianov llamó el movimiento, la elevación y caída del conjunto estilístico.»

Bordwell, además, propone que se estudie la narración no sólo como una representación o estructura, sino también como un proceso activo. Piensa (1996: 29-39) que la comprensión de la historia por parte del espectador u observador es el objetivo principal de la narración, por lo que su teoría atiende a los aspectos cognitivos y perceptuales. «En nuestra cultura, el perceptor de un filme narrativo llega armado y activo a la tarea. Toma como objetivo central labrar una historia inteligible. Para hacerlo, el perceptor aplica los esquemas narrativos que definen los acontecimientos narrativos y los unifica por medio de los principios de causalidad, tiempo y espacio. Los componentes prototípicos de la historia y los esquemas estructurales de la historia canónica ayudan también en este esfuerzo por organizar el material presentado. En el transcurso de la construcción de la historia, el perceptor usa esquemas y claves recibidas para hacer asunciones y extraer inferencias sobre los acontecimientos de la historia en cuestión, y estructura y ensaya hipótesis sobre los acontecimientos pasados y venideros. Con frecuencia, deben revisarse algunas inferencias y dejar pendientes algunas hipótesis mientras la narración retrasa el momento decisivo. Mientras las hipótesis sufren una modificación constante, pueden separarse los momentos críticos en que algunas se confirman claramente, se rechazan o permanecen abiertas. En cualquier caso empírico, la totalidad de tal proceso se realiza entre los términos dados por la propia narración, la aptitud perceptual cognitiva del espectador, las circunstancias de recepción y la experiencia previa.»

2.3. Encadenamiento en la narración audiovisual y los procedimientos narrativos secundarios

Chion (2007: 50-51) establece dos tipos de lógica en el encadenamiento audiovisual: la lógica interna y la lógica externa. La primera es «un modo de encadenamiento de las imágenes y de los sonidos concebido para que parezca responder a un proceso orgánico flexible de desarrollo, de variación y de crecimiento, que naciera de la situación misma y de los sentimientos que ésta inspira: la lógica interna privilegia, pues, en el flujo sonoro, las modificaciones continuas y progresivas, y no utiliza las rupturas sino cuando la situación lo sugiere». La segunda es «la que acusa los efectos de discontinuidad y de ruptura en cuanto intervenciones externas al contenido representado: montaje que corta el hilo de una imagen o de un sonido, rupturas, arritmias, cambios bruscos de velocidad, etc.». Declara que el cine de acción moderno, generalmente, juega mucho con la lógica externa.

Desde una perspectiva filosófica de la organización y el encadenamiento de la narración audiovisual, Deleuze (2001: 173-174) distingue dos regímenes de la narración: el régimen orgánico y el régimen cristalino.¹⁷ «La narración orgánica consiste en el desarrollo de los esquemas sensoriomotores según los cuales los personajes reaccionan a las situaciones, o bien actúan en tal forma que ponen la situación al descubierto. Se trata de una narración verídica, en el sentido de que aspira a la verdad, aun en la ficción. Es un régimen complejo, porque puede involucrar rupturas, inserciones de recuerdos y sueños, y sobre todo porque implica determinado uso de la palabra como factor de desarrollo... el esquema sensoriomotor se despliega concretamente en un espacio hodológico que se define por un campo de fuerzas, de oposiciones según la distribución de las metas, obstáculos, medios, rodeos... La forma abstracta que le corresponde es el espacio euclidiano, porque éste es el medio en el cual las tensiones se resuelven conforme un principio de economía, según leyes llamadas de

¹⁷En breve y de manera simplificada, el régimen orgánico se da cuando una descripción de la cámara no tiene relación con el objeto en que se enfoca mientras en el régimen cristiano la descripción lo reemplaza, lo modifica o lo contradice.

extremo, de m ínimo y de m áximo... el tiempo es el objeto de una representaci ón indirecta en la medida en que emana de la acci ón, depende del movimiento, se deduce del espacio ... en principio un tiempo cronol ógico ».

Deleuze apunta (2001: 174-176) que «la narraci ón cristalina implica un derrumbamiento de los esquemas sensoriomotores, situaciones ópticas y sonoras puras ante las cuales los personajes, ahora videntes, ya no pueden o ya no quieren reaccionar, tanto se exige que consigan ver lo que hay en la situaci ón... Las anomal ías de movimiento pasan a ser lo esencial, en vez de ser accidentales o eventuales...la narraci ón cristalina va a quebrar la complementariedad de un espacio hodol ógico vivido y de un espacio euclidiano representado. Perdidas sus conexiones sensoriomotrices, el espacio concreto deja de organizarse seg ún tensiones y resoluciones de tensi ón, seg ún metas, obst áculos, medios y hasta rodeos... lo que caracteriza a estos espacios es que sus rasgos propios no pueden explicarse de una manera exclusivamente espacial. Implican relaciones no localizables. Son presentaciones directas del tiempo. Ya no tenemos una imagen indirecta del tiempo que emana del movimiento, sino una imagen-tiempo directa de la que el movimiento deriva. »

Con respecto a las t écnicas concretas del encadenamiento de la narraci ón, adem ás del montaje que se va a discutir en los cap ítulos posteriores, Marcel (2002: 195-206) define como secundarios los procedimientos narrativos menos fundamentales y dentro de esta categor ía establece dos grandes grupos: procedimientos objetivos (dram áticos) y procedimientos subjetivos (psicol ógicos). Los primeros, realistas no recurren a ning ún medio expresivo que perjudique la verosimilitud representativa con el fin de evolucionar el relato. Intert ítulos, titulares de diarios o págs. de libros cuyo texto anuncia, comenta o reemplaza (elipsis) la acci ón visual pertenecen a este grupo. Los segundos recurren a un arsenal de procedimientos expresivos simb ólicos de la interioridad de los personajes en los que hay dos caso, el contenido mental de un personaje (recuerdo, imaginaci ón, alucinaci ón) y modificaci ón de la apariencia normal de los seres, de las cosas o del decorado como resultado de un trastorno psicol ógico o f ísico.(sue ño, enso ñaci ón despierta, v értigo, desvanecimiento, alucinaci ón, muerte)

2.4. Narración fuerte, narración débil y antinarración

Casetti distingue tres regímenes de narración: narración fuerte, narración débil y antinarración.

Caracteriza la narración fuerte de la siguiente forma (2007: 188-189):

1. «El ambiente (físico o social) en el que se desarrolla la trama, se manifiesta en su organicidad, en su condición de dimensión englobadora, totalidad que al mismo tiempo circunscribe la acción y la estimula continuamente. »
2. «La organización íntima de las situaciones, más allá de un ambiente bien estructurado, evidencia la presencia de frentes concretos »
3. «Entre las situaciones de partida y aquella a la que se quiere llegar, entre los dos polos que configuran el espacio donde interviene la acción, se produce un gran descarte que se va colmando progresivamente »
4. «La anulación de este descarte pone al descubierto una situación de llegada que actúa como finalización predecible o como perturbación especular de la situación de partida »

Caracteriza la narración débil de la siguiente forma (Casetti, 2007: 190-191):

1. «El ambiente (natural y social) no aparece ya como englobador, sino como evasivo. En otras palabras, el ambiente ya no circunscribe ni estimula las acciones: ocupa el espacio, impidiendo su extrinsecación »
2. «Los valores no se colocan ya en sistemas contrapuestos, sino que se refieren a axiologías próximas al sincretismo y dotadas de una cierta permeabilidad »
3. «Tienden a aparecer progresivamente descartes radicales y sin embargo colmables entre situaciones diversas »
4. «El estado final se presenta generalmente o bien como trastorno del inicial, o bien como un estado nuevo, desprovisto de nexos con el original; la sorpresa, en sus dos versiones de inversión sistemática y de sustitución radical, resulta ser ahora un elemento a menudo dominante »

Caracteriza la antinarración de la siguiente forma (Casetti, 2007: 191-192):

1. «La situación narrativa ya no es orgánica, sino fragmentada y dispersa».
2. «Ya no existe una axiología que actúe de algún modo como referencia, ni tampoco una axiología contaminada y cambiante».
3. «El hilo que relaciona los acontecimientos entra en crisis: las relaciones causales y lógicas son sustituidas por simples yuxtaposiciones casuales, formadas por tiempos muertos y dispersos».
4. «En este universo inconexo las transformaciones se producen muy lentamente, y nunca se resuelven en un estado final concreto: dominan la suspensión y en mayor medida el estancamiento».

Aumont (2008: 93) opina que no existen películas que sean totalmente no-narrativas y excluye los filmes de vanguardia, underground o experimentales que se definen como no-narrativos de las películas totalmente no-narrativas. «Para que un filme sea plenamente no-narrativo, tendrá que ser no-representativo, es decir, no deberá ser posible reconocer nada en la imagen ni percibir relaciones de tiempo, de sucesión, de causa o de consecuencia entre los planos o los elementos, ya que estas relaciones percibidas conducen inevitablemente a la idea de una transformación imaginaria, de una evolución ficcional regulada por una instancia narrativa».

Normalmente, las películas de artes marciales tradicionales pertenecen al régimen de narración fuerte, que tiene mucho en común con la de las películas clásicas de Hollywood. Al analizar la narración canónica de las películas clásicas de Hollywood, Bordwell (1996: 157-160) señala que es «omnisciente, altamente comunicativa y sólo moderadamente autoconsciente», y apunta las siguientes características:

1. La causalidad es el primer principio unificador en la construcción clásica de la historia.
2. El argumento clásico presenta una estructura causal doble: una de un romance heterosexual, y otra de otra esfera.
3. El argumento siempre está dividido en segmentos que se abren causalmente para adelantar la progresión causal y abrir nuevos desarrollos.
4. La unión de líneas causales debe, finalmente, terminar.

As í que «la historia que relata el cine de Hollywood implica una cadena continua de causa-efecto, motivada por los deseos o necesidades de personajes individuales y habitualmente resuelta a trav é s de la realizaci ó n de esos deseos o necesidades. No se introduce nada en la historia que nos distraiga de esta secuencia de sucesos narrativos y la historia s ó lo termina cuando la pregunta inicial planteada por la narrativa del filme ha sido respondida » comenta Allen (1995: 114).

«Todos los elementos f í micos en el cine cl á sico de Hollywood est á n supeditados a la narrativa. Montaje, puesta en escena, iluminaci ó n, movimientos de c á nara e interpretaci ó n, todo se combina para crear una transparencia de estilo de modo que el espectador atienda a la historia que se le est á contando y no al modo en que se le cuenta...El sistema formal creado por estos y otros recursos formales constituye un punto cero en el estilo cinematogr á fico en tanto que s ó lo se utilizan para hacer frente a las necesidades de la narrativa y permanecen invisibles », a ñade este mismo autor (1995: 114-115).

2.5. L ínea de tensi ó n narrativa

Para Valles (2008: 159), la gradaci ó n o tensi ó n narrativa hace referencia a «la cadena de intensidad de los acontecimientos y a los efectos pragm á ticos que genera en el destinatario en relaci ó n con determinadas estructuras narrativas (el ritmo temporal, la l ó gica secuencial y de la acci ó n, t é cnicas como la retardaci ó n o el suspense, etc.)». Se distingue el proceso de subida o bajada de la tensi ó n, la acci ó n en ascenso y la acci ó n en descenso, as í como los momentos de m á xima o m í nima tensi ó n, el cl í max y el anticl í max.

En este sentido, Li (2006: 89) analiza la intensidad de trama de las telenovelas, cuyos m é todos podemos aplicar en el an á lisis de las pel í culas. Se distinguen la intensidad absoluta de la trama y la intensidad relativa de la trama. La primera incluye tres dimensiones: la densidad, los altibajos y la adhesi ó n de la trama.

En cuanto a la intensidad de la trama, Li señala que «la trama de una telenovela se compone de unos acontecimientos, cuya composición se hace mediante el lenguaje audiovisual por varias formas. Según las diferentes funciones que desempeñan los acontecimientos de la trama, se pueden distinguir niveles diferentes. En el mismo nivel de los acontecimientos se encuentran el conflicto, la confrontación y la relación de inicio, desarrollo, el clímax y fin, y eso conforma los cambios de la situación. La llamada densidad de la trama del libro, hace referencia al volumen de información artística eficaz que contiene la trama de telenovela durante una unidad de tiempo, principalmente reflejado en la cantidad del viraje de la situación». Este autor también apunta que «cuanto menor es el nivel de los acontecimientos, mayor es el número de virajes, por lo que mayor será el valor de la densidad de la trama; cuanto mayor es el nivel de los acontecimientos, menor es el número de virajes, y menor será el valor de la densidad de la trama».

Li apunta que los altibajos de la trama son la distancia o el gap emocional. Se reflejan más evidentemente en el punto de inflexión del clímax de la trama, donde los altibajos emocionales son fruto del conflicto de alta intensidad.

En cuanto a la adhesión de la trama, Li parte de que la relación de causalidad es la característica esencial de los acontecimientos que componen la trama para medir la relación estética entre los acontecimientos. Si la relación de causalidad –o el orden temporal de los acontecimientos– es estrecha, entonces la adhesión de la trama es alta; si no, es baja.

A la vista del factor del receptor, Li introduce el concepto de la intensidad relativa de la trama para describir los efectos prácticos de la intensidad según su experiencia estética y la experiencia de la vida. Señala que hay casos de intensidad relativa baja e intensidad absoluta alta, así como casos de intensidad relativa alta e intensidad absoluta baja.

Liu (2000: 101-102) es el autor de un gráfico que relaciona las coordenadas trama-emoción y permite analizar cuantitativamente los altibajos de las

emociones.¹⁸ «En la abscisa está la trama, mientras que en la ordenada está la emoción. La abscisa está determinada por la longitud y la complejidad de la trama. En el eje vertical hay tres alturas, que son 1, 2 y 3, y -1, -2 y -3, respectivamente... La emoción situada en origen es normal. Un aumento de la intensidad emocional representa un aumento del nivel de la intensidad de excitación, mientras que una bajada emocional representa un aumento del nivel de intensidad de depresión», explica Liu.

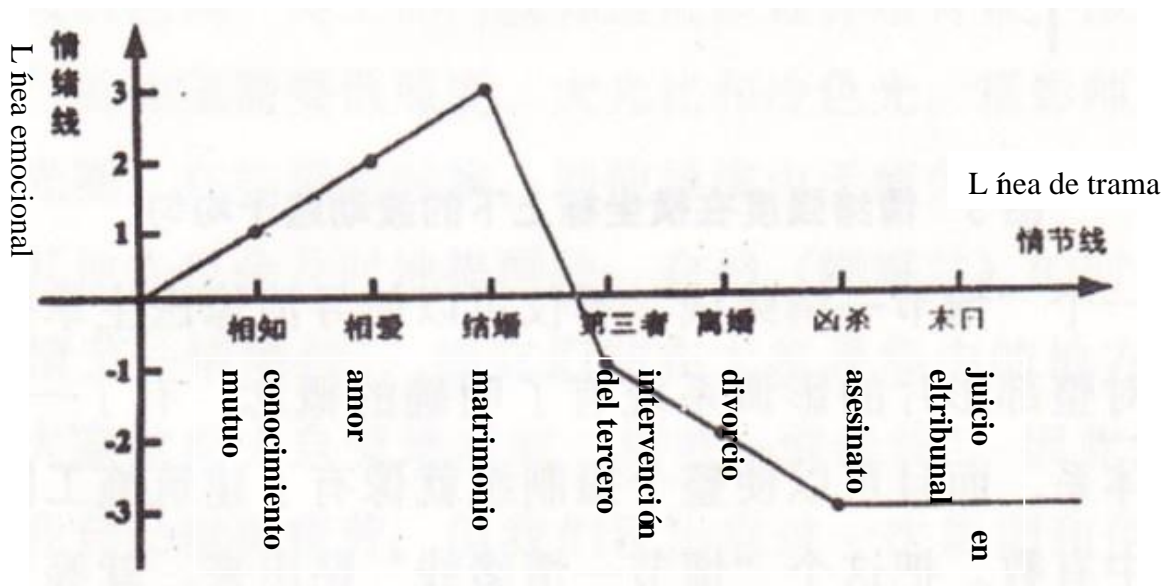


Figura 2.2. L línea de trama—emoción.¹⁹

Si añadimos la duración temporal de cada acontecimiento, a través de este gráfico podemos analizar la densidad de la trama propuesta por Li. Además, esta línea—especialmente la proporción entre la duración del acontecimiento y el nivel de la emoción—no puede ser tan objetiva y precisa como las matemáticas o la física porque requiere que sólo la emoción y ritmo de trama de una película se dibuje aproximadamente. No obstante, todos los sentimientos internos difíciles de alcanzar se pueden manifestar con claridad mediante signos objetivos. Además, nos permite superar las escenas específicas o detalles minuciosos a la altura elevada y dominar la estructura y el ritmo de una obra de manera general.

¹⁸En este aspecto, Sánchez-Escalonilla (2009:185-274) y otros autores dibujan curvas de evolución del interés dramático para distinguir detonante, puntos de giro y clímax pero suelen utilizar valores absolutos en general.

¹⁹Se basa en el conocimiento, amor, matrimonio, intervención del tercero, divorcio, asesinato y juicio en el tribunal.

2.6. Narración, descripción, expresión y pintura de escena y emoción

Sánchez (2006: 36) cree que la descripción es «deudora de la tradición retórica», por lo que los prejuicios históricos le critican el «puro ornamento, el excesivo interés por el detalle, su carácter impersonal, introducir una ruptura en el discurso narrativo en el que se inserta». Por otra parte, cree que «la clave del discurso descriptivo se halla en la gran capacidad simbolizadora y explicativa de la descripción espacial respecto a la psicología de un personaje (esta tendencia alcanza su máximo en la tradición realista-naturalista)». De esta manera, resume tres líneas teóricas sobre la relación entre la descripción y la narración. «Para algunos teóricos, narración y descripción tienen una vinculación tan estrecha que pueden asimilarse. Para otros, narración y descripción se oponen en lo cambiante –personas, situaciones y circunstancias–, frente a los elementos que no sufren transformación, ya sean acontecimientos u objetos. Un tercer grupo considera que narración y descripción se oponen, puesto que en el primer caso estamos ante una sucesión de acontecimientos y en el segundo, ante una yuxtaposición de objetos –aunque ambos impliquen una sucesión verbal. »

Comparando la importancia de la narración con la de la imagen, Hernández Les (2005: 45) distingue dos tipos de argumento: el argumento que se sitúa por abajo y el argumento por encima de sus imágenes. «El argumento, la mayoría de las veces, es una materia opaca dentro del film, y me refiero a filmes de estructura tradicional, un soporte liviano, pero aquí nos interesa observar la circunstancia en la que el argumento está por encima del film, porque hay argumentos que son el film mismo, que compiten con el film a varios niveles, pero especialmente en uno: en el de la calidad. En estos casos el film va a rastras del argumento, se somete a él, filmes de «ensaladilla rusa», porque la mayonesa cubre por completo la integridad de sus ingredientes. El argumento, entonces, es quien ilustra a las imágenes y no al revés. Quien las conduce a su antojo. »

Los directores también se dividen en dos grupos correspondientes. Pedro Almodóvar cree que vivimos «en un mundo donde la imagen se ha convenido en algo

omnipresente y omnipotente» y algunos cineastas tienden a «hacer hincapié en la forma y no tanto en el contenido». Considera que «la técnica es una ilusión» y esta aptitud resulta errónea y perjudicial a la larga. Igualmente, Wim Wenders piensa que embellecer la imagen debe estar en un segundo plano y a veces incluso puede ser un «obstáculo» o un «fracaso» (Tirard, 2006: 87-97).

Por lo contrario, el director japonés Takeshi Kitano²⁰ (Tirard, 2006: 177) subraya la composición aun cuando la cámara se esté moviendo y considera la definición ideal del cine como «una sucesión de imágenes perfectas». «Por ejemplo, en *El verano de Kikujiro* sabía, incluso antes de escribir el guion, que quería incluir el momento en que el personaje que interpreto se aleja caminando por la playa y el niño corre detrás de él para cogerle de la mano. Esta imagen, igual que unas cuantas más, fue la razón que tuve para hacer esta película en concreto. Con eso en mente, me inventé una trama y escribí escenas para crear un vínculo entre las imágenes. Pero, al final, la historia casi es una excusa. Mi cine es mucho más un cine de imágenes que un cine de ideas».

De manera muy parecida, en las películas narrativas chinas –en nuestro caso las de artes marciales– no se mantiene bien la trama, a menudo se detienen para narrar de manera lenta y poco a poco. Se caracterizan por la antinarración, la espaciación, la descripción estática y el lirismo, elementos sobre los que se asienta la pintura de la escena y la emoción. En la estética tradicional china, esta pintura de escena y emoción tiene dos formas básicas. La primera es la magnificencia. Al pueblo chino le gustan la belleza firme y fuerte, del impulso majestuoso, del espacio enorme y la emoción solemne y triste. La segunda es la serenidad y la lejanía. La búsqueda de la belleza suave también es una tradición de la estética china. Es un estado profundo y aislado, vacío y etéreo, cargado con sentimientos melancólicos.²¹

²⁰Takeshi Kitano (nacido en 1947, Tokio) es un actor, cineasta, comediante, escritor, poeta, pintor y diseñador de videojuegos japonés. Dicta una cátedra en la Escuela de Postgrado de Artes Visuales de la Universidad Nacional de Tokio de Bellas Artes y Música. La mayoría de sus películas son dramas acerca de mafiosos o la policía. Comúnmente emplea largas tomas y muchas de sus películas expresan una filosofía sombría o nihilista.

²¹Las dos formas se basan principalmente en la doctrina de yin y yang. El yin y yang es un concepto fundamentado en la dualidad de todo lo existente en el universo según el taoísmo. Describe las dos fuerzas fundamentales opuestas y complementarias, que se encuentran en todas las cosas. El yin es el principio femenino, la tierra, la oscuridad, la pasividad y la absorción. El yang es el principio masculino, el cielo, la luz, la actividad y la penetración. Ver la información en

El paisaje es la fuente para crear la pintura de escena y emoción, así que tiene la misma vida y espíritu del personaje. Va más allá de las limitaciones como lugares e historias y actividades de personajes, convirtiéndose en una forma física y material del mundo emocional de personaje.

Song (2007: 223) analiza los usos de la pintura de escena y emoción con dos casos. El primer caso «se basa en el proceso de narración y sólo juega un papel de apoyo a la narración, pues en gran medida funciona para crear un ambiente y expresar emociones. En otras palabras, en esas escenas, la pintura de escena y emoción trabaja para embellecer la obra y ofrecer una interpretación emocional más completa, pero no constituye una parte esencial de la narración, y tampoco afecta a la continuidad del desarrollo de la historia». El otro caso es que «las escenas no sólo completan la tarea de la expresión emocional, sino que también se encargan de la narrativa... para que la trama sea completa».

2.7. Comunicación narrativa

2.7.1. Modelos de comunicación narrativa

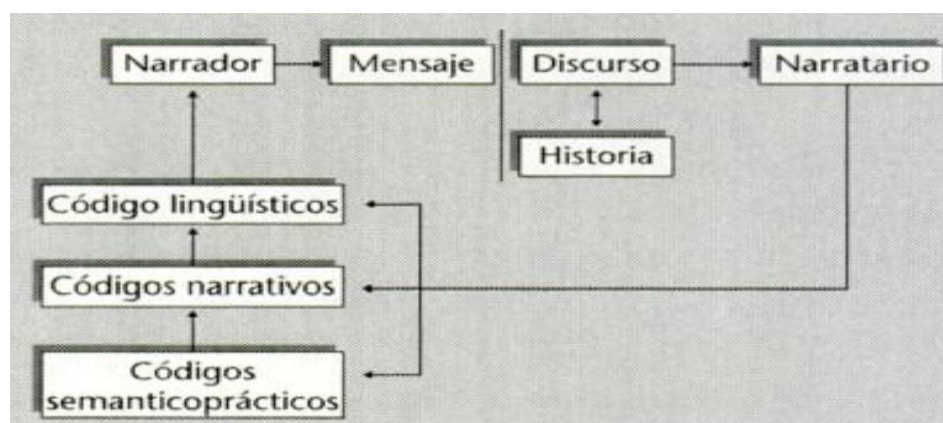


Figura 2.3. El esquema de comunicación narrativa.

Sánchez (2006: 57-59) establece un esquema de comunicación narrativa en el que se enfatiza que «la pragmática narrativa se interesa por la forma en la que se realiza la

interacción narrador/narratario, principalmente en lo que respecta a la concreción de las estrategias narrativas, que engloban, precisamente, los procedimientos destinados, expresa o tácitamente, a suscitar efectos precisos y de alcance muy variado».

A la vista de esto, y modificando el esquema de comunicación narrativa escrita propuesto por Valles (2008: 265), establecemos el siguiente esquema de comunicación narrativa audiovisual:

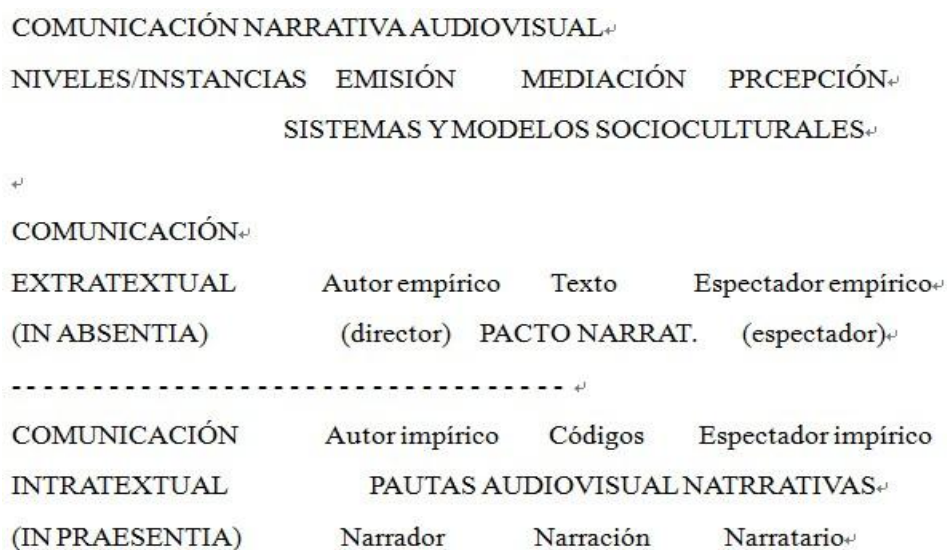


Figura 2.4. El esquema de comunicación narrativa audiovisual.

Aquí el espectador implícito, por analogía con el autor implícito correspondiente, aparece como la instancia intratextual, más o menos manifestada, que representa una determinada estrategia de visión textualmente generada y requerida.

Lucas (2010: 308-309), además, observa varios elementos sociales –sobre todo extratextuales– en el modelo de comunicación colectiva, de los que algunos nos resultan más importantes y destacables.²²

- 1 La existencia de un sujeto emisor institucionalizado, lo que supone considerar unos procesos sociales básicamente internos, aunque no ajenos al ambiente que rodea al medio.

²²Sobre esta cuestión puede consultarse también las teorías fundamentales así como el modelo de comunicación colectiva de Maletzke (1969).

- 2 La existencia de filtros-gatekeeper-en el flujo de la información. Algunos «guardabarreras» deben considerarse en el ámbito de la emisión; otros, en el de la audiencia.
- 3 La existencia de procesos de selección de la información recibida en la misma audiencia. La realidad de una audiencia receptora compleja, cuya situación viene definida principalmente por una red de relaciones sociales.

Modelo gráfico de la comunicación colectiva

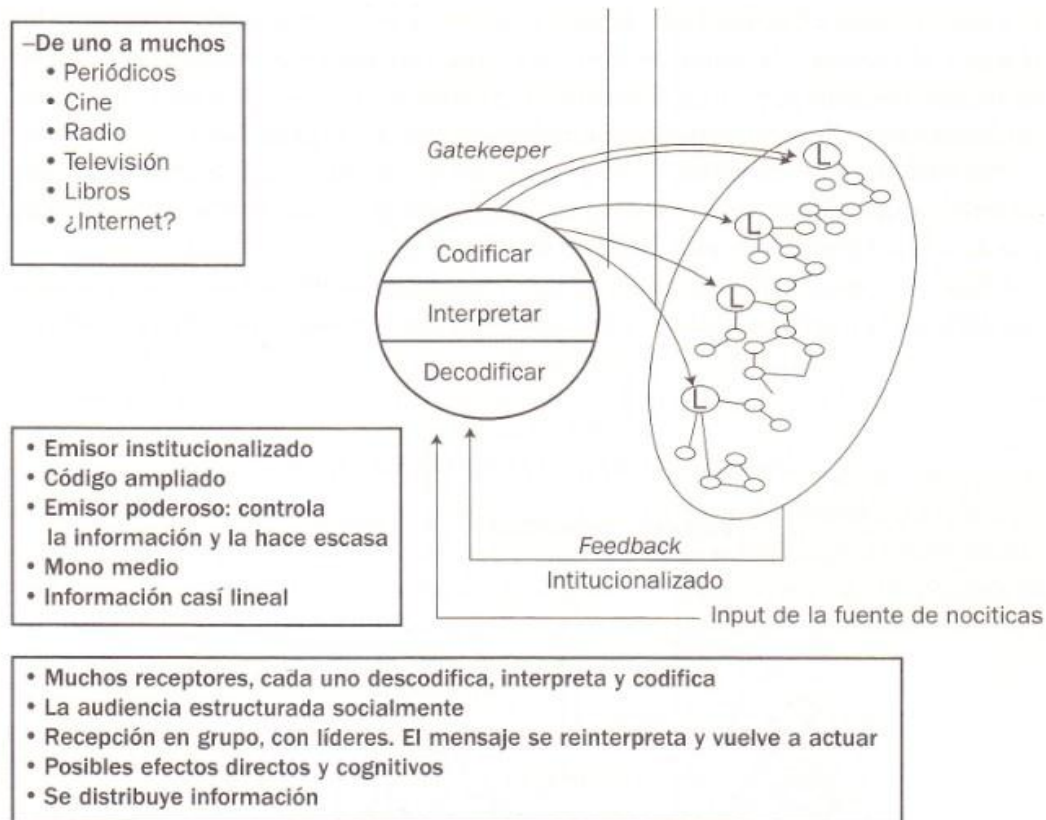


Figura 2.5. El esquema de comunicación colectiva.

2.7.2. Autor del cine

Como declara el autor francés André Téchiné²³ (Tirard, 2008: 132), «tanto si lo desea como si no, tanto si lo sabe como si lo ignora, a partir del momento en que empieza a hacer una película, cada cineasta asume a su manera la historia del cine.

²³(1943, Francia) es un director de cine y guionista francés. En las entrevistas, la mayoría de directores comparten el mismo concepto de autor del cine con él. (Tirard, 2003, 2008).

Puede hacerlo de manera ingenua o plantearse un montón de preguntas, como hicieron los cineastas de la Nouvelle Vague. Poco importa. No creo en la idea de generación espontánea. Creo que nos expresamos necesariamente a través de una tradición y una historia, pero cuya responsabilidad hay que asumir. Y pagar el precio ».

Cuando habla de los estilos de artistas cinematográficos, Atom Egoyan²⁴ los divide en dos grandes escuelas, de naturalismo y manierismo, (Tirard, 2008: 75), que «observan lo real con tal grado de sensibilidad e intensidad que sus imágenes se convierten en algo que supera el instante filmado, y quienes buscan cómo la estructura y el lenguaje cinematográfico pueden afectar a la conciencia y tienen un método manierista de la narración. La primera escuela se inscribe en la tradición del naturalismo. En estas películas la cámara atrae nuestra atención sobre cosas marginales, elementos de la vida que no vemos de otro modo. Siempre se concibe desde la naturalidad. Se olvida la cámara. En la otra escuela, por el contrario, la cámara está muy presente y eres muy consciente de la estructura narrativa y de la ubicación de los personajes ».

En cuanto al papel del autor, podemos tomar como referencia las aportaciones de las teorías psicoanalíticas en lo referente al estudio del papel literario del autor, que lo sitúan «en el centro de sus análisis literarios, destacando sus huellas vitales, psicoafectivas o del inconsciente o su posición de clase o visión ideológica en el texto ».

Para las teorías formalistas y estructuralistas, el texto es «algo autónomo de su creador y un centro organizado y significativo en sí mismo». Las teorías posestructuralistas, al considerar «la escritura como un hecho significativamente pluridireccional y autónomo », proponen «la muerte del autor ». La semiótica concibe al autor «como ser empírico que interviene en el proceso pragmático comunicativo como instancia intratextual implícita y como emisor empírico que guarda unas determinadas relaciones dialógicas con el emisor intratextual o narrador » (Valles, 2008: 244-247).

²⁴Atom Egoyan (1960, El Cairo) es un director armenio de cine independiente, que vive y trabaja en Canadá. Sus películas suelen tener estructuras sin linealidad cronológica, en las cuales los acontecimientos se organizan de manera no secuencial con el fin de provocar reacciones emocionales en el espectador ocultando la clave de la historia. Ver Wilson (2009) que trata de un análisis de filmes contemplativos del director, en particular la estructura no lineal y el control de emoción.

Sánchez (2006: 60) observa la relación entre autor y narrador según dos parámetros: «por una parte, la producción del autor y demás testimonios ideológico-culturales; por otra, la imagen del narrador, deducida a partir sobre todo de su implicación subjetiva en el enunciado narrativo, muchas veces opuesto con ánimo juzgador a los personajes de la diégesis, a las acciones y a los valores que las inspiran».

Hablando de la relación del autor con los personajes, Sánchez (2006: 61) señala que «el propio autor construye, de un modo u otro y en mayor o menor grado, su conexión con los personajes a partir de actitudes contractuales, que están basadas tanto en la vigencia sociocultural de ciertos géneros como en mecanismos institucionales de validación y preservación del fenómeno narrativo como práctica estética».

2.7.3. Punto de vista y relación narrador-narratario

Francés Jost (Gaudreault, 2001: 141-144) plantea el concepto de la «ocularización» que caracteriza la relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje supuestamente ve, mediante la cual un plano que está anclado en la mirada de una instancia interna a la diégesis pertenece a ocularización interna, si no, a la ocularización cero.

1. La ocularización interna primaria. Sugerir la mirada mediante un cuerpo o la presencia de un ojo, mediante la interpretación de un cache que sugiera la presencia «en perspectiva» de un ojo, mediante la representación de una parte del cuerpo en primer plano.
2. La ocularización interna secundaria. Mediante los raccords –como en el plano-contraplano– o una contextualización.
3. La ocularización cero. La cámara –gran imaginador– puede estar al margen de todos los personajes para olvidar el aparato de filmación, puede subrayar la autonomía del narrador en relación a los personajes de su diégesis, puede remitir, más allá de su papel narrativo, a una elección estilística del autor:



Figura 2.6. Categorías de la ocularización.

Como en el caso de la ocularización, se plantean auricularización interna primaria, auricularización interna secundaria –por el montaje– y auricularización cero –sin ninguna instancia intradiegetica y remitente al narrador implícito (Gaudreault, 2001: 146-147).

Casetti (2007: 218) estudia el punto de vista –ocularización y auricularización– y focalización en tres niveles: el significado literal del término –acepción «perceptiva»–, su significado figurado –acepción «conceptual»– y su significado metafórico –acepción «del interés».

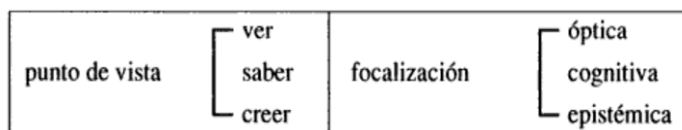


Figura 2.7. Puntos de vista y focalización.

En cuanto a la categorización de la focalización, existen tres fórmulas que nacieron de la teoría literaria (Sánchez, 2006: 29-30).

1. Focalización externa. La estricta representación de las características superficiales y materialmente observables de un personaje, de un espacio o de ciertas acciones.
2. Focalización interna. La institución del punto de vista de un personaje que participa en la ficción.
3. Focalización omnisciente. El narrador hace uso de una capacidad de conocimiento ilimitada de todo lo que acontece en la historia.

Respecto a las funciones narrativas de los tres tipos de focalización, François Jost (Gaudreault, 2001: 154) afirma que, «globalmente, la focalización interna permite la dilucidación progresiva de los acontecimientos –descubrimos las cosas al mismo

tiempo que el personaje— y, por esta razón, es la forma privilegiada de la investigación. La focalización externa es la figura del enigma; puede, pues, servir para engranar la película o plantear una pregunta que el relato se esfuerza por dilucidar. En cuanto a la focalización espectral, lo hemos repetido suficientemente: es el motor del suspense o de lo cómico. »

Casetti resume las posibilidades del punto de vista de este modo (2007: 219):

<p><i>Amplitud del punto de vista (I)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Narrador > Narratario 2. Narrador = Narratario 3. Narrador < Narratario
<p><i>Amplitud del punto de vista (II)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Autor implícito > Narrador/Narratario 2. Autor implícito = Narrador/Narratario 3. Autor implícito < Narrador/Narratario
<p><i>Conformidad del punto de vista</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Narrador/tario ≡ Autor/Espectador implícito 2. Narrador/tario ≠ Autor/Espectador implícito

Figura 2.8. Las posibilidades del punto de vista.

Aplicamos cómodamente aquí las cuatro categorías en cuanto al narrador Genette (Figuras III, 1989: 302) establece en el caso de audiovisual.

1. Extradiegético-heterodiegético. Un narrador ausente de la diégesis (gran imaginador) narra una historia en la que no participó.
2. Extradiegético-homodiegético. Un narrador ausente de la diégesis cuenta su propia historia.
3. Intradiegético-heterodiegético. Un narrador presente en la diégesis narra una historia ajena.
4. Intradiegético-homodiegético. Un narrador presente en la diégesis cuenta una historia en la que participó.

Bordwell (1996: 11-12) apunta que la teoría fílmica anterior a 1960 plantea una teoría de la narración mimética en la que los acontecimientos de la historia no se cuentan, se dramatizan a través de la visión de un «observador invisible». Su valoración hacia esta teoría generalmente es negativa. «La cámara y el micrófono se convierten en

antropomórficos, situados como una persona ante un fenómeno real. El observador imaginario se convierte en un sujeto ante el mundo objetivo de la acción de la historia. Sin embargo, representar un acontecimiento para su filmación no es menos parte de la factura de las películas de ficción que el emplazamiento de la cámara y el montaje. El modelo del testigo imaginario olvida que en el cine la narración de ficción comienza no con el encuadre de una acción preexistente, sino con la construcción de la acción... El modelo del observador invisible, totalmente preocupado por el espacio, no puede explicar el modo en que se desarrolla la acción para prolongar una visibilidad máxima... Se ha basado excesivamente en la analogía entre ojo y cámara y minimizado el papel narrativo de otras técnicas fílmicas. En suma, al modelo del observador invisible le falta coherencia, amplitud y capacidad discriminadora.»

Teóricamente Bordwell cree que el narrador no crea la narración, pero la narración crea al narrador. La narración se entiende como «la organización de un conjunto de indicaciones para la construcción de una historia, que presupone un perceptor, pero no un emisor» y el espectador o mejor dicho el receptor de la narración puede construir un narrador que es el «producto de principios organizativos específicos, de ciertos factores de la historia y de la preparación mental del espectador.» (1996: 62)

Para tratar la relación narrativa entre la instancia del gran imaginador y los personajes de manera global y completa, Gaudreault resume dos soluciones (2001: 47-69): una primera de la enunciación a la narración (con la participación del espectador) y otra de la narración a la subnarración (sin impresión del espectador).

En la primera aproximación narratológica, Gaudreault designa en el más amplio sentido de la enunciación: «las relaciones que se tejen entre el enunciado y los diferentes elementos constitutivos del cuadro enunciativo, a saber: los protagonistas del discurso (emisor y destinatarios), y la situación de comunicación». Declara que «la percepción de la enunciación, pues, varía a la vez en función del contexto audiovisual que la acoge y en función de la sensibilidad del espectador... Varía según el espectador, no sólo en función de su conocimiento del lenguaje cinematográfico, sino también de su edad, de su origen social y, quizás, y sobre todo, del período histórico en el que vive.» Y el espectador «debe suponer, en todo caso, que la audiovisualización, la

transemiotización es fiel al relato verbal... En nombre de ese postulado de sinceridad, el espectador está dispuesto a aceptar numerosas rarezas o a borrarlas mentalmente: el hecho de que el mismo narrador, en el mundo diegético de la historia que está relatando, se nos muestre desde el exterior; el hecho también de que cada uno de los personajes tenga su propia voz y no la del narrador; y el hecho, además, de que todo nos sea mostrado detalladamente (hechos, gestos, decorados), aunque la memoria del narrador deberá ser limitada. »

La Segunda aproximación narratológica considera que «el único narrador verdadero de la película, el único que merece por derecho propio esta denominación, es el gran imaginador o, por llamarlo de otra manera, el meganarrador, el equivalente del narrador implícito mencionado más arriba. Desde esta perspectiva, todos los demás narradores presentes en una película no son, de hecho, sino narradores delegados, segundos narradores, y la actividad a la que se entregan es la subnarración, una actividad que se distinguirá radicalmente de la narración en primer grado. » Luego se identifican dos capas de narratividad, «la primera de estas capas, resultado del trabajo conjunto de la puesta en escena y del encuadre, se limitará a lo que se ha convenido en llamar la mostración. Emanará de una primera forma de articulación cinematográfica, la articulación entre fotograma y fotograma... La segunda capa de narratividad, de nivel superior a la mostración, equivale, según esta hipótesis, a la narración... Esta segunda capa de narratividad se apoyará así sobre una segunda forma de articulación cinematográfica: la articulación entre plano y plano.» Estas dos capas de narratividad presuponen dos instancias, el mostrador y el narrador como el esquema siguiente.

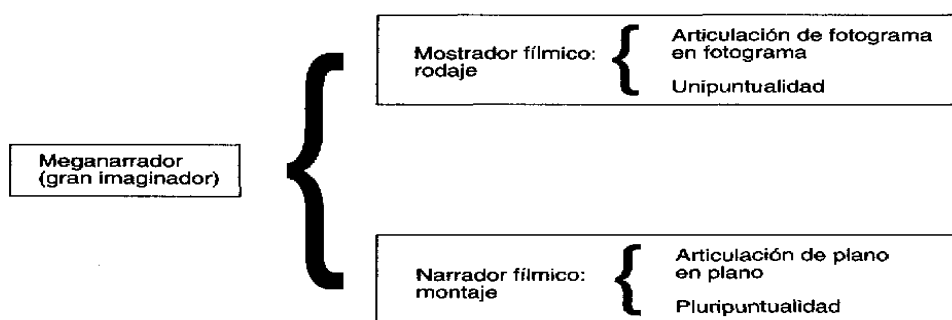


Figura 2.9. Dos capas de narratividad.

En esta línea, se distinguen dos puntos de vista en relación con la cámara: subjetivo (atribuido a un personaje de la acción) y objetivo (atribuido al espectador) para analizar un encuadre inclinado y un encuadre desordenado (la agitación del cámara) (Marcel, 2002: 49).

Especialmente, se distinguen dos casos para la cámara subjetiva. Para aumentar la tensión, especialmente en escenas de películas de terror, ciencia-ficción o suspense, la cámara sustituye a ciertos personajes, de forma que la sensación de miedo que pueda sentir el perseguido se potencia en el espectador. Otro simplemente se relaciona con la narración audiovisual tradicional que tiende a buscar un efecto de identificación por parte del espectador hacia los personajes para que vea, sienta y observe lo que el propio personaje ve, siente u observa (Gutiérrez, 2006: 75-76).

CAPÍTULO 3. Historia y relato

3.1. El género del cine

3.1.1. Las normas del género

Nos parecen dos formas de tratar el cine. El cine en Europa, Latinoamérica y Oriente se considera como un recurso cultural y expresivo para reflejar sus costumbres, tradiciones y formas de vida muy cercanas a la realidad que los rodea mientras que el cine de Hollywood está vinculado al concepto de industria y al concepto genérico (Gutiérrez, 2006: 39).

Las películas de artes marciales por lo general pertenecen a la segunda. Se puede abordar el género desde la perspectiva sociológica y de la cultura de masas para lograr las explicaciones sociológicas. «Estas aproximaciones conciben el filme como una forma de expresión colectiva y, por tanto, como resultado de unas prácticas que trascienden las intenciones creativas individuales. El género se entiende, por ello, como un conjunto de reglas compartidas que permite al realizador utilizar formas comunicativas compartidas y proporciona al espectador un sistema propio de expectativas; se trata, en definitiva, de un encuentro negociado entre el cineasta y su público, de una convención tácita que permite entenderse a los participantes; y, a la vez, de una reconciliación de la estabilidad de la industria con el entusiasmo de una forma de arte popular en evolución.» comenta Sánchez (2008: 95-96).

Como indica Gutiérrez, los géneros retoman y repiten los esquemas básicos de funcionamiento de un modelo anterior, en que se producen ciertas variaciones pero siempre dentro de las características establecidas. La forma y el contenido, especialmente las acciones narrativas y los personajes que están sujetos a unos parámetros prototípicos definidos son los factores de reiteración mientras que se varían la manera de transmitir el argumento y los elementos formales elegidos para trasladar el mundo imaginario (Gutiérrez, 2006: 47)

Allen (1995: 119-120) destaca que los usos de la repetición de los géneros fílmicos se basan en la repetición de ciertos personajes, temas, escenarios, tramas e

iconografía. «Las convenciones genéricas operan como limitaciones estéticas y como fuentes de significado...estas convenciones sirven como parámetros en los que se espera que encajen otros aspectos de la película: descripción de personajes, decorados, conflicto dramático, progresión narrativa. El riesgo de violar estos parámetros, claro está es el de frustrar las expectativas del público. Por otra parte, las convenciones genéricas se convierten en una especie de marco estético de significado preexistente que una película puede establecer de un modo bastante económico.»

En cuanto a las diversas funciones que desempeñan los géneros García (1993: 66-67) resume como lo siguiente:

1. Cognitiva. Actúan como sistemas de reconocimiento y ayudan a la identificación de los relatos audiovisuales.
2. Taxonómica. Permiten distinguir y clasificar conjuntos de relatos.
3. Iconológica. Subrayan el compromiso del texto con el contexto y su condición de síntoma o símbolo de una cultura dada.
4. Poética. Contribuyen a la creación narrativa, proporcionando referencias acerca de los elementos-tipo del contenido de la historia que adquieren valor antonomástico en cada género
5. Sistémica. Las regularidades de género hacen previsible el sistema narrativo.
6. Pragmática. Los géneros hacen más legible al texto contribuyendo a reconducir el conjunto de expectativas de los destinatarios.
7. Hermenéutica. Hacen al texto narrativo más legible y comprensible en la medida en que se ven validadas las expectativas del lector.
8. Estética. Permiten establecer una verosimilitud propia de un género particular. Existe un efecto-género, que actúa diacrónicamente por la permanencia de un mismo referente diegético y por la recurrencia de escenas típicas.
9. Ideológica. Cada género es el indicio de una particular visión del mundo cargado de determinados valores.

Borwell analiza el mecanismo de la narración del género desde la perspectiva del espectador y así establece las normas intrínsecas y extrínsecas. «El espectador llega al filme con esquemas que derivan, en parte, de la experiencia con normas extrínsecas. El

observador aplica estos esquemas al filme, emparejando las expectativas adecuadas de las normas con su realización dentro del filme. Las mayores o menores desviaciones de estas normas sobresalen como prominentes. Al mismo tiempo, el observador está alerta respecto a cualquier norma establecida por el propio filme; estas normas intrínsecas pueden coincidir con, o desviarse de, las convenciones del conjunto extrínseco. Finalmente, el espectador puede encontrar elementos destacados, los momentos en que el filme diverge en cierto grado de las normas intrínsecas. En una especie de proceso de feedback, estas desviaciones pueden, entonces, compararse con las normas extrínsecas pertinentes. En el transcurso de este proceso, tanto las normas extrínsecas como las intrínsecas establecen paradigmas, o conjuntos generales de alternativas que forman la base de los esquemas, asunciones, inferencias e hipótesis del espectador.» comenta Bordwell. (1996: 153)

Desde una perspectiva crítica, Marcel ve el aspecto negativo del cine de género. «Es su carácter comercial lo que constituye una grave desventaja para el cine, porque la importancia de las inversiones financieras que requiere lo hace tributario de las potencias del dinero cuya única regla de acción es la de la rentabilidad y que creen estar en condiciones de hablar en nombre del gusto del público en virtud de una supuesta ley de la oferta y la demanda, cuyo juego está torcido porque la oferta modela la demanda según su capricho.» comenta Marcel. (2002: 19)

Hablamos un poco de la situación de las películas de Hollywood que es muy similar a la del cine de artes marciales. «A consecuencia de los cambios estratégicos desarrollados desde los años sesenta, Hollywood ha dejado de ser una fábrica de sueños para convertirse en un espacio de lucha en el que, en el seno de un mercado transformado, impera una única ley: la de la rentabilidad inmediata...en el modo narrativo del blockbuster de Hollywood hay una serie de cambios respecto al modo de narración clásico. El más evidente de éstos es la mayor importancia de la trama, dominada por los efectos especiales y por un ritmo muy elevado de presentación de acontecimientos, en detrimento de los personajes y de la construcción narrativa.» comenta Sánchez (2006: 135-138).

Hablando de los defectos de la narración en las películas de artes marciales del siglo XX, Chen (1996: 303-304) tampoco no oculta su lamento y descontento. «No sé desde cuándo, pero en las películas de artes marciales de Hong Kong se pone la técnica en primer lugar, y en las películas de China continental, la ideología o el tema, pero simplemente se ignoran los factores históricos y los acontecimientos. Así que es posible adivinar el resultado de algunas películas desde el inicio... Las historias son muy malas, las tramas son simples, repetitivas y llenas de fallos que son difíciles de justificar, y suelen recurrir a suspenses inútiles».

3.1.2. La narración de la violencia

Las películas de artes marciales por su naturaleza recurren al uso de las imágenes de violencia, por tanto la violencia constituye un elemento especial en la narración de este género. Mongin (1999: 27-32), señala dos eras de la violencia en el cine en el mundo. La primera es los filmes de género en los que se experimenta la violencia así «Natural y acumulativa, permanentemente explosiva, la violencia pesa allí de manera cada vez más espesa y no se toma ya el tiempo de auscultar los recursos físicos y psíquicos que la sostienen. Se ha hecho desaparecer el propio campo de batalla: la violencia se vuelve cada vez más terrorista y aterrador, golpea los espíritus a falta de oponer personajes violentos.»

La segunda trata de un estado natural y saturación de la violencia. «La violencia en estado natural no conoce ni principio ni fin... desaparece la sensación de una gradación, o de una escalada, puesto que estamos definitivamente instalados en ella... Las fronteras del campo de batalla están desde ahora quebradas: la figura del enemigo ha desaparecido en un mundo donde el enemigo se esconde en todas partes.»

Mongin (1999:33-45) también apunta dos tendencias de formulación del exceso de violencia. Exceso por acumulación que genera una excrecencia de violencia con finalidad de su erradicación y exceso por simulacro que resulta de la irrisión. En la primera, «por una parte, la violencia aparece como un hecho de individuos que rehúyen el contacto, se esconden o arremeten a toda velocidad y que tan sólo existen creando el

vacío a su alrededor. Por otra parte, la violencia que ejercen no remite a una experiencia, pues sólo se justifica en ella misma y no halla ninguna significación en un combate. »

En la segunda, «cuando la burla ya no consigue crear la menor distancia ante el criminal, ante quien hace el mal, desaparece la jerarquía entre el bien y el mal. Nada es nocivo y resulta natural familiarizarse con criminales y realizar un reality show con su caso... mostrarlo en la pantalla lo más rápido posible o de manera aturdidora, incluso ridícula. »



Figura 3.1. Movimientos de artes marciales convertidos en danza en la película «Fiesta Nocturna».

Wang (2008: 82-88) investiga la otra tendencia respecto a la presentación de la violencia en las películas de artes marciales, que es la disminución de la misma. Además de en elementos cómicos, se centra en la pintura de escena y emoción. Esto conlleva, en primer lugar, un romanticismo de la violencia, un sentido poético de la misma, que incrementa la belleza de la imagen, «corriendo un tupido velo lleno de sentimientos tiernos sobre la violencia». Se suele utilizar la cámara lenta porque «hace ver a la audiencia el proceso de la acción y también ralentiza el ritmo emocional del público en un momento de intensidad para que se disfrute de la belleza de los movimientos convertidos en danza y de los cambios elegantes de los mismos; también

se extiende el tiempo de la espera estética». En segundo lugar, se enfatiza la danzalización de los movimientos violentos, un aspecto que ya fue tratado en el capítulo dedicado al origen de las películas de artes marciales. En tercer lugar, los directores utilizan la narración de la violencia virtual, reduciendo al mínimo la presencia de violencia sangrienta. «A menudo se omite la visualización directa de la práctica violenta o sus resultados sangrientos, pero se transmite a través de otros elementos, como los cambios de sonido, la música, la composición o el color, para que el público lo capte de manera implícita».

3.2. Historia y relato

3.2.1. Ficción y verosimilitud

Como Benet (2008: 81) indica, una construcción poco tiene que ver con la realidad y toda imagen es susceptible de ser tomada como ficción. «Toda imagen fílmica pasa por una serie de filtros mecánicos y humanos que la separan de la realidad. Primero se reduce al espacio que puede registrar la lente de la cámara. Después es grabada ajustándose a una velocidad de paso de fotogramas. Posteriormente pasa a ser manipulada en los laboratorios o en las salas de efectos especiales. A continuación es sometida a un determinado orden con respecto a otras imágenes en la tarea de montaje.»

El cine de ficción son doble ficticios. «El decorado y los actores interpretan una situación que es la ficción, la historia contada; y la propia película, bajo la forma de imágenes yuxtapuestas, reproduce esta primera representación. El cine de ficción es, por tanto, dos veces irreal: por lo que representa (la ficción) y por la manera como la representa (imágenes de objetos o de actores).» comenta Aumont. (2008: 100)

Allen (1995: 56) no duda en contarnos la formación del sentido de la autenticidad. «La narrativa de ficción tradicional nos pide que dejemos en suspenso nuestra desconfianza, que demos por sentada la autenticidad de la historia que se nos cuenta así como los conocimientos del narrador sobre los sucesos que nos está relatando. Se

centra nuestra atención hacia el mundo del relato y se desvía de cómo y quién está contando la historia. »

Pero esta autenticidad es relativa como declara Aumont. (2008: 135) «Hoy se ha superado el tiempo de la creencia en la objetividad de los mecanismos de reproducción cinematográfica y del entusiasmo de Bazin, que veía en la imagen del modelo el modelo mismo. Esta creencia en la objetividad se fundaba a la vez en un tonto juego de palabras (a propósito del objetivo de la cámara) y en la seguridad de que un aparato científico como la cámara tenía que ser necesariamente neutro... la representación cinematográfica sufre una serie de coacciones, que van de las necesidades técnicas a las necesidades estéticas. Está subordinada al tipo de película empleada, al tipo de iluminación disponible, a la definición del objetivo, a la necesaria selección y jerarquización de los sonidos, al igual que está determinada por el tipo de montaje, el encadenamiento de secuencias y la realización... El realismo de los materiales de la expresión cinematográfica es el resultado de gran número de convenciones y reglas, que varían según las épocas y las culturas. »

Marcel (2002: 22-23) declara que la representación se mediatiza por el procesamiento fílmico, y la ambigüedad de la relación entre lo real objetivo y su imagen fílmica es un factor determinante en la relación que «va desde la creencia ingenua en la realidad de lo real representado, hasta la percepción intuitiva o intelectual de los signos implícitos como elementos de un lenguaje. »

Al interrogar la naturaleza de verdad, Joly (2003: 130-140) indica tres tipos de verdad de la imagen, o mejor dicho de verosimilitud.

1. La verdad como mismo (su aspecto de huella). La ficción tiene que ver con lo verosímil, que no es lo verdadero mientras que el documental y sus derivados tienen que ver con lo verdadero como correspondencia con la realidad de los hechos.
2. La verdad como correspondencia (su aspecto de testimonio). Comentario verbal acompañada, directa o indirectamente.

3. La verdad como coherencia (su aspecto de género). Expectativa de la coherencia interna del discurso y coherencia entre el discurso visual y su contexto de comunicación.

Aumont (2008: 144) propone el efecto de corpus de lo verosímil. «Lo verosímil se establece no en función de la realidad, sino en función de textos (filmes) ya establecidos. Surge más del discurso que de la verdad: es un efecto de corpus. Por ahí se funde con la reiteración del discurso, ya sea a un nivel de opinión pública o al de un conjunto de textos...En consecuencia, está claro que los contenidos de las obras se deciden mucho más en relación con las obras anteriores (su continuación o su encuentro) que con una observación de la realidad más justa o más verdadera.»

3.2.2. Estilismo y realismo

Milos Forman²⁵ (Checoslovaquia) (Tirard, 2008: 18) enfatiza la importancia del estilo de autores cuando habla de tres formas. «¿Qué hacer entonces? La primera solución posible es descubrir una nueva verdad... La segunda solución consiste en redescubrir una verdad, hacer que vuelva a la superficie una que el público ha olvidado, generalmente por propia decisión o por haberla ocultado debido a que le molesta o desagrada...Por último, la tercera solución consiste en decir una verdad que todo el mundo conoce, pero hallando un modo sorprendente de presentarla. Las tres cuartas partes de los realizadores deben enfrentar esta tercera modalidad. Su objetivo es, pues, utilizar el poder de la imagen para contar, de manera fresca y original, una historia que ya conoce todo el mundo. Es como si, con los ingredientes de un plato muy conocido, tuvieras que intentar cocinar otro con un sabor diferente.»

Sánchez apunta la relación estrecha de estilo de narración y la época. (2006: 16) «En el caso de un análisis de la narrativa como modo, hay que tener en cuenta la mutación de los periodos, así como las mutaciones ideológicas o estéticas que se

²⁵(1932, Checoslovaquia), es un director de cine, actor y guionistachecoslovaco. Dos de sus películas, Amadeus y One Flew Over the Cuckoo's Nest, recibieron varios premios Óscar, incluyendo el de mejor director en ambas. Otras de sus obras también fueron reconocidas con premios internacionales de cine.

inscriben en los mismos... en ciertos periodos literarios, como el realismo, el naturalismo o el neorrealismo, la narrativa muestra considerables potencialidades de representación de los vectores historicoculturales y de los valores que se manifiestan en los periodos históricos en los que se producen los citados periodos literarios; y lo mismo puede aplicarse al cine y a otras formas de expresión. »

Perkins (1997: 69) apunta a la diversidad de estilo. «Buscar el estado de gracia a través de la pureza está en contradicción con el carácter híbrido del cine. Intenta reducirlo a una de sus funciones. Siendo un mecanismo de reproducción pero también una ilusión óptica, un arte basado en la realidad pero que asimismo depende de lo mágico como el cine, es inherentemente impuro; sus posibilidades son demasiado variadas y conflictivas para quedar absorbidas en una simple fórmula técnica. Al mismo tiempo, las posibilidades mutuamente excluyentes del cine son esenciales al hecho de la elección y al concepto del estilo. »

Perkins (ídem.) declara que generalmente el mecanismo del cine presenta dos formas opuestas básicas, la con la teoría realista y la con la estética tradicional y una teoría cinematográfica útil debe reconocer ambas tendencias. «En este abanico de posibilidades, podemos encontrar en uno de sus extremos las más rigurosas formas de documental, cuya finalidad es presentarnos la verdad de un acontecimiento con el mínimo de intervención humana entre el objeto real y su imagen fílmica; en el otro extremo está el film abstracto, fantástico o de dibujos animados, que presenta una visión totalmente controlada. »

Al estudiar las diferencias de estilismo y realismo, Allen (1995: 101) señala que «mientras que los teóricos formativos consideraron que el núcleo de la estética cinematográfica yacía en las formas en que se podía conseguir que el cine fuese diferente de la realidad, Bazin insistió con resolución en que el arte cinematográfico dependía de la explotación de la íntima conexión entre la imagen fílmica y lo que ésta representa, no en la negación de dicha relación. »

3.2.3. Historia y argumento

Aumont define la historia como «el significado o el contenido narrativo (incluso si ese contenido es, en algún caso, de débil intensidad dramática o de escaso valor argumental)» (2008: 113).

García (1993: 155) define la historia narrativa como «el conjunto de los acontecimientos ordenados temporal y espacialmente en sus relaciones con los actores, que los causan o los padecen». Tiene dos aspectos relevantes, convención debido a que «cada acontecimiento es un fenómeno exento, que no tiene con otro más vínculo que el que quieran atribuirle el pensamiento asociativo y el lenguaje de un autor», y abstracción debido a que «la historia no existe a nivel de los acontecimientos mismos».

Hernández (2005: 62) deslinda las historias en dos grandes tipos «aquellas que se proponen a partir de una idea, siendo ésta el motor principal de la historia, y aquellas otras en las que lo importante no es el tema, sino su construcción.» Declara que generalmente las primeras son las que gustaban de hacer en Hollywood y las segundas las que se suelen hacer en Europa.

Un buen número de las historias de las películas de artes marciales derivan de los mitos, de la que García estudia con más cuidado. «El mito es una representación, antropológica y culturalmente codificada, del imaginario colectivo. Es el sueño del inconsciente colectivo, en cuanto vía alternativa de conocimiento de la identidad de los pueblos. El otro camino es la historia. En la estructura narrativa el mito da consistencia a las figuras y objetos del universo ficcional y esclarece la esencia narrativa de la historia (story) subrayando en ella las relaciones crepusculares entre lo real y lo imaginario.» (García, 1993: 169)

Josep iguala el concepto del relato al de la narración declarando «Todo relato, independientemente de su naturaleza, supone la exposición de sucesos y acontecimientos que se desarrollan en un tiempo y espacio determinados y que experimentan unos existentes. Por lo tanto, todo relato es una narración.» (Josep, 2004: 7)

García (1993: 152) define la trama o el argumento como «el conjunto de acontecimientos vinculados, que preceden al desenlace de una obra narrativa o

dramática.» y se señala que cada obra narrativa o dramática tiene una sola trama y a veces varios argumentos.

Bordwell (1996: 51-52) cuando habla la relación entre el argumento y la historia apunta que el argumento es «la dramaturgia del filme de ficción» que puede ayudar o impedir nuestra construcción de la historia. Establece además del tiempo y el espacio un principio que relaciona el argumento con la historia, lógica narrativa. «Al construir una historia, el perceptor define algunos fenómenos como acontecimientos mientras construye relaciones entre ellos. Estas relaciones son principalmente de causalidad. Un acontecimiento se asume como consecuencia de otro acontecimiento, de un rasgo del personaje o de alguna ley general. El argumento puede facilitar este proceso alentándonos sistemáticamente para que hagamos inferencias causales lineales. Pero puede también disponer los acontecimientos de tal forma que impidan o compliquen la construcción de relaciones causales.»

Un paso más, Bordwell (1996: 54-59) de manera sistemática apunta que el argumento conforma la percepción de la historia controlando «la cantidad de información de la historia a la que tenemos acceso», «el grado de pertinencia que podemos atribuir a la información presentada» y «la correspondencia formal entre la presentación del argumento y los datos de la historia.» Para indagar en los tres elementos, Bordwell aplica las tres cualidades de Meir Sternberg al proceso narrativo.

1. Conocimiento. Amplitud y profundidad.
2. Autoconciencia. El grado de reconocimiento por parte de una audiencia.
3. Comunicabilidad. Con qué disposición la narración comparte la información a la que su grado de conocimiento le da derecho.

A la vista de las películas de artes marciales con causa civil, en particular nos es muy útil el análisis del argumento de las películas de crimen por parte de Bordwell (1996: 64). Declara que el argumento que consiste en un crimen y su investigación manipula la información de la historia durante toda la narración de las películas de detectives. «Las características narrativas fundamentales de las historias de detectives es que el argumento oculta acontecimientos cruciales que suceden en la parte «crimen» de la historia. El argumento puede ocultar el motivo, o la planificación, o la ejecución

del crimen, o diversos aspectos de estas cuestiones... el argumento se estructura principalmente según el progreso de la investigación del detective.»

CRIMEN

causa del crimen
ejecución del crimen
encubrimiento del crimen
descubrimiento del crimen

INVESTIGACIÓN

principio de la investigación
fases de la investigación
aclaración del crimen
identificación del criminal
consecuencias de la identificación

Figura 3.2. La estructura del argumento de películas de crimen.

3.2.4. El suspense

El suspense²⁶ para Valles (2008: 113) trata de «una estrategia discursiva de alargamiento sintagmático y dilación del desenlace de un proceso secuencial » que puede producir los efectos pragmáticos como inquietud, tensión, miedo, angustia, interés, etc., en el destinatario.

Josep (2004: 140-147) estudia el suspense como una unidad autónoma dentro del relato que tiene un desarrollo propio, que se divide en tres fases: presentación, nudo y crisis (su clímax). Aparecen un conflicto principal que organiza toda la estructura de suspense y conflictos paralelos... «La acción que desarrolla el personaje amenazado tiene como fin alcanzar un objetivo concreto, que se suele presentar al espectador de forma muy clara, ya que su consecución implica anular la amenaza primitiva... Es también muy frecuente que la acción...se encuentre con obstáculos... se convierten en amenazas secundarias... es en los últimos instantes, cerca de la crisis, cuando el protagonista se tiene que enfrentar con la amenaza primitiva...La función de los obstáculos suele ser retrasar la acción del personaje encaminada directamente sobre la

²⁶ Para estudiar más el suspense como género, en especial el de Hitchcock se puede consultar entre otros Truffaut (1991), Derry (2001) y Löker (2005).

amenaza y que cuando se enfrente al verdadero motivo del suspense, el tiempo se encuentre casi agotado.»

García (1993: 193) destaca el aspecto del efecto de la saturación narrativa en el suspense. «El espectador responde y reacciona a ese momento de saturación con la sensación creciente de que algo grave puede suceder en cualquier momento inminente de la acción. La psicología de la percepción ha advertido igualmente que en ese momento de saturación narrativa el espectador queda predispuesto por una hipertrofia del contexto a atribuir a los significantes icónicos cualquiera de los significados, aunque éstos no estén vinculados a aquéllos por una relación natural. Cualquier objeto que se mueva o cualquier sonido que se escuche, serán interpretadas de inmediato como relacionadas con el sujeto-objeto del suspense, porque el contexto narrativo saturado adquiere la función de un idiolecto.»

3.3. Los elementos del discurso

Casetti (2007: 154-155) declara que «La narración es, de hecho, una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos.» comenta Casetti. En lo que se descubren tres elementos esenciales de la narración.

1. Sucede algo. Acontecimientos.
2. Le sucede a alguien o alguien hace que suceda. Existentes (personajes y ambiente).
3. El suceso cambia poco a poco la situación. Transformaciones.

A partir de estos, Casetti analiza los personajes, las acciones y las transformaciones en tres niveles: «la fenomenológica, concentrada en las manifestaciones más evidentes, puntuales y concretas de los elementos; la formal, más atenta a los tipos, a los géneros y a las clases, a la vez que dedicada a reconducir los elementos en juego a frentes más generales; y la abstracta, dirigida a la captación de los

nexos estructurales y lógicos que los distintos elementos». Se esquematiza como lo siguiente (Casetti, 2007: 185-186):

	<i>personaje</i>	<i>acción</i>	<i>transformación</i>
<i>Nivel fenomen.</i>	Persona	Comportamiento	Cambio
<i>Nivel formal</i>	Rol	Función	Proceso
<i>Nivel abstracto</i>	Actante	Acto	Variación estructural

Figura 3.3. Los tres niveles de personaje, acción y transformación.

3.3.1. Los personajes y ambientes

Para Gutiérrez, los personajes son el «peso de la narración» en términos de las tramas narrativas. Al hablar de los personajes se establecen 3 tipologías según sus funciones narrativas o según la duración: (2006: 33—38)

1 según sus funciones narrativas

— los personajes principales que desarrollan las tramas esenciales, en las que no se puede omitir ningún detalle, pues varían a la esencia del relato. En torno a ellos se forma el esqueleto narrativo.

— los personajes secundarios que llevan a cabo acciones de apoyo a los personajes principales. A través de ellos la narración no permanece plana y simple y otorgan la frondosidad y la hondura a la historia narrada.

— la figuración especial y los extras que refuerzan la sensación de realidad del relato. Si no aparecen, la estructura narrativa no se ve alterada, pero la puesta en escena es mucho más teatral, más plana.

2 según la duración

Las tramas principales ocupan un espacio más prolongado en el diagrama temporal de la narración, disminuyendo progresivamente de acuerdo con la importancia de los personajes.

Los códigos de los géneros se construyen sobre la dualidad como destinador/destinatario y ayudante/oponente. El destinador es «la instancia que comunica al

destinatario/sujeto un objeto de naturaleza cognitiva» y «promotor de la acción del sujeto e instancia que sanciona su actuación». El ayudante asume el papel actancial de cooperar con el sujeto en la realización de su programa narrativo mientras que el oponente asume el papel de dificultarla o impedirlo. (García, 1993: 44)

Casetti proponen tres criterios de diferenciación entre personajes y ambientes en términos de estatutos o de funciones narrativas. (2007: 154-157)

1. El criterio anagráfico descubre la existencia de un nombre, de una identidad claramente definida.
2. El criterio de relevancia se refiere al peso que el elemento asume en la narración. Cuanto mayor sea ese peso, tanto más actuará el existente como personaje antes que como ambiente.
3. El criterio de la focalización se refiere a la atención que se reserva a los distintos elementos del proceso narrativo. A un personaje se le dedican espacios en primer plano, mucho más a menudo de cuanto se hace con los elementos del ambiente (relegados al trasfondo), o en torno a él se concentran, en una especie de diseño centrado, todos los elementos de la historia, convirtiéndolo en foco de atención.

Josep pone en claro la identidad de los personajes así «por el contrario, el ambiente es anónimo. De esta forma, cualquier elemento que tenga una identidad propia puede ser un personaje, ya sea un ser humano, un animal, una máquina o un factor ambiental.» Además los personajes comportan y actúan en la historia. «El comportamiento implica una capacidad de transformación sobre el entorno, una capacidad para experimentar, una capacidad de reacción y una capacidad de relación» (Josep, 2004: 12-13).

Para juzgar el grado de representación de los personajes, se establece dos categorías según su presencia física y subcategorías según su influencia (Josep, 2004: 18).

1. Personajes presentes.
2. Personajes no presentes. Personajes implícitos (personajes activos y que existen en el universo diagógico) y personajes ausentes (personajes pasivos y que no

tienen existencia diegética en el momento en que se desarrollan los acontecimientos)

Se nota que para incrementar la verosimilitud a través de la representación de la realidad los autores de guiones elaboran más personajes o hacen que aparezcan más personas en las tramas principales como una mera constatación y plasmación de la realidad (Gutiérrez, 2006: 34).

Por otro lado se incrementa la verosimilitud a través de la riqueza psicológica de un personaje que «suele tener su origen en la modificación del haz de funciones que cubre, modificación que no se opera en relación con la realidad, sino por referencia a un modelo preexistente del personaje en el que ciertas afinidades actanciales, generalmente admitidas, se encuentran abandonadas en provecho de combinaciones inéditas.» (Aumont, 2008:132)

Distingue García (1993: 284-285) los tres tipos de personajes en cuanto signos semióticos.

1. Personajes referenciales. Remiten a un sentido pleno y fijo, inmovilizado por una cultura y a unos roles, programas, empleos o usos estereotipados. Son personajes históricos, mitológicos, alegóricos y sociales.
2. Personajes de éticos o conectores. Constituyen indicios de la presencia del autor, del lector o de sus delegados en el texto.
3. Personajes anafóricos. Signos mnemotécnicos del lector oyente/espectador, propagadores de los indicios, intérpretes e informadores, que aseguran los vínculos existentes entre las funciones.

Conectando con el sonido y a la vista de las películas de suspense, Chion (2007: 123-125) define el acúsmetro como «ese personaje acusmático cuya posición en relación con la pantalla se sitúa en una ambigüedad y un talante especial» y como «ni dentro ni fuera: dentro no porque la imagen de su fuente no está incluida, pero tampoco fuera porque no está abiertamente situada en off, en un estrado imaginario que recuerde el del conferenciante o el del charlatán de feria, y a la vez porque está implicada en la acción, siempre en peligro de ser incluida en ella.»

Señala tres poderes de acúsmetro el poder de omnividencia, el de omnisciencia y la omnipotencia de actuar sobre la situación y cierto don de ubicuidad, de estar en todas partes donde quiera estar. Apunta que sus poderes misteriosos van a ser desposeídos (ver todo, saber todo, poder todo y estar en todas partes) cuando el acúsmetro es desacusmatizado, típicamente en las películas policíacas o de misterio, en el caso del big boss, el que mueve los hilos y cuya voz o sólo parte del cuerpo se han revelado.

La cultura del espadachín chino nació en la dinastía Qin (1644-1912) y floreció durante el período de los Reinos Combatientes (475 a. C. - 221 a. C.), en el que se vio el Gran Cisma. Los cambios turbulentos y la división social fueron factores que provocaron un descontento inquietante. Al mismo tiempo, sin embargo, los conflictos y la reestructuración social dieron una gran oportunidad para cambiar la vida y el destino personal. Algunas personas trataron de resolver sus problemas y encontrar una salida espiritual a través del taoísmo o el confucianismo, doctrinas que aparecen en este período, o mediante el desarrollo de estrategias militares y políticas.

Mientras tanto, un reducido número de personas sin ganas de entrar en política viajaron por todo el mundo individualmente o en grupos y se dedicaron a resolver conflictos para aliviar de la angustia a los menos privilegiados, corregir los abusos, defender a los pobres e incluso matar a los tiranos. En esa época, ante la ausencia de orden, el uso de la fuerza está generalizado.

En las películas de artes marciales, aparecen muchos espadachines heroicos. Como señala Valle (2008: 165), el héroe es «el personaje característico del nivel de relevancia actuacional máxima o primaria, el protagonista principal de una narración, y muy particularmente de algunas modalidades fantásticas novelescas o épicas. » Se implica «una visión antropocéntrica del relato, que prácticamente gira en torno a esa figura central, y una actitud narrativa -salvo que se active la ironía o la parodia- de encubramiento de los valores y acciones de este, de posicionamiento de rodillas del narrador ante el mismo. »

Además de los espadachines de la dinastía Qin, Yi (2002: 9-29) distingue otros tres tipos de espadachines que tienen sus propias características culturales. El primero es el espadachín magnánimo, que «participa de la clase aristocrática y rica... , por lo que

el dinero y el poder, el deseo de venganza y la burocracia se funden». El segundo es el espadachín latente, que representa la diversidad de la caballería propuesta por la sociedad tolerante y la cultura abierta de la dinastía Tang... y con su gran influencia constituye la «Tercera Sociedad», que conecta la sociedad superior y la inferior. El tercero es el espadachín de causa civil, cuyas características seculares son muy claras y tiene una estrecha relación con el pueblo, constituye sociedades secretas e incluso trabaja por el mantenimiento de la ley y el orden de carácter militar, cuya situación dura hasta la Dinastía Qing.

En particular, la cultura tradicional representada por el Confucianismo entra en la profundidad del corazón del pueblo chino, dando gran importancia a la moral y poniendo énfasis en la buena gestión del país y la búsqueda de la paz en el mundo como la meta más alta en la vida personal. La estructura cultural y psicológica que hace que estén en estrecha colaboración el futuro del país y el destino de la nación con los ideales más altos a nivel personal influye particularmente en los hábitos de vida y el pensamiento de los espadachines individuales.

Las causas justas que persiguen los espadachines se relacionan, por una parte, con la causa nacional, pues consisten en salvaguardar los intereses de la nación, que están por encima de todo. Por otra parte, están vinculados con la justicia social y salen en defensa de los miserables. Es a través de la práctica del humanismo y la caballería que los espadachines logran sus propias ambiciones y valores en la vida.

Como ya señalamos antes, cuando abordamos la expresión y la narración, el ambiente -especialmente la escena- puede tener el efecto de la pintura de escena y emoción. Liu (2008: 84-100) apunta que el pueblo chino elogia la naturaleza y la antigüedad y divide la escena en dos categorías: las escenas de paisaje natural, como las montañas, los bosques, los ríos y las mesetas agrestes, y las escenas de ciudad y vida antiguas, que son ricas en cultura clásica china y belleza poética. También apunta que, en la creación práctica del cine, se puede dividir la escena en tres niveles. «El primer nivel es el conjunto y la composición general de los paisajes naturales y la arquitectura...; el segundo nivel está formado por las escenas interiores, viviendas y plantas abarcadas en este panorama general...; el tercer nivel está integrado por algunos

elementos especiales del paisaje, como la lluvia, la nieve, el viento, el humo, el polvo, la luz,... y así sucesivamente. Son elementos irregulares y cambiantes. En comparación con las dos primeras escenas, nos dan una sensación de vacuidad y virtualidad, pero aportan elementos físicos que crean un estado de pintura de escena y emoción».



Figura 3.4. Casas antiguas y misteriosas en la película «Cambio de las Mariposas».

Jia (2005: 201-229) resume los ambientes clásicos de las peleas de espadachines combinados con escenas, de los que citamos los más representativos:

1. Pelea en bosques de bambú. Los espadachines se mueven por los bambúes en medio de la brisa, bajo las nubes que fluyen y la luz brillante del sol. Esta escena constituye un mito oriental.
2. Andadura rápida por encima del río. Los espadachines caminan por la superficie del agua y saltan entre las hojas de loto.
3. Pelea en hostería antigua. Este establecimiento está dividido en dos plantas y forma un espacio dramático relativamente cerrado, en el que los espadachines saltan hacia arriba y abajo, hacia la izquierda y la derecha.

4. Plataforma acondicionada para la competición marcial. Propicia que el espectador tenga la sensación psicológica de sentirse un testigo directo de la escena.



Figura 3.5. Pelea en un bosque de bambú en la película de «La espadachín».

3.3.2. Los acontecimientos y las acciones

Los acontecimientos, denominados sucesos, actos o nudos narrativos, son «unidades mínimas», «los elementos atómicos que integran la acción, que son experimentados por los actores y que se ordenan causal y cronológicamente vertebrando el esqueleto narrativo de la historia » como señala Valles (2008: 145).

Seymour Chatman distingue entre los sucesos narrativos dos categorías, los núcleos y los satélites: «Los núcleos son momentos narrativos que dan origen a puntos críticos en la dirección que toman los sujetos. En la estructura hay nudos o ejes, ramificaciones que obligan a hacer un movimiento en una de dos (o más) posibles direcciones... Los satélites no ocasionan elecciones, sino que son solamente el desarrollo de las elecciones hechas en los núcleos, suponen necesariamente la existencia de los núcleos, pero no viceversa » (1990: 56)

Para Valles (2008: 147), la acción se entiende narratológicamente como «el conjunto de acontecimientos que, junto a los papeles actanciales y ordenados cronológica y causalmente, configuran el esqueleto funcional de la historia narrativa.»

Casetti (2007: 170-172) reelabora las grandes funciones de acciones a partir de los cuentos populares rusos²⁷ de esta manera, lo que nos provee las bases iniciales para analizar las otras funciones complejas.

1. La privación. Alguien o algo sustrae a un personaje cosas muy queridas. Una falta inicial, cuyo remedio constituye el motivo en torno al cual gira toda la trama.
2. El alejamiento. Confirmación de una pérdida y la búsqueda de una solución.
3. El viaje. Un desplazamiento físico, o un trayecto psicológico. El personaje se empieza a mover a lo largo de un itinerario con una serie de etapas sucesivas.
4. La prohibición. Un refuerzo de la privación inicial o una de las etapas que el personaje atraviesa a lo largo de su viaje.
5. La obligación. La inversa de la función precedente.
6. El engaño.
7. La prueba. La prueba preliminar, dirigida a la obtención de un medio que permitirá al personaje equiparse con vistas a la batalla final, o la prueba definitiva, que permite al personaje afrontar de una vez por todas la causa de la falta inicial.
8. La reparación de la falta. La restauración de la situación inicial o la reintegración de los objetos perdidos.
9. El retorno. Como correlato de la función precedente.
10. La celebración.

Aumont apunta el funcionamiento de las funciones de esta manera. «Las funciones se combinan entre ellas dentro de las secuencias constituyendo mini-programas, puesto que una arrastra a la otra (y así sucesivamente) hasta la

²⁷Los cuentos populares rusos de Afanas'ev sirven para el estudio de la narratología de muchos eruditos, entre los que destaca Propp (1987), que descubre el sustrato común (las reglas generativas) de los mismos. A partir de esto, Casetti resume y elabora este esquema aún más conciso extraído de las categorías ya clásicas.

clausura que significa la vuelta a un estado inicial o el acceso al estado deseado.» comenta Aumont. (2008: 129)

Chen (2005: 92-93) resume varias funciones de las acciones específicas de las películas de artes marciales y señala que en muchas películas se combinan o se mezclan varias de ellas:

1. Modo de fantasma. La historia trata de la guerra y en ella se desarrollan combates entre diferentes grupos de artes marciales, utilizando espadas mágicas y brujería.
2. Modo de venganza. Es el más frecuente.
3. Modo de aniquilamiento del mal. Ante un hecho malvado se produce la intervención de unos espadachines y, tras el enfrentamiento, el mal es erradicado.
4. Modo de concurso. Se presenta un desafío abierto y, en la competición, el mal resulta derrotado.
5. Modo de disputa de un tesoro. Se presenta el mapa de un tesoro. Hay un malvado que quiere hacerse con el botín, se produce una lucha por el tesoro y, finalmente, es el héroe quien lo consigue.
6. Modo de detective. Se produce un robo o un asesinato, y un detective que sabe artes marciales participa en la investigación, intenta detener y se enfrenta a los agresores. Al final, los culpables son detenidos.
7. Modo de amor. Existen dos casos. El primero, el amor entre los discípulos o hijos de espadachines enemigos. Se mezclan los conflictos irreconciliables de los espadachines con el dilema que surge ante el amor entre sus discípulos o hijos. Finalmente, la figura del espadachín ayuda a resolver el problema y el odio se transforma en amor mutuo, con el consiguiente final feliz. El segundo caso es que el amor entre dos amantes se transforme en odio.
8. Modo de comedia²⁸. Las historias de las artes marciales se combinan con diversión mediante el uso de escenas o personajes cómicos.

²⁸Este tipo debe atribuirse al género de comedia, con distintas tramas narrativas, por lo tanto no funciona como el objeto de esta tesis.

Además, Jia (1996: 286-297) propone otros dos modos: resistencia a la agresión extranjera y rebelión contra el gobierno cruel.

CAPÍTULO 4. Los elementos constructivos y la narración cinematográfica

4.1. El lenguaje del cine

4.1.1. El concepto del lenguaje del cine

García (1993: 17) piensa que el lenguaje audiovisual no es un verdadero lenguaje cuya existencia se basan en tres condiciones «finitud de los signos, posibilidad de incluirlos en un repertorio léxico y precisa determinación del conjunto de reglas que rigen su articulación.»

Casetti comparten la misma opinión con más detalle. «En efecto, el film, respecto a los otros lenguajes, parece poseer dos características muy precisas. Por un lado presenta signos, fórmulas, procedimientos, etc., bastante distintos entre sí a menudo extraños de otras áreas expresivas, y que se entrelazan, se alternan y se funden formando un flujo bastante complejo: por ello, más que un lenguaje parece un concentrado de diversas soluciones. Por otro lado no posee la compactidad y sistematicidad que permiten la aparición de reglas recurrentes y compartidas: por ello, más que un lenguaje parece un laboratorio siempre abierto. En resumen, el film se nos aparece como demasiado rico y a la vez demasiado vago como para ser efectivamente asimilable a los lenguajes naturales, a los sistemas simbólicos, a los dispositivos de señalización, etc. Si es un lenguaje, e indudablemente lo es, resulta también serlo un poco por exceso y un poco por defecto.» comenta Casetti. (2007: 59-60)

A través de la comparación del lenguaje de cine y lenguaje natural, Pérez Bowie²⁹(2008: 18-21) clasifica cierta contradicción en tres categorías según sus funciones comunicativas y concluye que el concepto del lenguaje del cine cuyo uso es flexible e interdisciplinar, deriva de «estrategia científica» y «metáfora aproximativa».

1. Diferencias semánticas. «El signo cinematográfico parece establecer una fuerte relación de analogía con su objeto referencial desde su misma inscripción en un

²⁹Este asunto se reflejan más en obras de las teorías de la adaptación cinematográfica. Se puede consultar por ejemplo Sánchez, J. (2000: 81-134), Gómez (2000) y Múñez (2004).

soporte fónico... a diferencia de la lengua natural, y al igual que la fotografía, parece tener una naturaleza de índice...es multidimensional o plurisemiotico, es decir que está integrado por una mayor diversidad de códigos que la lengua verbal. »

2. Diferencias sintácticas. «El filme no presenta la doble articulación propia del lenguaje verbal, ... se resiste a dejarse dividir, como el verbal, en unidades mínimas carentes de significación pero con función o valor distintivo; cualquier unidad del significante fónico posee necesariamente un significado previo a su inclusión en el filme...aunque el lenguaje del cine no disponga de una gramática en sentido estricto, sí posee en cambio capacidad para gramaticalizar ciertos elementos visuales recurrentes y elaborar con ellos estructuras de significación y de comunicación estables. »
3. Diferencias pragmáticas. «El lenguaje cinematográfico, en contraposición a la lengua natural, no permite al espectador dar una respuesta inmediata en el mismo código: su comunicatividad es unilateral y asimétrica...tampoco puede ser alterado durante su comunicación, y es repetible a voluntad, lo que conduce a atribuir al cine una naturaleza de técnica de registro semejante a la de la escritura. »

En consideración de todo esto, se establecen tres modalidades principales de exploración semántica del filme: en primer lugar la «lingüística» del film se reconduce hacia una serie de materias de la expresión o de significantes (imágenes, signos escritos, voces, ruidos y música); después esta «lingüística» se confronta con la existencia de una bien definida tipología de signos (significante, significado y referente); y por último, esta «lingüística» se relaciona con una rica variedad de códigos cinematográficos y códigos fónicos (Casetti, 2007: 60).

4.1.2. Códigos audiovisuales

De manera sistemática, se establece la siguiente tabla para los códigos (Casetti, 2007: 68-69).

<i>Códigos tecnológicos de base</i>	
1. Códigos del soporte	— sensibilidad
2. Códigos del deslizamiento	— formato
3. Códigos de la pantalla	— cadencia
	— dirección
	— superficie
	— luminosidad
<i>Códigos visuales</i>	
Iconicidad	
1. Códigos de la denominación y del reconocimiento icónicos	
2. Códigos de la transcripción icónica	— presentación
	— distorsión
3. Códigos de la composición icónica	— figuración
	— plasticidad
4. Códigos iconográficos	
5. Códigos estilísticos	
<i>Códigos visuales (cont.)</i>	
Fotograficidad	
1. Organización de la perspectiva	
2. Márgenes del cuadro	
3. Modos de la filmación	— escala
	campos y planos
	grados de angulación
	— grados de inclinación
4. Formas de iluminación	
5. Blanco y negro y color	
Movilidad	
1. Tipos de movimiento de lo profílmico	
2. Tipos de movimiento efectivo de la cámara	
3. Tipos de movimiento aparente de la cámara	
<i>Códigos gráficos</i>	
1. Formas de los títulos	
2. Formas de lo didascálico	
3. Formas de los subtítulos	
4. Formas de los textos	
<i>Códigos sonoros</i>	
Naturaleza del sonido	
1. Voces	
2. Ruidos	
3. Música	
Colocación del sonido	
4. <i>In/Off/Over</i>	
<i>Códigos sintácticos o del montaje</i>	
1. Asociaciones por identidad	
2. Asociaciones por analogía/contraste	
3. Asociaciones por proximidad	
4. Asociaciones transitividad	
5. Asociaciones por acercamiento	

Figura 4.1. Códigos audiovisuales.

4.2. Las imágenes

4.2.1. La composición de imagen

Aparici (1998: 75) habla de la gran fuerza de atracción del punto. «Cuando está colocado en el centro visual, por encima del centro geométrico, la sensación es de equilibrio compensado. Si el punto está en el centro geométrico parecerá encontrarse más bajo y se romperá dicha sensación de equilibrio, tanto más cuanto más se aleje del centro visual.» Además, puede servir para crear ritmos que dinamicen la composición.

Además, Aparici (1998: 78-79) apunta que los centros de interés de cualquier imagen se crean en torno a los puntos fuertes A, B, C, D (A: B=C: A), cuya teoría se apoya en la Sección Aurea.

Gutiérrez (2006: 78-83) piensa que la tensión dramática está en la narración, en el interior del encuadre y apunta detalladamente los diversos tipos de líneas que sugieren características o valores predeterminados mediante cuyas descomposición morfológicas se pueden estructurar el análisis formal de los elementos audiovisuales y establecer ciertas intencionalidades. «Las rectas presuponen energía, vigor. Las curvas, cambio, elegancia, ritmo dando impresión de vitalidad y velocidad. Suelen implicar una visión pausada. Las líneas discontinuas sugieren interrupción, casualidad. Las triangulares, balance. Las circulares, uniformidad. Las ovals, movimiento continuo. Las ondulantes, cambios suaves, movimiento. La composición con líneas en zigzag, cambios rápidos, sugiriendo efectos de calma, belleza, deliberación, e implican una visión más rápida.» y añade que «las formas y líneas sencillas captan más rápidamente la atención de las complejas o inconexas.»

Especialmente, en cuanto a los contornos básicos, el cuadrado se asocia con «torpeza, honestidad, rectitud y esmero»; el triángulo, con «la acción, el conflicto y la tensión»; el círculo, con «la infinitud, la calidez y la protección» (Dondis, 2002: 58)

Dondis (2002: 103-147) declara que la técnica visual más importante es el contraste (su pareja, armonía). Como enseña Dondis, «el contraste, como estrategia

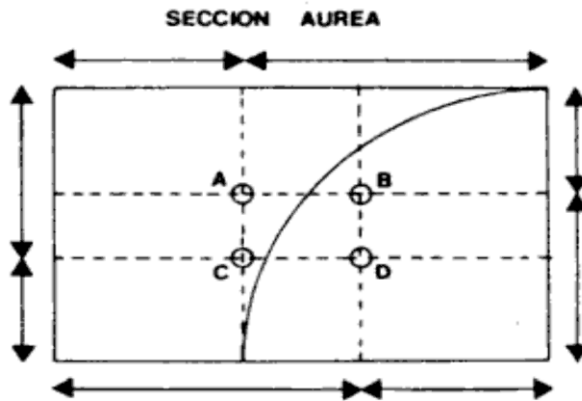


Figura 4.2. Sección áurea en la pantalla.

para aguzar el significado, no sólo puede excitar y atraer la atención del observador sino que es capaz también de dramatizar ese significado para hacerlo más importante y más dinámico.» Hay contraste de tonos, de colores, de contornos, de escala y su uso se extiende en una gradación a todos los puntos del espectro comprendido entre ambos polos como lo siguiente:

Contraste

Armonía

1. Inestabilidad (provocadoras e inquietantes). Equilibrio (un centro de gravedad).
2. Asimetría. Simetría.
3. Irregularidad. Regularidad.
4. Complejidad. Simplicidad (el orden)
5. Fragmentación. Unidad.
6. Profusión (la presentación de adiciones discursivas, detalladas e inacabables con la ornamentación). Economía (una ordenación visual frugal y juiciosa).
7. Exageración. Reticencia.
8. Espontaneidad (de gran carga emotiva, impulsiva y desbordante).
Predictibilidad (un orden o plan muy convencional).
9. Actividad (enérgica y viva). Pasividad (un efecto de aquiescencia y reposo).
10. Audacia. Sutileza (gran delicadeza y refinamiento)
11. Acento (realzar intensamente una sola cosa contra un fondo uniforme).
Neutralidad.

12. Opacidad (el bloqueo y la ocultación de elementos visuales.). Transparencia.
13. Variación (mutaciones controladas por un tema dominante.). Coherencia
14. Distorsión (desviarse de los contornos regulares). Realismo.
15. Profunda. Plana.
16. Yuxtaposición (la interacción de más de dos estímulos visuales). Singularidad.
17. Aleatoriedad. Secuencialidad.
18. Difusividad (blanda, más ambiente, sentimiento y calor). Agudeza (claridad.).
19. Episodicidad. Continuidad.

4.2.2. Planos

En términos de narración, Gutiérrez (2006: 71) señala que un plano es la estructura mínima narrativa con significado propio y la unión de varios planos da el significado y el sentido a la narración.

Tradicionalmente, los grandes planos generales se han utilizado para describir y plantear una narración considerados como planos de ubicación. Para sugerir una mayor intimidad o una mayor fuerza expresiva de forma, se le presenta en un primer plano o en un primerísimo primer plano. Un plano detalle, cuya duración habrá de ser breve si no se quiere perder el efecto deseado, es un mero indicativo de lo que se quiere resaltar de la acción narrativa. (Gutiérrez, 2006: 72-73)

Marcel (2002: 44) apunta dos efectos dramáticos producidos por el plano general. «El plano general, que hace del hombre una silueta minúscula, reintegra a éste en el mundo, lo hace víctima de las cosas y lo «objetiviza»; de allí que haya una tonalidad psicológica bastante pesimista, una atmósfera moral más bien negativa, pero a veces, también, una dominante dramática exaltante, lírica y hasta épica.»

También el mismo autor analiza el primer plano psicológicamente e indica dos casos de este plano «El primer plano corresponde a una invasión del campo de la conciencia, a una tensión mental considerable y a un modo de pensar obsesivo. Es el resultado natural del travelling hacia adelante, que a menudo no hace más que reforzar y valorar la carga dramática que constituye el primer plano en sí mismo. En el caso del

plano de un objeto, en general expresa el punto de vista de un personaje y materializa el vigor con el cual un sentimiento o una idea se impone a su espíritu... Si se trata del plano de un rostro...el primer plano sugiere, pues, una fuerte tensión mental en el personaje» (Marcel, 2002: 46)

En cuanto a los significados psicológicos del contrapicado y picado, «el contrapicado suele dar una impresión de superioridad, de exaltación y de triunfo, pues aumenta a las personas y tiende a magnificarlas destacándolas en el cielo hasta aureolarlas con una nube... El picado tiende a empequeñecer al individuo, a aplastarlo moralmente bajándolo al nivel del suelo, y a hacer de él un objeto envasado en un determinismo invencible y juguete de la fatalidad.» (Marcel, 2002: 47)

Como indican Paz y Montero (2002:17) «la necesidad de movernos en el territorio firme de las producciones cinematográficas» cuando estudiamos los recursos expresivos del género. «Los géneros cinematográficos no están constituidos por posibilidades en los modos de expresión audiovisuales, sino por maneras concretas que se han utilizado a lo largo de la historia de la producción para expresar algún mensaje.» En nuestro caso, Zhang (2009: 175-194) estudia los significados psicológicos y dramáticos de los planos de las escenas de acción en las películas de artes marciales, que resumimos en el siguiente esquema:

Panorámico	Al principio o al final de la acción en escenas abiertas y magníficas para expresar la llegada o retirada del ejército.
General	Utilizado junto al panorámico para enfatizar la fuerza de los que luchan y la angustia ante la aproximación del ejército enemigo.
Conjunto	Muestra la dirección del movimiento corporal y los cambios de ritmo y ánimo de los que ejercen artes marciales.
Medio	Muestra el momento de los cambios ofensivos y defensivos de los miembros superiores de ambos bandos.
Primer	Muestra la expresión facial y el diálogo, así como las características físicas de las armas.
Detalle	Muestra los detalles de la conversión de movimiento ofensivo y defensivo, así como la reacción instantánea del golpe, haciendo que la acción sea más destructiva. Superposición de planos detalle, haciendo hincapié en el aire y la imagen poderosa del espadachín.
Gran detalle	Muestra los ojos antes de la lucha, reforzando la tensión.
Picado	Muestra la formación de tropa, la lucha entre grupos y la lucha de desplazamiento amplio y largo.

Contrapicado	Sirve para hacer que los movimientos defensivos y ofensivos tengan mayor sensación de velocidad, exagerar la sensación de peligro de las acciones en el aire, crear un sentido de heroísmo, aumentar el sentido de fuerza de los pies del espadachín cuando toca tierra.
--------------	--

Tabla 4.1. El uso de planos en películas de artes marciales

4.2.3. El movimiento de cámara

Gutiérrez (2006: 112-117) indica que el movimiento se puede calibrar desde dos puntos de vista: los aspectos cuantitativos que dotan de profundidad de campo y volumen al espacio narrativo; y los cualitativos que sugieren, apoyan la dramática y describen, implementan la tensión. Se distinguen principalmente tres tipos de movimientos:

1. Rotación: panorámica, balanceo y cabeceo. El narrador se suele convertir en narratorio y el espectador asume la mirada del personaje. La panorámica y cabeceo se utilizan para aumentar el campo, para reforzar la sensación de gran espacio abierto.
2. Traslación (travelling): circular, vertical y horizontal, oblicuo. El efecto de vertical y horizontal es como el del cabeceo y la panorámica, pero no sustituye la mirada de los personajes.
3. Virtual u óptico (zoom). Muchos autores se abstienen de ello, pues la mirada del ser humano no tiene posibilidad de alejarse o acercarse.

En especial, Marcel distingue tres tipos de la panorámica: la puramente descriptiva que a menudo tiene una función introductoria o conclusiva, la expresiva que sugiere una sensación o una idea y la dramática que desempeña un papel directo en el relato. En cuanto a la última, «tiene por objeto establecer relaciones espaciales, ya entre un individuo que mira y la escena o el objeto mirados, ya entre uno o varios individuos, por un lado, y uno u otros varios que observan, por otro: en tal caso el movimiento introduce una sensación de amenaza, hostilidad, superioridad táctica por parte de aquel o aquellos a quienes se dirige la cámara en segundo lugar.» comenta Marcel (2002: 58-59).

Además se distinguen dos categorías, la traslación en función de la permanencia del ángulo entre el eje óptico y la trayectoria del desplazamiento: travelling y trayectoria del que se propone y destaca el contraste de los sentidos del travelling hacia atrás/el travelling hacia adelante (Marcel, 2002: 54-57):

1. Conclusión/ Introducción
2. Alejamiento en el espacio/ Descripción de un espacio material
3. Acompañamiento de un personaje que avanza y cuyo rostro resulta dramáticamente importante que permanezca visible/ Relieve de un elemento dramático importante a lo largo del travelling que encuadra.
4. Despreocupación psicológica/ Paso a la interioridad: introducción de la representación objetiva del sueño, del recuerdo.
5. Impresión de soledad, de abrumamiento, de impotencia y de muerte/ Expresión, objetivización y materialización de la tensión mental (sensación, sentimiento, deseo, ideas violentas y súbitas).

En particular, Zhang (2009: 182-195) analiza los efectos del movimiento de cámara en las escenas de acción de las películas de artes marciales, cuyos principales aspectos resumimos en el siguiente esquema:

Travelling hacia adelante	Destaca la apariencia de alguien, muestra el estado al ser atacado, resalta la rapidez y la precisión del movimiento, empujar el foco de la cámara de las armas a la expresión de quien las porta, la fuerza se convierte en la emoción de expansión; al revés, la emoción se convierte en la fuerza del arma.
Travelling hacia atrás	Describe la relación entre los luchadores y el medio natural, sirve para transformar las escenas de lucha.
Trayectoria	Muestra el ataque desde atrás del luchador malvado o el seguimiento secreto de un personaje.
Circular	Muestra la andadura de los luchadores en confrontación, crea el esfuerzo y el ritmo del movimiento.
Balanceo	Describe la situación de los que rodean desde la perspectiva subjetiva de los rodeados, siguiendo la trayectoria del ataque.
Cabeceo ascendente	Muestra el salto, las armas que vuelan, enfatiza la altitud del espadachín.
Cabeceo descendente	Muestra la caída, el movimiento del espadachín.
Vertical	Muestra el intercambio de golpes o ataques por sorpresa en el aire, o la caída del personaje
Oblicuo	Muestra la apariencia del personaje, haciendo hincapié en la distorsión.

Tabla 4.2. El uso de movimientos de cámara en películas de artes marciales.

4.2.4. Iluminación y color

En cuanto a la luz y la iluminación, se presentan tres funciones como el siguiente (Gutiérrez, 2006: 88-98) :

1. La luz como elemento prioritario en la captación de lo icónico y su carga simbólica (visibilidad).
2. La luz como factor creativo de espacios descriptivos y simbólicos.
3. La iluminación como elemento denotativo.

En especial, la iluminación conlleva otro concepto relacionado directamente con ella y se convierte cada vez más importante: el color. Resumimos un colectivo de ideas sobre el uso y sus connotaciones de colores que presenta Aparici (1998: 90-91) como lo siguiente. (a.Faver Bivien b.S.Fabris y R. Germani c. Abraham Moles d. Clarence Rainwater e. Max Luscher)

	ROJO	AZUL	VERDE	AMARILLO
a	Un color que viene hacia nosotros, avanza. Color turgente que acapara la atención y desbanca a todos los colores circundantes. La naturaleza agresiva del rojo relacionada con las ideas de combate. Asociado con la carne, la emoción: desde el amor y el coraje hasta la lujuria, el crimen, la rabia y la alegría.	Sensación de infinidad que inspira confianza y se asocia con lo espiritual. Indica placer y descanso, apunta al reino de lo trascendente. Frío, preciso, ordenado. Un color saludable. Pero lo frío relacionado con la insensibilidad, la soledad, con el aislamiento, la tranquilidad con la inercia.	Moho y decadencia, pero el color de la vida misma. El equilibrio emocional con fenómenos aparentemente sobrenaturales. Color del planeta Venus y por tanto del amor. El color del follaje, del renacimiento de la primavera, del silencioso permanente poder de la naturaleza.	Expresa la magnanimidad y la inconstancia. La muerte del verde Asociado con la mente de precaución, lejania. Es el vínculo entre el sol dador de vida y el oro, el patrón de la riqueza terrestre. Irradia calor, imaginación, cierta frivolidad. Es el color más feliz.
b	Alegría entusiasta y comunicativa. Pasión, emoción, acción, agresividad, peligro, guerra. En sentido ascético: vida, caridad, sacrificio, triunfo.	Color de confianza, reserva, armonía, fidelidad, afecto, amistad, amor,	Color reservado y esplendoroso. Puede expresar naturaleza, juventud, deseo, descanso, equilibrio	Expresar egoísmo, celos y envidia, placer, adolescencia, risa.
c	Entusiasmo. Dinámico, energético, violento.	Calmo, algo frío	Apacible y reposado	Tónico y luminoso.

d	Valentía, coraje, enojo.	Sinceridad, rigurosidad, capricho, indecencia	Juventud y rigor, inexperiencia. Envidia	Jovialidad, claridad meridiana, cobardía
e	Expresa deseos de conquista, ansias de logro y vencer. Vitalidad y poder. Divertido y sensacional hasta ser excesivamente intenso y loco	Silencio. La paz y el sosiego. Seguridad. El azul verdoso expresa firme y resistencia al cambio.	Tranquilos y reservados. Despiertan la curiosidad, la reflexión y la imaginación. La fertilidad	Proporciona un goce espontáneo provocando una respuesta activa. La tonalidad de las llamas. Color de la alarma.
	ANARANJADO	VIOLETA	BLANCO	NEGRO
a	De cualidades domésticas. Expresa seguridad y confort. Asociado con la fertilidad y connotaciones sexuales.	La intimidad y la sublimación y sentimientos profundos. El púrpura asociado con la sexualidad y el poder.	Asociado con el día, la suerte, el nacimiento. Expresa transparencia, claridad, porvenir y también fría castidad.	La muerte y el demonio. Color de moda sofisticado. Peso y solidez. Lo desconocido, el misterio, el poder.
b	Color del fuego flameante. Significar regocijo, fiesta, placer, amor, presencia del sol.	Indica ausencia de tensión. Calma, autocontrol, dignidad, aristocracia, también violencia, agresión premeditada, engaño, hurto.	Inocencia, paz, infancia, alma, divinidad, estabilidad absoluta, calma, armonía. Para los orientales el color de la muerte.	Muerte, asesinato, noche, ansiedad. Las sensaciones positivas asociadas son: seriedad, nobleza, pesar.
c	Color estimulante, atrae a los indecisos.	No le otorga un valor preciso.		
d	Poder, jovialidad, frivolidad.	Expresa realeza.	Pureza, inocencia, esperanza. En China luto.	En Occidente muerte, desesperación, maldad.
e	Deseos de conquista más esperanza de algo nuevo. La tonalidad de las llamas. Color de alarma. Provocativo, excitante, erótico.	Místico. Un aire de moda ya pasada, la elegancia de un mundo ya caduco. Un toque de tristeza. Lujo, poder.	Puede significar refinamiento y delicadeza.	Expresa distinción y elegancia. Con el oro significa lujo y fascinación. La última rendición o abandono.

Tabla 4.3. El uso y connotaciones de colores.

4.2.5. Imágenes y su clasificación

Marcel establece tres caracteres fundamentales de la imagen cinematográfica como «una realidad material con valor figurativo», «una realidad estética con valor afectivo» y «una realidad intelectual con valor significativa». «Así la imagen reproduce lo real y, en un segundo paso y eventualmente, afecta nuestros sentimientos y, en un tercer nivel y siempre de manera facultativa, toma un significado ideológico y moral.» añade Marcel (2002: 26-35).

Deleuze la profundiza y clasifica desde la perspectiva filosófica. Cuando se refiere la imagen movimiento a un centro de indeterminación o a una imagen especial Deleuze

distingue tres tipos imagen percepción, imagen acción e imagen afección. Así que una combinación de las tres variedades en la que hay siempre predominio de un tipo de imagen corresponde al montaje perceptivo, activo o afectivo (2003: 98-107).

1. Imagen percepción. La universal variación, la percepción total, objetiva y difusa. El centro de indeterminación.
2. Imagen acción. La encorvadura del universo. La acción virtual de las cosas sobre nosotros y nuestra acción posible sobre las cosas.
3. Imagen afección. Una percepción en ciertos sentidos perturbadora y una acción vacilante. Vinculado a una cualidad como estado vivido (el rostro).

O simplemente como resume García (1993: 247), «imagen-percepción (predominio del proceso perceptivo), imagen-acción (predomina el proceso narrativo) e imagen-afección (predominio del proceso afectivo y expresivo)».

Por otro lado, «en la trivialidad cotidiana, la imagen-acción e incluso la imagen-movimiento tienden a desaparecer en provecho de situaciones ópticas puras, pero éstas descubren vínculos de un tipo nuevo que ya no son sensoriomotores y que colocan a los sentidos emancipados en una relación directa con el tiempo, en el pensamiento. Es el singular efecto del opsino: hacer sensibles el tiempo, el pensamiento, hacerlos visibles y sonoros.» comenta Deleuze y distingue dos tipos de imagen virtuales (Deleuze, 2001: 32-80)

1. La imagen-recuerdo. El reconocimiento atento.
2. La imagen-sueño. Sometida a la condición de atribuir el sueño a un soñante y la conciencia del sueño (lo real) al espectador.

Deleuze (2001: 32) indica que las imágenes-sueño tienen dos polos distintos según su producción técnica: «Uno utiliza medios ricos y recargados, fundidos, sobrepresiones, desencuadres, movimientos complejos de aparato, efectos especiales, manipulaciones de laboratorio, llegando hasta lo abstracto, tendiendo a la abstracción. El otro, por el contrario, es sumamente sobrio y opera por francos cortes o montaje-cut o solamente mediante un perpetuo desenganche que hace sueño, pero entre objetos que siguen siendo concretos».

4.3. El sonido

4.3.1. El sonido en general

El sonido puede ser dividido en dos categorías a la vista de la línea de investigación semiótica, sonido diegético (dentro del contexto narrativo) y sonido extradiegético (fuera del contexto narrativo) (Gutiérrez, 2006: 106-107).

1. El sonido diegético presenta dos variantes: el sonido de campo o sonido in (vinculado a la visión de la fuente sonora) y el fuera de campo o sonido off (su causa no es visible a la par que la imagen, pero forma parte del mismo).
2. El sonido extradiegético aparece desvinculado del espacio narrativo, cumpliendo funciones de apoyo, de ambientación, no funcionales.

Nos interesa saber que Casetti (2007: 89) distingue los sonidos en ser interior o exterior, según la fuente esté en el pensamiento de los personajes o tenga una realidad física objetiva. Así de otra manera establece tres categorías de sonidos: el sonido in propiamente dicho (el sonido diegético exterior), el sonido off propiamente dicho (el sonido diegético exterior) y el sonido over (el sonido diegético interior, ya in u off, y el sonido no diegético).

Josep (2004: 46-47) ofrece una aproximación de las funciones de sonido de manera general, de las que destacamos:

1. Ayuda a la formación del espacio diegético.
2. Creación de espacio fuera de campo.
3. Rupturas espacio-temporales.
4. Síntesis de acontecimientos significativos.
5. Exteriorización de pensamientos.
6. Crear expectativas en el espectador.
7. Facilitar la transición entre planos y dar coherencia global a las imágenes visuales.

Chion (2007: 74-75) introduce el concepto acusmática que significa «que se oye sin ver la causa originaria del sonido» o «que se hace oír sonidos sin la visión de sus

causas». Chion apunta a dos trayectos en cuanto a la visualidad de sonido, de entrada visualizado y, seguidamente acusmatizado, o acusmático para empezar y sólo después se visualice. «El primer caso viene a ser como asociar de entrada el sonido a una imagen precisa, que podrá reaparecer más o menos clara en la cabeza del espectador cada vez que este sonido sea oído de nuevo como acusmático: ser aún sonido encarnado, marcado por una imagen, desmitificado, archivado... El segundo caso, favorito de las películas de misterio y de atmósfera, preserva durante mucho tiempo el secreto de la causa y de su aspecto, antes de revelarla. Mantiene una tensión, una expectación, y constituye por tanto en sí mismo un procedimiento dramático puro, análogo a una entrada en escena anunciada y diferida.»

Chion (2007: 86) distingue mediante el uso activo y pasivo del sonido entre fuera de campo activo y fuera de campo pasivo. En la fuera de campo activo, «el sonido acusmático plantea preguntas que reclamen respuesta en el campo e inciten a la mirada para que vea en él. El sonido crea entonces una atención y una curiosidad que empujan la película hacia adelante y mantienen la anticipación del espectador.» En la fuera de campo pasivo, «el sonido crea un ambiente que envuelva la imagen y la estabilice, sin suscitar en modo alguno el deseo de ir a mirar a otra parte o de anticipar la visión de su fuente y de cambiar, pues, de punto de vista.»

4.3.2. La voz

Al tratar de la habla, Aumont (2002: 215-217) establece una división de conjunto entre los contenidos semánticos de los enunciados verbales y todas las demás características. Los primeros hacen referencia a la palabra, que desempeña un papel estructurador en la organización del relato, mientras que los últimos son informaciones derivadas del tono de las palabras, su ritmo, el timbre de la voz, que requieren un enfoque psicoanalítico.

Es un elemento que preferimos dejar a un lado porque no pertenece estrictamente al análisis del lenguaje audiovisual, sino a la semántica, y deben ser los lingüistas quienes aporten más a su estudio.

4.3.3. El ruido

Igualmente, hay tres casos para los ruidos, el ruido en campo (in), el ruido procedente de una fuente diegética no encuadrada (off) y el sonido procedente de un fuera de campo radical (over) cuyas funciones se explican como explica Casetti (2007: 92). «En el primer caso nos encontramos con un ruido que tiende a espesar la situación audiovisual, a hacerla más verosímil... En el segundo caso se trata de un ruido que puede actuar como nexo entre distintas imágenes referentes a la misma realidad, o de un ruido que puede rellenar un poco artificiosamente una situación visual de por sí poco significativa (en muchos films de terror, o simplemente fantásticos, aparecen verdaderos muestrarios de susurros, golpes, crujidos, etc...para crear una atmósfera respecto de unas imágenes que no presentan anormalidad alguna). En el tercer caso, en fin, se trata de un ruido que puede asumir una función narrativa más abstracta, por ejemplo funcionando como corte entre una secuencia y otra.»

4.3.4. La música

García (1993: 251-252) distingue dos formas básicas de la narratología musical.

1. La música diegética. Forma parte de la acción narrativa.
2. La música extradiegética. Cumple la función de la descripción. La música extradiegética acompaña sobre todo a las imágenes no diegéticas y las imágenes subjetivas (recuerdos, sueños, premoniciones, deseos, etc.).

Además Declara García (1993: 252) que la música extradiegética irrumpe generalmente en el discurso narrativo audiovisual:

1. De modo impredecible.
2. De modo impositivo.
3. De modo discontinuo.
4. Para suavizar las fracturas no disimuladas por el montaje.

5. Con un sentido no realista. Suelen no provenir de una fuente visualmente presente.

En cuanto a las formas de interacción música-imagen, Román (2008: 137-139) distingue cuatro mecanismos como la armonía, complementariedad, refuerzo y contraste.

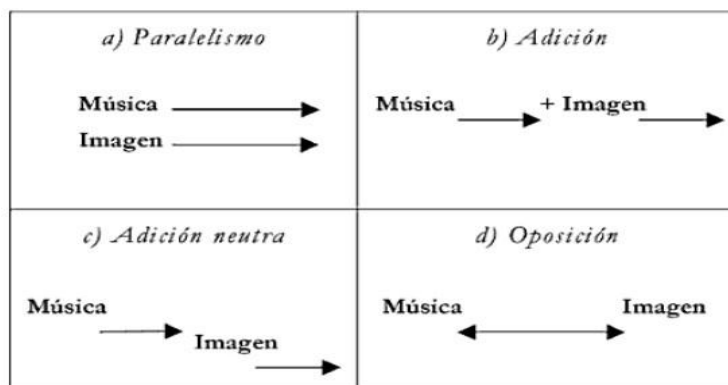


Figura 4.3. Cuatro formas de interacción música-imagen.

A) Música que equivale a la imagen-sonido (paralelismo). El paralelismo o redundancia viene determinado por un tipo de música imitativa, descriptiva o ilustrativa, que corresponde a una articulación paralela, y toda música que sigue fielmente los resortes visuales.

B) Música que complementa o añade a la imagen-sonido (adición). Añade un valor informativo y expresivo, éste no presente en la imagen, de un modo sutil y casi subliminal.

C) Música que es indiferente al contenido de la imagen-sonido (adición neutra). En la mayoría de los casos la música queda como un fondo neutro sobre el que se dibuja la acción dramática.

D) Música que va en contra de la imagen-sonido: música de contraste (oposición). El efecto producido es el de una gran intensificación del contenido semántico del planteamiento argumental mostrado por la imagen y contrastado por la música.

Chion (2007: 19) así resume y simplemente distingue dos tipos de música, la música empática que «expresa directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo, yeso, evidentemente, en función de códigos

culturales de la tristeza, de la alegría, de la emoción y del movimiento.»; la música anempathica «muestra una indiferencia ostensible ante la situación, progresando de manera regular, impávida e ineluctable... y sobre el fondo mismo de esta indiferencia se desarrolla la escena...no la congelación de la emoción sino, por el contrario, su intensificación, su inscripción en un fondo cósmico.»

Hablando de la conexión, la integración y su relación de las músicas con la narrativa en una película, Román (2008: 59-60) apunte a referentes de los signos musicales y la función referencial. Se puede dividir en dos partes:

A) Referente primario

El referente que encuentra un signo musical en su primera fase es otro signo musical. El reconocimiento de cada sonido, su ubicación en el tiempo y en el espacio en que se producen, son un referente de significación en un primer nivel. La recepción de los sonidos musicales es estructurada en el contexto sonoro, de forma que adquiere una lógica por el contraste, yuxtaposición, unión y relación de un sonido con el que sigue. La sucesión temporal de los sonidos adquiere así un referente acústico-sintáctico que permite su identificación como signo semántico.

b) Referente secundaria

En un segundo instante se establece una relación que se encuentra fuera del contexto puramente musical, a través de la asociación por medio de la memoria auditiva. Esta referenciación permite la relación sonora con aspectos extramusicales por mimesis (parecido) y diégesis (narración argumental).

Marcel (2002: 132-140) considera la música de cine como «un personaje relevante» y «un principal creador de la plástica cinematográfica» y resume tres funciones en un nivel elemental como lo siguiente:

- 1 Función rítmica. Reemplazo de un ruido real; sublimación de un ruido o de un grito; resalto de un movimiento o de un ritmo visual o sonoro.
- 2 Función dramática. Al crear la atmósfera y recalcar las peripecias, puede dar apoyo a acciones con una coloración peculiar; puede poner de relieve la dominante psicológica desempeñando una función metafórica; puede intervenir

como leitmotiv simbólico evocando la presencia, en un personaje, de un idea fija o de una obsesión.

- 3 Función lírica. La música ambiente. Contribuir a reforzar la importancia y la densidad dramática de un momento o de un acto dándole una dimensión lírica que es apropiada para generar. Se interviene como contrapunto independiente de la tonalidad psicológica y moral de la película en su totalidad y no en cada una de sus peripecias.

Para cumplir las funciones, Theodor (2005: 48-49) declara que la música hace más fluidas, más candentes la construcción de la exposición fílmica y de la narración llena de tensión e interrupción. «El film se articula en capítulos más que en actos. Se construye a base de episodios...Pero entre los momentos épicos y dramáticos existe en el film una ruptura: el transcurso unidimensional del tiempo en el film, su continuidad épica dificultan la concentración intensiva exigida por la actualidad dramática del acontecer fílmico. Ahí radica la verdadera tarea de la música... Encuentra su legítimo momento dramático en todas las ocasiones en las que decaiga la intensidad, en las que la acción adopte una forma expositiva que seguidamente retorna de nuevo a una presencia directa.»

García (1993: 263) resume la funcionalidad narrativa de la música respecto a los personajes como lo siguiente:

1. Función pronominal del motivo musical. Personificar a los actores o simbolizar los principios o situaciones de sus dramas.
2. Función caracterizadora y descriptiva. Describe el estado de ánimo de los personajes.
3. Función focalizadora. Anticipa y hace predecible el discurso del personaje.

En cuanto a la funcionalidad de la música respecto a la acción narrativa, García (1993: 263) apunta que la primera y más elemental función consiste en «la afectación calificativa de sus significantes», especialmente de la representación de un movimiento. La música se convierte en «el indicio hipotético anticipador de un acontecimiento narrativo».

García (1993: 268) señala que la música ambienta la acción, en virtud de dos funciones que le son propias:

1. La función expresiva. Suscita un clima emocional en el lector del discurso.
2. La función referencial. Reproduce el ambiente de determinados lugares.

4.4. Espacio cinematográfico

4.4.1. Los espacios cinematográficos

Bordwell (1996: 113-120) apunta a que el espacio se divide en espacio escenográfico y espacio en off. El espacio en off consiste en espacio no diegético en off y espacio diegético en off que puede convertirse en el espacio escenográfico. El espacio escenográfico es «el espacio imaginario de la ficción, el mundo en que la narración sugiere que suceden los acontecimientos del argumento.» Se construye por tres tipos de indicios.

1. Espacio del plano. (Contornos superpuestos. Diferencias de textura. Perspectiva atmosférica. Familiaridad del tamaño. Luces y sombras. Color. Perspectiva. Movimiento de las figuras. Movimiento monocular de paralaje.)
2. Espacio del montaje.
3. Espacio del sonido

Sánchez (2006: 34) apunta la doble dimensión en el espacio de la literatura que es similar al del audiovisual de esta manera.

1. Integración de los componentes físicos que sirven de escenario a la acción y al movimiento de los personajes.
2. Conjunto de las esferas sociales y psicológicas del relato en un sentido figurado.

La resume Gutiérrez (2006: 70-71) como el espacio geométrico (el espacio narrativo construido por la propia narración) y el espacio dramática que delimita el ambiente psicológico (no existe si se trata de espacios neutros sin expresión dramática). El primero consta de elementos plásticos, sonoros y acciones. El segundo cuenta con dos tendencias como el siguiente:

- 1 La opresiva que significa una situación de terror, angustia, opresión o desesperación y suele estar acompañado de una estética concreta como iluminación efectista, marcadas zonas de claroscuro, tensión ambiental y psicológica, etc.
- 2 La expansiva se presenta sin violencia en la iluminación, predominado la luminosidad y los ambientes distendidos.

Se construye el espacio en el cine de tres formas (García, 1993: 368):

1. Lo representa gracias al registro de la imagen visual.
2. Lo hace sensible mediante los movimientos de la cámara.
3. Lo construye mediante tres características de su discurso: fragmentación, yuxtaposición y sucesión.

Gaudreault (2001: 90-92) resumen cuatro casos de la defeción del espacio fílmico donde se abstrae la acción de su cuadro situacional, y apunta que la desaparición del cuadro espacial es una relativa y momentánea paralización.

1. La acción puede producirse en una oscuridad relativa y así privar momentáneamente al espectador de un buen número de coordenadas espaciales.
2. La banda de imagen queda momentáneamente reemplazada por la pantalla en negro.
3. Cuando la defeción no es la totalidad de la imagen, lo que desaparece es el decorado, a fin de que la acción que se muestra sea aún más visible.
4. Pese al primer plano, ello no es óbice para que una sucesión de planos cercanos prive al espectador de las coordenadas espaciales precisas.

4.4.2. Las relaciones espaciales cinematográficas

Para estudiar las relaciones, Josep (2004: 30) señala que existe espacio oculto relativo dentro del espacio en campo y del espacio fuera de campo. «Es aquel espacio que el espectador percibe parcialmente sin que pueda reconocer con seguridad (aunque pueda suponer) los elementos que lo componen. Lo que ocurre en este espacio puede ser importante para el desarrollo de la historia, sin embargo la información es dudosa lo

que provoca incertidumbre en el espectador. El espacio está ahí presente, pero el espectador no tiene capacidad para percibirlo con detalle, la calidad de la observación de los elementos no es aceptable. Este espacio aparece cuando la imagen ofrecida no tiene la suficiente nitidez o claridad para poder identificar los elementos presentes en campo, como por ejemplo, cuando la iluminación es incompleta o existe desenfoque.»

A esto, Deleuze (2003: 35) propone que el fuera de campo tiene dos aspectos de naturaleza. «En un caso, el fuera de campo designa lo que existe en otra parte, al lado o en derredor ; en el otro, da fe de una presencia más inquietante...cuando consideramos una imagen encuadrada como sistema cerrado, podemos decir que un aspecto triunfa sobre el otro conforme a la naturaleza del hilo. Cuanto más denso es el que enlaza el conjunto visto con otros conjuntos no vistos, mejor realiza el fuera de campo su primera función, que es añadir espacio al espacio. Pero cuando el hilo es muy firme...mejor realiza el fuera de campo su otra función, que es introducir en el sistema, nunca perfectamente cerrado, lo transespacial y lo espiritual.»

Gaudreault establece cuatro tipos fundamentales de relaciones espaciales (2001: 100-106) y construye un esquema como lo siguiente:

1. El espacio idéntico. Un solo y único espacio.
2. El espacio contiguo. El espacio n. 2 está situado en el fuera de campo inmediato al campo mostrado por el plano n.1 sin impedimento alguno. (campo-contracampo).

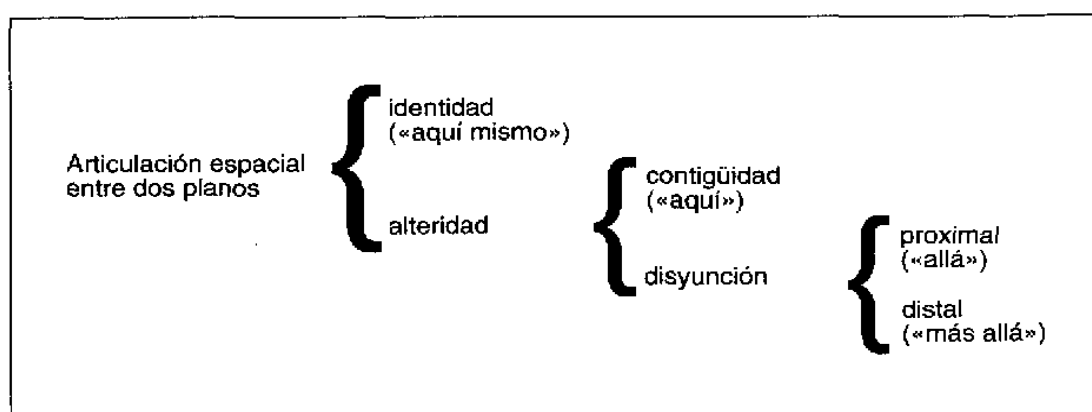


Figura 4.4. Tipos fundamentales de relaciones espaciales.

3. El espacio próximo. Mediante la naturaleza espacial, una posibilidad de comunicación visual o sonora entre dos espacios no contiguos; dos espacios adyacentes separados por un muro; un proceso de comunicación vectorizada como el desplazamiento de un personaje entre dos espacios no contiguos.
4. El espacio lejano. Distal.

4.5. El tiempo

Marcel (2002: 249) está de acuerdo con la primacía del tiempo sobre el espacio y la afirmación de que el cine es un arte de la duración. «La primera es dinámica, el segundo es pasivo; ella es estructura y él es simple marco. El interviene en el nivel de la imagen como un constituyente más, mientras que ella lo hace en el del relato y determina la totalidad del film. El espacio está en la duración cuando la duración organiza el espacio; éste se desmiembra, se desintegra y se niega como continuo a favor de la duración.» comenta él.

Deleuze (2001: 360) lo analiza con más profundidad y distingue dos tipos de imagen, imagen-movimiento e imagen-tiempo. En la imagen-movimiento, «el tiempo como curso emana de la imagen-movimiento, o de los planos sucesivos. Pero el tiempo como unidad o como totalidad depende del montaje, que lo refiere aun al movimiento o a la sucesión de planos. Por eso es por lo que la imagen-movimiento está ligada fundamentalmente a una representación indirecta del tiempo». En la imagen-tiempo, «ya no es el tiempo el que está subordinado al movimiento, es el movimiento el que se subordina al tiempo. Ya no es el tiempo el que emana del movimiento, de su norma y de sus aberraciones corregidas, es el movimiento como falso movimiento, como movimiento aberrante, el que depende ahora del tiempo.»

En cuanto a la influencia del sonido sobre la percepción del tiempo, Chion (2007: 24-26) señala que este efecto de temporalización tiene tres aspectos:

1. Animación temporal de la imagen. La percepción del tiempo de la imagen se hace por el sonido fina, detallada, inmediata, concreta o, vaga, flotante y amplia.

2. Linealización temporal de los planos. Se impone una idea de sucesión.
3. Vectorización. Dramatización de los planos, orientación hacia un futuro, un objetivo, y creación de un sentimiento de inminencia y de expectación.

Estos efectos dependen primero de la naturaleza de las imágenes. Hay dos casos. «La imagen no tiene por sí misma animación temporal ni vectorización alguna. En este caso, el sonido es susceptible de conducir esta imagen a una temporalidad que él mismo introduce de principio a fin» o «la imagen implica una animación temporal propia. La temporalidad del sonido se combina entonces con la ya existente de la imagen: sea para ir en el mismo sentido, sea para contrariarla ligeramente.»

También dependen del tipo de sonido como naturaleza del mantenimiento del sonido, previsibilidad o imprevisibilidad de la progresión sonora, papel del tiempo, definición del sonido. Además dependen del modelo de integración entre sonido e imagen, y de la distribución de los puntos de sincronización.

La mayoría de los autores como André Gaudreault están de acuerdo en establecer tres grandes conceptos de análisis del tiempo fílmico en el mismo sentido que el de Genette como lo siguiente (Gaudreault, 2001: 112)

1. El orden. Se confronta la sucesión de los acontecimientos que supone la diégesis al orden de su aparición en el relato.
2. La duración. Se compara el tiempo que dichos acontecimientos deben tener en la diégesis con el tiempo que tardamos en narrarlos.
3. La frecuencia. Se estudia el número de veces que tal o cual acontecimiento se halla evocado por el relato, en relación al número de veces que se supone que sobreviene en la diégesis.

Los parámetros analíticos (Gutiérrez, 2006: 119-128) vendrán reflejados por los aspectos cuantitativos temporales (la linealidad, la simultaneidad, el flashback y el futurible o flashforward) y los aspectos cualitativos (la adecuación temporal y el plano secuencia, la condensación temporal, la distensión temporal).

4.5.1. Orden

Los acontecimientos de la historia se despliegan en el argumento de cuatro maneras (Bordwell, 1996: 77)

HISTORIA	ARGUMENTO
A. acontecimientos simultáneos	presentación simultánea
B. acontecimientos sucesivos	presentación simultánea
C. acontecimientos simultáneos	presentación sucesiva
D. acontecimientos sucesivos	presentación sucesiva

Figura 4.5. Las relaciones entre historia y argumento.

Casetti apunta cuatro categorías analíticas en cuanto al orden del tiempo, lineal y circular, cíclico, acróico (Casetti, 2007: 144)

Gaudreault (2001: 122-123) apunta que la simultaneidad de acciones puede expresarse de cuatro maneras:

1. Dentro de un mismo campo. Mediante un plano suficientemente largo o por una filmación en profundidad.
2. Dentro de un mismo cuadro. Las acciones se reúnen artificialmente en la misma imagen mediante un truco determinado (sobreimpresión, pantalla dividida, etc.)
3. De forma sucesiva. Mediante un texto escrito, por la presencia en los dos cuadros locativos de un acontecimiento común, por la mención explicativa proferida por una voz over, o mediante la lógica inferida por los diálogos.
4. El montaje alterno. La expresión fílmica por excelencia (A-B-A-B-A-, etc.)

García (1993: 178) clasifica las secuencias anacrónicas de la imagen en tres tipos

1. Internas. El comienzo y el final de la historia ocurren después del now (flashforward).
2. Externas. El comienzo y el final de la historia ocurren antes del now
3. Mixtas. La historia comienza antes y concluye después del now.

Un paso adelante, García (1993: 177-178) distingue en las secuencias anacrónicas dos componentes básicos:

1. La distancia. El tracto temporal, del presente discursivo de la imagen, al inicio de la anacronía narrativa.
2. Amplitud. La duración del suceso anacrónico, considerado en sí mismo.

Gaudreault (2001: 121-122) apunta que normalmente, la prolepsis tiene la función de anunciar un acontecimiento de manera explícita en que se distinguen dos casos. «La mayoría de las veces, conserva esa dimensión mediúmnica que tenía en los inicios del cine: en una película fantástica, por ejemplo un personaje dotado de un sexto sentido verá ciertos acontecimientos antes de que ocurran. Si no, se utiliza sobre todo para atraer la curiosidad del espectador: ya sea para nombrar el final sin explicarlo o para mostrarlo mediante algunos planos rápidos extraños fuera de contexto, el salto adelante suscita una interrogación sobre el cómo o sobre el por qué»

De los que el flashback es utilizado con más frecuencia en las películas de artes marciales debido a su historicidad. André Gaudreault (2001: 117-118), cree que la vuelta atrás audiovisual incluye generalmente una vuelta atrás del nivel verbal y una representación visual del pasado narrado. Se distinguen tres tipos del flashback, «la mayoría de los relatos empiezan con una o dos frases que pronto cederán el espacio, a la visualización de un episodio cuyo alcance se puede medir a partir del primer comentario y cuya amplitud es más o menos grande. Tras cada vuelta atrás, volvemos al presente... También puede ocurrir que la vuelta al pasado tenga una amplitud tal que casi todo el filme cuente cómo el personaje se encontró en la situación que motiva su relato... El relato se desarrolla entonces del pasado al presente y, al cabo de una hora de película, nos encontramos de nuevo en el mismo lugar del principio, impulsados por la lógica de las acciones, sin que se subraye el regreso al presente.»

Marcel (2002: 239-243) analiza las distintas razones en el uso del tiempo trastocado (flashback)

1. Razones estéticas. La obra queda delimitada según, a la vez, una simetría estructural satisfactoria y según una simetría temporal que le da una unidad centrada en el presente.
2. Razones dramáticas. El desenlace al comienzo otorga a la acción un aumento en la unidad tonal.

3. Razones psicológicas. Se materializa el recuerdo (verdadero, falso o imaginación sin intención de engaño) hasta el paroxismo de su drama, el protagonista revive en quebrantos sucesivos las circunstancias que lo han llevado a ese punto.
4. Razones sociales. El poder de persuasión de la imagen lleva al espectador a tomar su propio juicio sobre un asunto al comienzo del filme.

4.5.2. Duración

Muchos autores están de acuerdo con los tres conceptos cuantitativos de tiempo: la historia que se va a relatar, la duración del rodaje y la duración de la película, a los que Marcel (2002: 226-227) añade la dimensión cualitativa, el tiempo de la percepción que es «la sensación de duración intuitivamente notada por el espectador, eminentemente arbitraria y subjetiva así como su consecuencia negativa eventual, la noción de aburrimiento, es decir, el sentimiento de una extensión excesiva surgida de una insoponible impresión de duración». Desde el punto de la creación, esta duración depende de la tonalidad dramática de la acción (densidad e intensidad de los hechos representados).

Gaudreault (2001: 125-130) aplica la categorización de la duración en la literatura, planteada por Genette, a la secuencia fílmica y añade un quinto tipo, que sólo existe en el cine.

1. $TR = n$, $TH = 0$.: $TR \infty > TH$ (la pausa). El movimiento de cámara descriptivo.
2. $TR = TH$ (la escena). El plano, salvo en caso de aceleración o disminución del ritmo, respeta siempre la integridad cronométrica de las acciones.
3. $TR < TH$ (el sumario). Resumen de una acción homogénea.
4. $TR = 0$ y $TH = n$, $TR < \infty TH$ (la elipsis). Una supresión temporal que interviene entre dos acciones distintas, entre dos secuencias.
5. $TR > TH$ (la dilatación). Corresponde a esas partes del relato en las que el filme muestra cada uno de los componentes de la acción en su desarrollo vectorial.

A partir de esto, Bordwell resume generalmente en tres categorías la duración utilizando el concepto de la duración de proyección. (Bordwell, 1996: 84)

1. Equivalencia. La historia= el argumento =proyección.
2. Reducción. La duración de la historia se reduce.
 - A. Elipsis. La historia> el argumento= proyección. Una discontinuidad en el argumento marca una parte de la duración de la historia omitida.
 - B. Compresión. La historia =el argumento>proyección. La duración de pantalla condensa la duración de argumento e historia.
3. Expansión. La duración de la historia se expande.
 - A. Inserción. La historia < el argumento= proyección. Una discontinuidad en el argumento marca el material añadido.
 - B. Dilación. La historia =el argumento< proyección. La duración de pantalla extiende la duración tanto de la historia como del argumento.

De los que los elipsis son más comunes y se puede distinguir dos tipos de elipsis: elipsis de estructura motivadas por razones de construcción del relato, razones dramáticas, y elipsis de contenido motivadas por razones de censura social y cultural (no elipsis en realidad, sino reemplazamiento y relacionado con fuera de campo). En concreto, el elipsis de estructura tiene tres objetos como lo siguiente (Marcel, 2002: 86-90) :

1. Disimular un movimiento decisivo de la acción y suscitar un sentimiento de espera angustiante, un suspenso.
2. Evitar una ruptura de la unidad tonal de la dramática del relato y pasar por alto un incidente que no se corresponde con el entorno general de la escena.
3. Tener un efecto simbólico, más amplio y profundo.

4.5.3. Frecuencia

Gaudreault (2001: 130-134) utiliza la categorización del Genette y establece tres configuraciones para la frecuencia. Para el relato repetitivo, «dicha repetición puede intervenir en el nivel de la secuencia mediante la iteración parcial de una acción desde

un ángulo distinto...En cuanto al filme analizado en su globalidad, la repetición puede intervenir de muchas maneras: ya sea para expresar un recuerdo que se va precisando poco a poco, una obsesión del héroe, una diferencia de punto de vista sobre el hecho narrado, dichas repeticiones también pueden obedecer a una lógica puramente musical, como ecos de un mismo hecho dispersados en la película. »

1. nR/nH (El relato singulativo). El caso más común.
2. nR/1H (El relato repetitivo).
3. 1R/nH (El relato iterativo). Sólo puede construirse realmente en el montaje.

Josep (2004: 128) resume dos modalidades de la repetición. «El primer procedimiento consiste en mostrar el acontecimiento por primera vez e interrumpirlo en un momento determinado, con lo que se crea una reserva informativa, para volver a retomarlo más adelante repitiendo una parte del acontecimiento que ya ha sido mostrada (y que sirve como nexos) y ofreciendo el resto del desarrollo. Al mostrar el acontecimiento en su totalidad adquiere un nuevo sentido ya que se descubren nuevos aspectos. Un segundo procedimiento consiste en volver a mostrar un acontecimiento que ocurre una sola vez en la historia y que ya ha sido representado en el discurso, desde una nueva perspectiva...que sirve para explicar otros acontecimientos. »

Bordwell enumera las funciones de repetición de esta manera. (1996: 80) «Para mantener claras las líneas principales de la acción y asegurarse de que se emiten hipótesis adecuadas, la narración debe reiterar las coordinadas causales, temporales y espaciales más importantes de la historia. La repetición puede elevar la curiosidad y el suspense, abrir o cerrar lagunas, dirigir al espectador hacia las hipótesis más probables o hacia las menos probables, retardar la revelación de soluciones y asegurar que la cantidad de nueva información sobre la historia no es excesiva. »

4.5.4. La estructura narrativa y la organización espacio-temporal

Song (2007: 213-217) clasifica la estructura narrativa³⁰ de las películas chinas en cinco categorías. La primera, también la más básica y la más utilizada en las películas

³⁰El concepto sintético se relaciona con la temporalización, la focalización y la lógica narrativa.

de artes marciales tradicionales, es la estructura lineal dramática, cuyas características principales son que «se toma el desarrollo normal de tiempo como el elemento dominador, se considera la relación causa-efecto como impulso narrativo, y se busca el encadenamiento estrecho de la trama y un resultado satisfactorio».

En las películas clásicas hay planteamiento, nudo y desenlace. En la primera fase se plantea un hecho inicial, poniendo al espectador en situación de alerta a la espera de la evolución del mismo en torno a cinco minutos. La segunda fase es el nudo argumental, donde las tramas principales se entrelazan con las secundarias. Y, finalmente, todos los planteamientos argumentales desembocan y confluyen en el desenlace, que aparece reflejado en los últimos cinco o diez minutos de la narración (Gutiérrez, 2006: 29).

La segunda categoría es la estructura de fases de trama, que consiste en que la película está construida por tres o más historias completas e independientes con características dramáticas propias, unidas por un tema general que actúa como elemento unificador. En algunos casos, sin embargo, dentro de las historias existe una intersección en la narración, las historias y los personajes se contextualizan mutuamente y, entonces, se considera el tiempo como la base implícita inherente.

La tercera categoría es la estructura lineal prosaica, en la que «no se toma el conflicto fuerte como fuerza impulsora para promover el desarrollo de la trama, tampoco se presta atención a la elección de los hechos concentrados y las líneas claras de la trama. Sus acontecimientos prosaicos y estructuras sueltas, a que le parece faltar cohesión narrativa, son capaces de transmitir mediante un relato simple unos puntos de vista sobre la vida y la fuerza emocional. No hace hincapié en la intensidad externa narrativa, pero nos puede infectar con connotación de experiencia de vida».

La cuarta categoría es la estructura no lineal traslapador, en la que «se utiliza la narrativa reiterada del acontecimiento principal a niveles diferentes y desde perspectivas distintas para que sobresalga el significado profundo propio de la narrativa. No se utiliza lo tortuoso y complicado de la historia para capturar los corazones de la

Además también se corresponde con la estructura narrativa literaria. Sobre la última se puede consultar Ayala, F.(1984), García, J.(1998: 322-384) y Martínez, F. (2001:11-66).

gente, sino el tejido sofisticado de la narrativa y la incertidumbre que produce el tiempo trastocado para provocar el pensamiento».

La quinta y última categoría es la estructura psicológica fantástica, en la que «la línea de trama narrativa no es una línea de tiempo de la relación causa-efecto, sino la actividad psicológica; mientras que la actividad psicológica y la vida real están intrínsecamente ligadas... Esta estructura no se centra en la narración de las historias de trama fuerte e intensa, tampoco en la exploración de los temas grandes y significados profundos. La intención es explorar la psicología profunda de los individuos humanos a través de la contemplación y presentación inconsciente de la profundidad de fantasía y sueño, revelar el espíritu de la naturaleza humana, los valores humanos, la trayectoria de ideas e incluso las estructuras psicológicas». Esta estructura compensa de manera inteligente las deficiencias de la narrativa del lenguaje audiovisual que sólo es fuerte en mostrar los acontecimientos dinámicos externos, pero no en la psicología del ser humano.

La primera y la tercera categorías son estructuras lineales tradicionales, con un tiempo normal; mientras que la cuarta y la quinta presentan más características de organización espacial y son estructuras no lineales. La segunda es una forma nueva que combina lo lineal y lo no lineal, mostrando un nuevo desarrollo de la estructura lineal tradicional dramática.

4.6. Montaje

4.6.1. Clasificación del montaje

Aumont (2008: 62) da una definición amplia del montaje. «El montaje es el principio que regula la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración».

Marcel (2002: 160-172) simplifica la naturaleza del montaje y en esencia establece dos tipos de montaje, montaje expresivo en el que se crea una tonalidad

estética y se expresa idea, y montaje narrativo que tiene por objeto relatar una acción, desarrollar una serie de acontecimientos.

1. Montaje expresivo. Montaje rítmico y montaje ideológico (tiempo, lugar, causa, consecuencia, paralelismo)
2. Montaje narrativo. Montaje lineal, montaje invertido, montaje alternado, montaje paralelo.

Martínez-Salanova (2007: 136) añade dos tipos de montaje más.

1. Montaje creativo. Ordenación sin una determinada cronología, sino como recurso cinematográfico, previamente expresado en el guion o como una operación totalmente nueva, que da coherencia, ritmo, acción y belleza.
2. Montaje poético. Determinada escena no sea presentada entera y de una sola vez, sino alternada con otra, estableciéndose entre ambas un montaje en paralelo que puede intensificar las emociones. O en vez de presentar en orden riguroso una cronología, se utilizan los flash-back o vuelta atrás, y los flash -forward o saltos hacia adelante.

Gutiérrez (2006: 128-136) considera el montaje como «dinamizador del concepto temporal» y establece tres tipologías de montaje en términos de narración.

1. Montaje narrativo. La historia se evoluciona por los movimientos escenográficos. La temporalidad de la mirada es la temporalidad de representación.
2. Montaje discursivo. Al utilizar las formas del discurso, no se deja llevar por la propia historia. El fragmento no es un detalle, sino una representación. El orden del montaje es un orden de pensamiento.
3. Montaje de correspondencias. Forma y estilo importan más que el contenido. La temporalidad no es cronológica y se mide por la de la mirada y la que da la historia.

En las mismas líneas, se puede deducir tres grandes funciones de montaje (Aumont, 2008: 67-69):

1. Funciones sintácticas. Efectos de enlace (o por el contrario de disyunción, y más ampliamente, todos los efectos de puntuación y marcaje) y efectos de alternancia(o por el contrario, de linealidad).
2. Funciones semánticas. La producción del sentido denotado (del montaje narrativo) y la producción de sentidos connotados (efecto de causalidad, de paralelismo, de comparación, etc.).
3. Funciones rítmicas. Ritmos temporales y ritmos plásticos.

En nuestro caso, muchas películas de artes marciales tradicionales comparten algunos principios simples de la transparencia del montaje clásico hollywoodiense que Pinel resume como lo siguiente: (Pinel, 2007: 48)

1. La forma narrativa tiende a la simplicidad: respeto de la continuidad, la linealidad y las tres unidades (acción, tiempo y lugar).
2. El desarrollo narrativo dicta la forma del filme.
3. Los puntos de vista sucesivos de la planificación integran al espectador ofreciéndole la mejor visión posible de la acción.
4. Una puntuación simple (fundidos, encadenados, cortinillas) expresa el paso del tiempo.
5. El ambiente sonoro, los raccords (de movimiento, de mirada), el ping-pong de planos-contraplanos, dan la impresión de continuidad en la acción.

4.6.2. Montaje y ritmo

La longitud, el tamaño junto con el movimiento dentro de la toma y la composición de la imagen son los factores determinantes en el ritmo del montaje. Como comenta Marcel (2002: 160-164) «en los casos de tomas largas habrá un ritmo lento que da una impresión de languidez, de fusión sensual en la naturaleza, de ociosidad y aburrimiento, de estancamiento en la abyección, de impotencia ante un ciego destino, de monotonía desesperante en la difícil búsqueda de la comunicación humana...las tomas cortas o flashes darán un ritmo rápido, nervioso, dinámico y fácilmente trágico con efecto de ira, de velocidad, de actividad desbordante, de

esfuerzo, de choque violento, de brutalidad asesina, de enloquecimiento fatal. » y añade que «si las tomas son cada vez más cortas se tiene un ritmo acelerado que da una impresión de creciente tensión, de acercamiento al nudo dramático, incluso de angustia, mientras que las tomas cada vez más largas conducen a un aplacamiento, a una relajación progresiva posterior a la crisis...un brusco cambio de ritmo puede crear vigorosos efectos de sorpresa ».

En cuanto al movimiento dentro de la toma, Sánchez (1992: 177-178) lo califica como el ritmo interno y lo divide en dos categorías como lo siguiente:

A. Ritmo de los movimientos dramáticos. Se trata aquí de la acción misma de los personajes que se desplazan en el escenario o simplemente dialogan; con la cual se produce un progreso psicológico. Cada toma de este tipo posee un ritmo interior.

B. Ritmo de movimientos visuales. Este ritmo se refiere a movimientos dentro del cuadro, que no presentan una acción con sentido completo. Por lo tanto, la dimensión o duración de la toma es indiferente en sí misma y dependerá exclusivamente de la función que desempeña en medio de la escena por editar.

Desde la perspectiva de la narración e información, la velocidad del montaje en el cine narrativo puede influir nuestra hipótesis. (Bordwell, 1996: 76) «Si la información narrativa llega espesa y veloz, el observador optará por una estrategia de eliminación rápida que descarte muchas hipótesis alternativas fuera de su alcance...Si un pasaje narrativo de ritmo rápido no desencadena pautas formales tan claras, el observador sentirá que hay demasiadas decisiones que tomar simultáneamente, un efecto de sobrecarga que puede ser exactamente lo que la narración requiera en atención a la ambigüedad o la falta de fiabilidad. Alternativamente, la narración de ritmo rápido puede no confirmar los esquemas con la suficiente rapidez, forzando al espectador a valorar de nuevo la adecuación de la expectativa inicial. »

Jia (2005: 231) compara el efecto psicológico del montaje de las acciones en las películas de artes marciales con una columna de tormenta en la que no podemos ver las gotas de la lluvia sino las líneas interminables e innumerables de lluvia que cuelgan entre el cielo y la tierra y así le llama el montaje de tormenta. «La corriente continua de

imágenes visuales que forma el montaje rápido y denso produce en la audiencia un impacto psicológico fuerte. Esto se consigue minimizando la distancia espacio-temporal entre los planos y la distancia espacial, de modo que se formen planos solos y discontinuos un lenguaje visual completo y continuo», comenta Jia.

Jia (2005: 237-238) también señala que las películas de contextos históricos de armas frías toman como referencia las de armas calientes, especialmente las de acciones de Hollywood, cuyo ritmo de montaje es significativamente más alto y más rápido que las primeras y apunta la aceleración continua del ritmo de el montaje hasta un plano por segundo.

Título	Año	Director	Duración de escena de acción	Total de planos	Duración medio de plano	Escena
La Espadachín	1964	Hu Jinquan	1'55"21	22	5 s	Lucha en el carrizal
Dragón sobre el río	1973	Li Xiaolong	5'45"	86	4 s	Duelo en la arena
El Templo Shaolin	1982	Zhang Xinyan	1'18"	34	2. 3 s	Pelea en las rocas cerca del río
Espadachín del Río Amarillo	1987	Zhang Xinyan	1'50"	70	2 s	Pelea bajo la cascada del Río Amarillo
Temperamento de héroes	1993	Chen Huiyi	22"	21	1 s	Combate en la montaña

Tabla 4.4. La evolución histórica del ritmo de montaje en las películas de artes marciales chinas.

En cuanto al tamaño de la imagen, «una serie de primeros planos crea una tensión dramática extraordinariamente mantenida, mientras que los planos generales dan más bien una sensación penosa que va desde la espera angustiosa hasta la soledad opresiva, pasando por una ociosidad convertida en ocupación absorbente. El paso directo de un plano general a un primer plano expresa un brusco ascenso de la tensión psicológica... la sucesión inversa da un efecto de impotencia y fatalidad» comenta Marcel (2002: 163-164).

CAPÍTULO 5. Estudio interdisciplinar: Estética, Sociología y narración.

5.1. Sociología y narración

Hablando de los efectos sociales e ideológicos, Aumont (2008: 13) insiste que «de todas las artes, el cine es incontestablemente el menos aislado de la realidad social y, por más que en nuestros días otros medios lo hayan superado en influencia ideológica, buena parte de la actividad teórica sigue encaminada a sopesar sus poderes de ciudadano»

Allen (1995: 119) enseña que el análisis del uso de estos sistemas textuales en una película entraría más en el ámbito social del cine que en el estético del cine y divide los intertextos en tres categorías.

1. Un intertexto fílmico. Los elementos de otras películas.
2. Un intertexto no fílmico. Las convenciones o códigos de otras manifestaciones artísticas o sistemas de representación (pintura, teatro, literatura, moda, artes gráficas, fotografía).
3. Un intertexto extrafílmico. Los elementos de una naturaleza no estética: derecho, biología, política, etcétera.

García pone énfasis en la función del filtro social. «En la producción, difusión y consumo del audiovisual narrativo, la sociedad pone en juego sus filtros, sus elipsis, sus consignas, sus tabúes, sus dictados y sus mecanismos de represión (censura). Las constricciones positivas (las que obligan) y negativas (las que prohíben) son buena prueba del reconocimiento público y generalizado de esta temible capacidad de acción, propia de la narrativa.» (García, 1993: 79-80)

Sobre todo, los cambios ocurridos en el contenido y en la forma de las películas de la historia del cine visto en su conjunto resultan, en último caso, de cambios sociales y económicos. (Gutiérrez, 2004: 74)

5.2. Estética y narración

Todo artista tiende a plasmar o transmitir algo, bien sea en el campo cultural o en el emocional. Por un lado, se reiteran en una serie de temas en la Historia del Arte, de diferentes maneras y con fines muy particulares reflejando las corrientes estéticas del momento, a la par de la influencia que conlleva la sociología y el devenir de la historia. Por otro, se eligen formas y temáticas con atracción, fascinación, acción de ejercer sobre el espectador una gran influencia y atractivo, dando prioridad a la seducción como reclamo. (Gutiérrez, 2006: 151-162)

Por ejemplo, después de un estudio de la pintura, Marcel (2002: 218-219) formula dos descubrimientos importantes hacia la narración cinematográfica. «Toda la historia de la pintura nos encaminara hacia la libertad de punto de vista que posee el cine, incluso la historia estética del cine es un compendio de la de la pintura.» El otro es que «toda la historia de la pintura, considerada desde el punto de vista de la expresión de la temporalidad, reclama al cine.»

Además los estilos estéticos están relacionados con los estilos narrativos. Se definen tres tipos de ropa en cine como lo siguiente (Marcel, 2002: 68-69):

Realista. Conforme a la realidad histórica.

Pararrealista. En la moda de época pero una estilización y la belleza, una elegancia intemporal.

Simbólica: sin la exactitud histórica y énfasis en traducir simbólicamente caracteres, tipos sociales o estados de ánimo.

Se definen generalmente tres tipos de decorado en cine como lo siguiente (Marcel, 2002: 70-71):

1. Realista. No más implicancia y significación que su materialidad misma.
2. Impresionista (natural o el paisaje). Con arreglo a la dominante psicológica de la acción; condiciona y refleja a la vez el drama de los personajes.
3. Expresionista (artificial). Con el fin de sugerir una sensación plástica en convergencia con la dominante psicológica de la acción.

5.3. Psicología y narración

Gutiérrez (2006: 162-169) señala que esta línea de investigación vinculada con la Psicología proviene de las teorías de la percepción como lo siguiente:

1. La simplicidad de una imagen significa la facilidad de la percepción por el espectador. (La teoría de la Gestalt)
2. Los impulsos luminosos modulan, realzan y sistematiza lo representado, equivaliendo al conocimiento. Los tonos cálidos tienden a acercar la atención del espectador, los fríos a distanciarla.
3. El movimiento óptico puede ser recreado a través de la ilusión óptica. El movimiento físico del espectador será una consecuencia de la obligatoriedad de la lectura secuencial.

«La teoría psicoanalítica apuesta por una metodología en la que la imagen se inscribe en el marco más amplio de la imaginación, lo que habrá que delimitar es si una pintura o una imagen es un sueño... se podrá interpretar en diferentes niveles, especialmente en el de las profundidades de la mente.» comenta Gutiérrez (2006: 215-216) y enfatiza las cuatro reglas operatorias en la teoría de la lectura del sueño por parte de Freud:

1. La condensación (fusionar en una sola idea, varias ideas latentes)
2. El desplazamiento (ocultar el mensaje inconsciente del ensueño)
3. La dramatización (transposición de las ideas en imágenes)
4. La elaboración secundaria (diseminar los símbolos de forma coherente)

5.4. Iconología y narración

Marcel (2002: 107-114) piensa que hay dos categorías de los símbolos propiamente dichos:

1. Composición simbólica de la imagen. La confrontación de dos fragmentos de realidad en la imagen sugiere un significado más amplio y profundo. (Personaje ante un decorado, personaje con objeto, dos acciones simultáneas, acción visual combinada con un elemento sonoro, inscripción que subraya el sentido de una acción o de una situación, adición de un elemento exterior a la acción)
2. Contenido latente o implícito de la imagen. Una imagen tiene su propia función en la acción y más allá de su significado inmediato, tiene un sentido más general. (símbolos plásticos, símbolos dramáticos, símbolos ideológicos)

Gutiérrez (2006: 201-203) declara que la interpretación iconológica presenta el estudio de los contenidos y de las formas como símbolos culturales y relacionados con factores extrínsecos, para buscar una explicación en profundidad. Está de acuerdo con el método de Panofsky sobre Iconología de establecer la lectura visual en tres niveles y la aplica en el análisis audiovisual:

1. El nivel preiconográfico. Basado en las experiencias de la vida cotidiana.
2. El iconográfico. Incluidas las referencias culturales del espectador.
3. El nivel iconológico. Estudio en los productores, las intenciones políticas, sociológicas, los simbolismos, las metáforas, el estilo.

CAPÍTULO 6 Metodología.

6.1. Métodos

6.1.1. Método ecléctico

Joly (2003: 275) apunta a las tendencias del método de análisis en esta época. «Actualmente, la investigación sobre la interpretación de las obras se esfuerza por articular la noción de sujeto de la interpretación con la del sujeto psicoanalítico y por tener en cuenta las interrelaciones entre las distintas obras, los distintos contextos, tanto de emisión como de recepción. Tras una interpretación lineal de las obras, se ha pasado pues a una interpretación estructural y textual para desembocar en una interpretación que incluye en red no sólo al autor, a la obra y al público, sino también a sus contextos psico-socio-culturales.» comenta Joly.

Gutiérrez (2006: 18-20) distingue en dos categorías los elementos en la narración audiovisual a través de la morfología, los elementos intrínsecos (punto, línea, plano, textura, color, etc.) y los elementos extrínsecos (director y su equipo). Se propone analizar « la composición de los elementos estructurales, las implicaciones que conlleva, las líneas de tensión, la carga dramática y la incidencia psicológica en el espectador a base de la distribución de los elementos intrínsecos—, basándose en las líneas de investigación plateadas por el Análisis Formal y la Estética. Los elementos intrínsecos, partiendo de lo planteado por el Estructuralismo, la Semiótica y la Iconología, inciden en la investigación fragmentándola en varios bloques a modo de elementos expresivos—el espacio, el tiempo, el movimiento, los personajes y el sonido—, en una doble vertiente: una descriptiva o cuantitativa y otra dramática o cualitativa...» Los elementos extrínsecos de análisis van a «explicar las motivaciones, las referencias culturales y las aportaciones que se transmiten por parte de los mismos, a la vez que se les ubicarían en un estilo, un género, una tendencia, en definitiva, un lugar en la historia del cine. »

El mismo autor (2006: 349-352) establece «un modelo ecléctico que proviene y se nutre de las diferentes aportaciones de cada línea de investigación, que en ocasiones

coinciden en las mismas fuentes y valoran los mismos aspectos.» Se analiza en cinco etapas:

1. La dramática (Sociología, el Historicismo y el Estructuralismo desde sus índices extrínsecos.): ubicación de la película en un período y época a través del autor. Estudio del guion con los personajes y de las tramas narrativas.
2. La estética. (la Semiótica) El estudio de la técnica como apoyo argumental, la valoración de la narración, el guion, los personajes, las tramas narrativas.
3. La cosmología (la Gestalt, los formalistas, el Estructuralismo desde sus índices intrínsecos). El análisis de los elementos morfológicos como los planos, las angulaciones, las perspectivas, los puntos de vista, la iluminación, el sonido, ... a través del espacio, del tiempo y del movimiento.

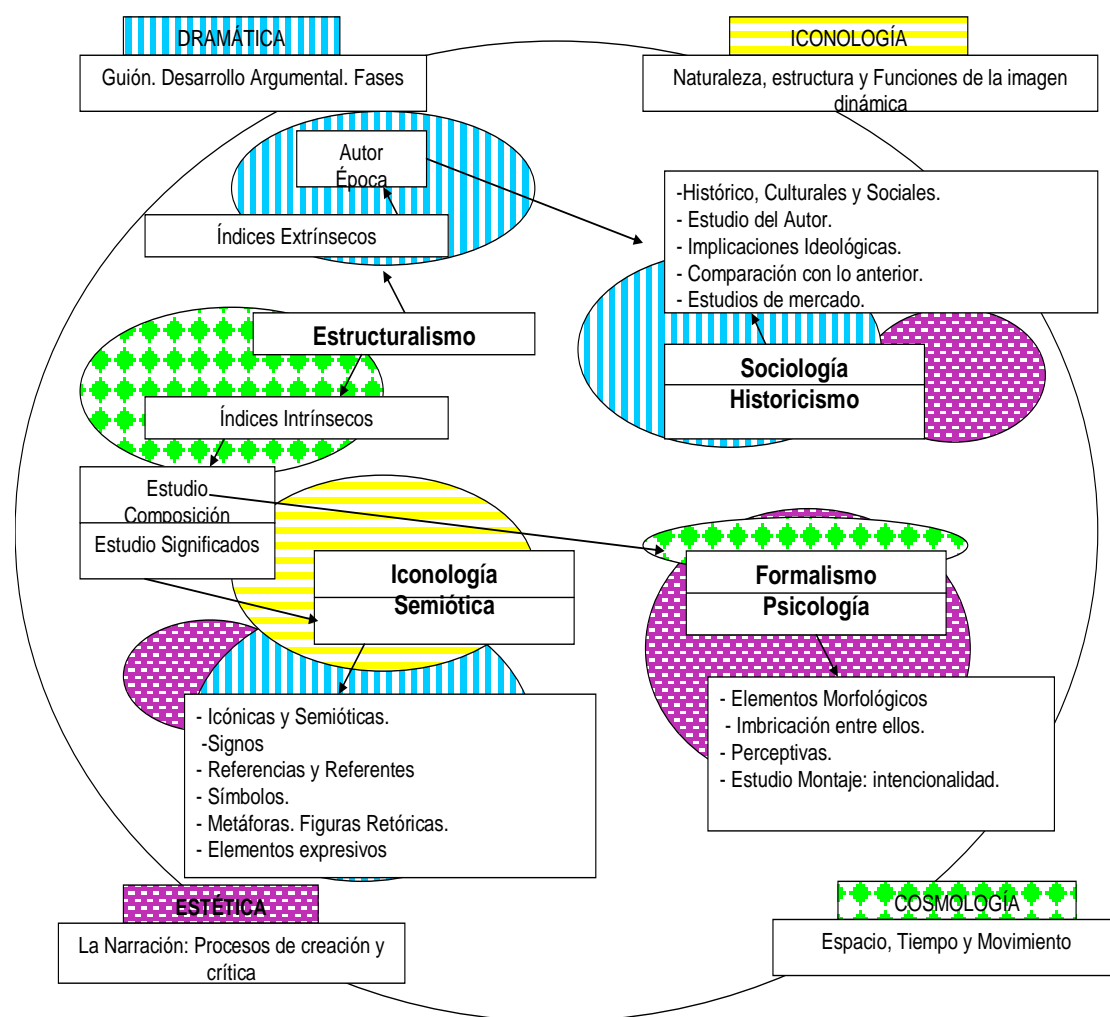


Figura 6.1. El modelo ecléctico del análisis de la narrativa audiovisual.

4. La iconología (la Semiótica, la Iconología, el Psicoanálisis.) Las figuras retóricas, la simbología a través de los iconos, los referentes y referencias.

5. La recepción. El estudio de la recepción, de las audiencias del mercado, de la incidencia en el espectador.

Por supuesto cada técnica cuenta con sus propios puntos fuertes y sus inconvenientes, no sólo en términos de sensibilidad y selectividad frente a determinados fenómenos, sino también en términos de limitaciones en su explotación práctica e incluso en su grado de desarrollo. El método ecléctico ha podido demostrar con gran éxito su capacidad de analizar las películas occidentales, pero aún no se ha evaluado completamente en el análisis de las películas orientales, donde otros elementos, como la heterogeneidad de la cultura, la estética o la ideología, pueden distorsionar los resultados en mayor o menor medida. Por tanto, en nuestro caso se recomienda que se desarrolle una adecuación y ajuste específico y flexible para facilitar cada película y cada aplicación.

6.1.2. Herramienta de análisis y análisis de contenido

Aumont (2002: 55-91) declara que se utilizan tres grandes tipos de instrumentos que son útiles para el análisis de los films estudiados.

1. Instrumentos descriptivos. El découpage (un cuadro de los parámetros como plano, banda de imagen, banda de sonido y sus subcategorías); La segmentación (secuencia de planos relacionados por una unidad narrativa)

2. Instrumentos citacionales. El fotograma.

3. Instrumentos documentales. Anterior a la difusión (las fuentes escritas como el guion, las sucesivas fases del découpage, el plan de producción como las no escritas las declaraciones, reportajes y entrevistas); posterior a la difusión (el conjunto de los elementos crífticos sobre el film).

La modelización «se trata de la representación simplificada de un texto que permite situar en primer plano sus principios de construcción y sus principios de funcionamiento.» Se distinguen cuatro grandes elecciones, modelos figurativos y

modelos abstractos, modelos estáticos y modelos dinámicos. «El modelo figurativo es el que proporciona del texto analizado una especie de imagen total, capaz de concretar sistemas y estructuras... El modelo abstracto reduce las estructuras y las composiciones del texto analizado a un conjunto de relaciones puramente formales, expresables en un lenguaje, por así decirlo, logicomatemático...El modelo estático se refiere a las relaciones entre los elementos del film, captando las relaciones recíprocas en una visión inmovilizada: el texto no se aprehende en su proceder, sino en su disposición completa, en sus articulaciones generales, en sus giros internos, etc. El resultado es una instantánea del objeto analizado...El modelo dinámico ordena los elementos significativos en tomo al avanzar mismo del texto: el esquema prevé el movimiento, la evolución, el devenir. El resultado es el de proporcionar un verdadero diagrama del objeto analizado» (Casetti, 2007: 47-50). En nuestro estudio empírico, elegimos por lo general el modelo figurativo dinámico para proveer los textos y contextos y el estilo del conjunto del film analizado.

Aumont (2002: 111-113) piensa que el análisis exhaustivo de un texto es siempre una «topía», pues que es prácticamente imposible analizar exhaustivamente un film. Para satisfacer el deseo de la exhaustividad se lleva a cabo el análisis de fragmento cuyos beneficios se derivan de lo siguiente:

1. Se aumenta la precisión del detalle en el análisis.
2. El fragmento representativo de film es un rentable suceso del film entero: una especie de muestra, de extracción, a partir de la cual se puede analizar el todo del que ha sido extraída.

6.2. Muestras intencionales seleccionados

6.2.1. Tipo de muestreo

En un análisis cualitativo el muestreo exige colocarse en la situación que mejor permita recoger la información relevante para el concepto o teoría buscada, seleccionando aquellas unidades y dimensiones que mejor garanticen la cantidad

(saturación) y la calidad (riqueza) de la información. Por eso, el tipo de muestreo en los diseños de análisis de contenido cualitativos cuyo tamaño de la población es pequeño suele ser el intencional, en el que los sujetos de la muestra no son elegidos siguiendo las leyes del azar, sino las preferencias del investigador.

El muestreo intencional requiere que todos los elementos muestrales de la población estén seleccionados bajo estricto juicio personal del investigador y al mismo tiempo el investigador tenga previo conocimiento de los elementos poblacionales. Aunque este muestreo es subjetivo, requiere que el investigador conozca los elementos muestrales para que el muestreo sea representativo. (Lucas, 2006)

6.2.2. Muestreos intencionales seleccionados

Hemos elegido de las 16³¹ obras de las artes marciales proyectadas en salas cinematográficas en China continental las más representativas de directores chinos muy conocidos. Aunque presentan estilos diferentes, casi todas ellas incorporan los contextos culturales y la reflexión sobre la cultura tradicional, así como un fuerte deseo de cambiar la situación del género cinematográfico de artes marciales. La manifestación cultural, los valores humanos y la influencia de espectáculos de artes nacionales están promoviendo la comprensión del cine chino en el mundo. Al mismo tiempo, la introducción de las teorías modernas, la ideología estética y el lenguaje audiovisual occidental ayudan a crear un mundo nuevo de las películas chinas.

Desde la perspectiva del público y su influencia, las películas de estos directores suelen ser éxitos en taquilla. A la vez, el establecimiento y mejora de la inversión diversificada y la red de distribución ayudan a las películas nacionales a entrar en el mercado internacional, y obtener buenos resultados.

En 2002, Zhang Yimou rueda su primera película de artes marciales, «Héroe», que es también la primera blockbuster verdadera en China continental. Desde entonces, cada dos años produce una película de artes marciales: «La casa de las dagas

³¹ En cuanto a la información de las películas, se consulta la Filmografía XXI.

voladoras»(2004) y «La maldición de la flor dorada»(2005). Debido a la eficacia de la operación comercial, a la fama y al reconocimiento internacional del director, así como a su impresionante trama narrativa y al fantástico impacto audiovisual, estas tres películas de artes marciales se han ganado el primer lugar en la taquilla, primero «Héroe», con una recaudación de 15 millones de euros, después «La casa de las dagas voladoras», con 15,3 millones de euros, y finalmente «La maldición de la flor dorada», con 2,5 millones de euros. Cabe destacar que otros directores chinos, al ver la popularidad de las películas de artes marciales entre los espectadores, también participaron de este género. En 2005, por ejemplo, las tres primeras películas en taquilla fueron de artes marciales. Pero la popularidad e influencia de «La maldición de la flor dorada» ha sido aún mayor que la de otras películas, como «El banquete», con 12,5 millones de euros, y «Huo Yuanjia», con 10,2 millones de euros.

Aparte de Yimou, otro director de cine chino destacado es Kaige Chen, que también se gradúa en la Academia de Cine de Beijing. Rueda «La promesa», una película llena de sentimientos mágicos e ilimitado espacio de exploración, que es una obra excelente y se sitúa primera en taquilla en 2005, con 20 millones de euros. Se crea una belleza extraña y confusa en la imaginación audaz del director, y se expresa una filosofía profunda en la poesía de la narrativa.

A finales de la primera década del siglo XXI, el principal director chino del género de artes marciales, Tsui Hark, rueda «Detective Dee y el misterio de la llama fantasma», en cooperación con directores de China continental. Ésta ha sido la película más taquillera de la historia de las películas de artes marciales, con 29,6 millones de euros. La película cuenta con tecnología cinematográfica moderna y se basa en el estilo mágico y la historia china, combina el esplendor y la prosperidad de la dinastía Tang, casos extraños y complicados, novedosas escenas de acción intensa, asombrosos efectos visuales para mostrar los encantos del neorromanticismo clásico.

2002 - Héroe (Zhang Yimou). Nominada a Oscar como Mejor Película Extranjera

2004 - La casa de las dagas voladoras (Zhang Yimou)

2005 - Siete espadas (Tsui Hark).

2006 - La promesa (Chen Kaige)

2010- Detective Dee y el misterio de la llama fantasma (Tsui Hark)

6.3. Procedimiento de análisis y novedades metodológicas

Aumont (2002: 278-281) apunta tres objetivos del análisis de films con respecto a la teoría:

1. El análisis como verificación de la teoría. Aplicando el modelo teórico, se intenta apreciar su validez, verificarlo o, por el contrario, falsificarlo.
2. El análisis como invención teórica. Hay aspectos de la teoría que jamás se han abordado y el desarrollo de una teoría se basa en una cierta experimentación para completarla o modificarla.
3. El análisis como demostración. Se intenta exponerlo de una manera convincente y promoverlo.

Naturalmente, además de valores didácticos y valores teóricos, se le pueden atribuir valores documentales al análisis fílmico, como Casetti (2007: 11-12) declara «porque el análisis se ha utilizado siempre para dar cuerpo a investigaciones históricas y sociológicas, porque asume recoger con sencillez los datos que ofrece un film, quizá sin quererlo, y a partir de ahí se dedica a identificar constantes y variables, a confrontar lo dicho y lo no dicho, a reagrupar y dividir, etc. »

Desde el punto de vista ecléctico, en nuestro análisis de los casos hemos empleado un esquema como lo siguiente:

Esquema general del procedimiento de análisis

1. Ficha técnico-artística

2. Sinopsis argumental

Contexto histórico, cultural, económico; reflejo en la producción cinematográfica

Estudio sobre el autor

3. La estructura narrativa y los elementos formales del relato

Estructura narrativa, color y narración, estructura de la historia y focalización, narración e intensidad de trama y los personajes y el conflicto principal.

4. Análisis de fragmentos para investigar los recursos expresivos de la película
El espacio: el estudio de composición, el sonido, la iluminación, los ejes constructivos, el movimiento y el ritmo
El tiempo: la dramática y el montaje
5. Estudio interdisciplinar de la narrativa
La iconología, la iconografía y la sociología

En concreto metodológicamente se sintetizan las contribuciones como lo siguiente:

1. En el análisis específico de la estructura narrativa de las películas de artes marciales del nuevo siglo, se intenta investigar la nueva e importante relación entre el color y la narrativa para revelar el mayor impacto del gran cambio visual sobre la narrativa, y al mismo tiempo simplificar y facilitar el examen de la estructura y la trama.
2. En vista de que las películas de artes marciales del nuevo siglo suelen pertenecer al género híbrido y contener elementos de suspense, en el análisis de la estructura, se enfatizan las relaciones entre el suspense, terror, etc. con las focalizaciones interna y externa para revelar la forma de crear el suspense y promover el desarrollo de la trama.
3. La simplificación del análisis por medio de gráficos. En primer lugar, en cooperación con el análisis cualitativo de la intensidad de la narración se incorpora en el método ecléctico la curva emocional para investigar cuantitativamente la intensidad emocional de la narración. Así que se puede captar intuitivamente la dirección y la tendencia general del argumento cinematográfico y facilitar la comparación de las diferentes películas. En segundo lugar, los gráficos de las relaciones de personajes pueden ayudar a distinguir y destacar en unas complejas redes de personajes los acontecimientos principales.

4. Dado que la sección más importante e interesante de la trama del género suele residir en la lucha de artes marciales, especialmente el duelo final, se centra el análisis de los medios de expresión, en nuestro caso, en fragmentos de la misma, especialmente el clímax. Además con la tabla de planos se hace más fácil y estandarizado el estudio cuantitativo del tiempo espacial.

**PARTE 2. TRABAJO DE CAMPO: ANÁLISIS DE
PELÍCULAS DE ARTES MARCIALES**

CAPÍTULO 7.2002 - Héroe (Zhang Yimou).

7.1. Ficha técnico-artística

Título original: Ying xiong

Producción: Elite Group Enterprises Inc. en cooperación con Miramax Films.

Productores: An Edko Films, Zhang Yimou Studio en cooperación con China Film Co-Production Corporation, Sil-Metropole Organisation Limited y Beijing New Picture Film Co., Ltd.

Director: Yimou Zhang

Actores principales: Jet Li (Sin Nombre), Tony Leung Chiu-Wai (Espada Rota), Maggie Cheung Man-Yuk (Nieve Volante), Zhang Ziyi(Luna), Chen Dao Ming (Rey de Qin), Donnie Yen (Cielo).

Guión: Feng Li, Yimou Zhang, Bin Wang

Supervisión: Bill Kong, Yimou Zhang

Fotógrafo: Christopher Doyle

Director de acción: Tony Ching Siu-Tung

Montaje: Ru Zhai, Angie Lam

Sonido: Jing Tao

Música: Dun Tan

7.2. Sinopsis argumental

De los seis países en guerra en el período de los Reinos Combatientes, el país Qin es el más poderoso, por tanto su emperador Rey se convierte en el enemigo de los demás países. Los espadachines heroicos Sin Nombre, Espada Rota, Nieve Volante, Luna y Cielo quieren asesinar al rey de Qin. Espada Rota, al conocer su ambición de unir el mundo y atraer la paz eterna renuncia a la oportunidad de asesinar al rey de Qin. Con la ayuda de Cielo, Nieve Volante y Espada Rota, Sin Nombre cuyas artes marciales más poderosas son el «diez pasos para matar», obtiene la oportunidad de

sentarse a sólo 10 pasos del emperador. Después de que le explica al rey la historia de cómo mató a los tres espadachines Cielo, Nieve Volante y Espada Rota, Sin Nombre abandona matarlo como lo hace Espada Rota para los intereses de todo el mundo, lo que hace que después de unos años el rey de Qin unifique China entera.

7.2.1. Contexto histórico



Figura 7.1. Itinerarios de las guerras de unificación del país Qin

Las guerras entre el país Qin y los demás seis países son tanto las últimas guerras del período de los Reinos Combatientes, como las primeras guerras feudales de unificación en la historia de China. Entre el 230 AC a 221 AC, Qin en 10 años extermina sucesivamente los países de Yan, Zhao del norte, Han, Wei del centro, Qi del oriente y Chu del sur, lo que acaba el estado de guerra feudal entre los principales rivales que dura 500 años y lleva al establecimiento del primer país unificado de China.

El país Zhao, que se sitúa en el norte de China y cuya circunferencia es de 2000 m², es una potencia de entonces. El rey Wuling de Zhao preconiza vestir como el

pueblo nómada, vivir como jinete y tirador y hace la reforma política. El país Zhao puede resistir a Hun por el norte y lucha contra Qin por sur, llegando a ser el único país de los seis que puede competir con Qin. Sin embargo, después de la muerte del rey Wuling, el nuevo rey de Zhao en repetidas ocasiones recibe ataques de Qin. Por otro lado no le encarga las defensas importantes el rey a los jefes militares leales y excelentes como Lianpo y Limu, y escucha las calumnias de forma que los dos mismos son matados. La fatuidad y la incompetencia del rey de Zhao hacen que se ha tomado por asalto finalmente por Qin.

Los territorios de los países Yan y Zhao se refieren al área de Beijing, Tianjin y sus zonas adyacentes. Hay un refrán como nunca faltan héroes espadachines en Yan y Zhao desde la antigüedad. La gente acá es magnánima y de carácter bravo y desenvuelto y muchos están dispuestos a morir martirizado para los intereses del pueblo. En el período de los Reinos Combatientes surgen unos asesinos del rey de Qin, los espadachines, de los que Jingke es el más famoso, cuya historia es la siguiente.

El príncipe Dan del país Yan que es tomado como rehén en Qin huye furtivamente a su país. Odia al rey de Qin mucho y determina vengarse. Ofrece todas las posesiones para encontrar el guerrero de habilidades que puede matar al rey, Jingke. En 227 AC, Jingke lleva el mapa de la tierra más fértil de Yan, y la cabeza del general de Qin que está en el exilio en Yan. Antes de la salida, muchas personas dan el banquete de despedida muy triste y afligida a Jingke al lado del río de Yi.

El rey de Qin, al saber de los dos grandes regalos, está muy contento, y permite celebrar una recepción en su palacio imperial. Jingke asciende por las escaleras del palacio de Qin sosteniendo la caja que contiene la cabeza y el mapa. Cuando le abre Jingke al rey lentamente el rollo del mapa, aparece una daga que se esconde en el mapa. El rey se ve sorprendido y se levanta. Jingke rápidamente agarra la manga izquierda del rey, toma la daga, y apuñala directamente hacia el pecho del rey. El rey da media vuelta violentamente, con la manga desgarrada. Se salta al biombo al lado, y corre alrededor de los pilares de cobre, mientras que Jingke le persigue con la daga muy de cerca. Aunque hay muchos funcionarios y guerreros al lado, de acuerdo con las reglas del país de Qin, sin órdenes del rey, a ninguno le está permitido acercarse al

rey. Cuando todos están ansiosos y se hacen pedazos, un funcionario que es médico lanza un saco de medicinas a Jingke. En este momento el rey va delante, saca la espada, y corta la pierna izquierda de Jingke, que le hace caer al suelo. Jingke tira la daga hacia el rey, que la hurta afortunadamente. Finalmente, Jingke es matado a machetazos.

7.2.2. Contexto socioeconómico

El período de los Reinos Combatientes es un periodo de grandes cambios, de colapso de la esclavitud y establecimiento del feudalismo. Durante este período, el uso de herramientas de hierro y la promoción gradual de la ganadería llevan a que el sistema de la propiedad estatal de la tierra de los esclavistas está sustituido gradualmente por la propiedad privada feudal.

En el período de los Reinos Combatientes, el uso del hierro se populariza sin precedentes en todas partes y su variedad ha aumentado significativamente. Con el arado pesado de hierro, se necesita utilizar tracción animal en lugar de la del ser humano. La combinación de los animales y el hierro proporciona condiciones adecuadas para el cultivo intensivo y juega un papel importante en la mejora de productos agrícolas.

En el período de los Reinos Combatientes, el comercio también se ha desarrollado en gran medida. Los comerciantes comercian entre países, lo que amplía el alcance del intercambio de mercancías. Al principio de esta época, para adaptarse al vigoroso desarrollo de negocios y empresas privadas, aparece la moneda metálica, que es la moneda acuñada, cuya circulación está aumentando gradualmente. Hay dos tipos de moneda en ese momento, uno es de cobre, y el otro es de oro.

El desarrollo agrícola y comercial ha dado lugar a la prosperidad urbana. En el periodo de los Estados Combatientes, hay muchas grandes ciudades industriales y comerciales, pues que en ese momento, las relaciones de producción comienzan a cambiar, de forma que muchos esclavos han sido liberados, lo que ofrece a la sociedad urbana muchas manos de obra. Al mismo tiempo, debido a los cambios

sociales, varios pequeños estados vasallos están anexionados por grandes estados vasallos, lo que lleva a la expansión del tamaño del país y luego a la anexión entre ciudades. El número total de ciudades aumenta, y la población y la escala también van en aumento considerablemente.

También en la ciudad aumentan gradualmente los artesanos, que en parte vienen de los esclavos que se liberan de las empresas de artesanía de propiedad estatal, y en parte, de los de la producción agrícola. Ellos viven de manera independiente como carpinteros, coseros, alfareros, artesanos del cuero y trabajadores de reparación, y otras profesiones de producción a pequeña escala. Tienen sus propios hogares y están libres de mudarse de residencia. Los artesanos de un mismo oficio se suelen concentrar en un área determinada, donde se venden sus propios productos, y se ganan la vida de manera más fácil que los agricultores.

A medida que desarrolla la economía feudal, crecen las fuerzas económicas y políticas de la clase de los terratenientes emergentes, así que la nueva clase de los terratenientes pide la reforma política y el establecimiento del dominio de la clase terrateniente. La reforma de Shangyang es una de las más exitosas en esta época.

La reforma económica de Shangyang se basa en la economía mediante la derogación del «sistema viejo de campo» y la aplicación de la propiedad privada de la tierra. Ésta es la más radical en todos los países en el período de los Reinos Combatientes en el que se usan la política y leyes estatales para cambiar la propiedad de la tierra en todo el país, lo que contribuye mucho a la prosperidad y al aumento de la posición de la dinastía Qin en los Estados Combatientes. Al mismo tiempo, se establece el sistema de méritos militares, con el que la fuerza militar se crece en gran medida. Aunque más tarde Shangyang es matado por la oposición de la reforma, el rey y sus descendientes han seguido aplicando la nueva ley, lo que convierte a Qin en el país más poderoso y más próspero en el periodo de los Estados Combatientes y establece una base sólida para la futura fusión de los seis países y así la unificación de China.

7.2.3. Estudio sobre el autor

Yimou Zhang es un director del cine chino de gran proyección internacional, y también un representante de la quinta generación de directores en China. Fue doctor honoris causa de la Universidad de Boston y de la Universidad de Yale. Las películas que filmó le atraen varios premios internacionales. Las películas de su primera etapa se centran en temas rurales de China mientras que pone más énfasis en películas comerciales como la película de artes marciales «Héroe» que tomó



en 2002 un rotundo éxito. En 2008, Zhang Yimou, junto con el coreógrafo Zhang Jigang, dirigió la Ceremonia de Apertura de los Juegos Olímpicos de Beijing 2008.

Figura 7.2. El director Zhang Yimou.

Nació el 14 de noviembre en 1951 en la ciudad norteña de Xian. Durante la Revolución Cultural (1966-1978), el periodo que coincide con el régimen de Mao , debido a que era hijo de un soldado del ejército de Chiang Kai-shek³², abandonó sus estudios y se obligó a trabajar en una granja. Acabada esta etapa, en 1978, retomó sus estudios e ingresó en la Academia de Cine de Pekín, donde se licenció en el departamento de imagen en 1982. Tras graduarse, empezó a trabajar como fotógrafo y dibujante.

Hay que decir que el talento artístico de Yimou, viene de su profunda visión de la vida y de la sociedad, y también es inseparable con la acumulación de experiencias de la vida juvenil, pues su vida llena de baches y frustración le hace aprender a pensar y poder observar la sociedad e historia desde una perspectiva única y nueva.

Su cine se caracteriza por una cuidada y estudiada fotografía, lo que no es de extrañar, pues que inició su carrera precisamente como director de fotografía. Los

³² (1887 - 1975) Fue el líder del Partido Nacionalista Chino conocido como Kuomintang y el líder máximo de la República de China establecida en Nankín en 1927. Tras la derrota de los nacionalistas frente a los comunistas en 1949, se refugió con su gobierno en la isla de Taiwán.

diálogos en las películas de Yimou son tan concisos como sean posibles, porque en la mayor parte de la trama se utiliza el lenguaje visual para narrar y se mejoran los efectos visuales de la película con colores de atracción y afectación. Así que los colores en las películas de Yimou, no sólo funcionan como un medio puro de artes plásticas, sino también como un importante medio del lirismo y de narrativa.

A principios de este siglo, la obra del taiwanés Ang Lee, «Tigre acostado y dragón escondido» ganó el premio de la Academia 73a anual a la Mejor Película en Lengua Extranjera, y tenía en el mercado occidental extremo éxito, lo que inspira a Yimou a comenzar la transformación hacia las películas comerciales. El rodaje de «Héroe» implica más o menos una emoción personal, un sentido de desafío o concurso, y el deseo de hacer en el territorio continental de China un ejemplo propio del género de los espadachines históricos con valores culturales tradicionales chinos.

7.3. La estructura narrativa y los elementos formales del relato

7.3.1. Estructura narrativa

En la película «Héroes» se utilizan colores diferentes para distintos fragmentos de la historia épica, por lo tanto podemos dividir el texto de la película según el cambio de color y su escena correspondiente.

Primera parte. El palacio de Qin. Color negro.

Al final del período de los Reinos Combatientes, hay luchas armadas diarias entre los seis países, de los que Qin es el más fuerte. El rey, el emperador de Qin con la aspiración de dominar y unificar el mundo, se ha convertido en el blanco de muchos asesinos.

0.01.36 Un espadachín llamado Sin Nombre, vestido de negro e imponente, se dirige al palacio de Qin bajo la protección de los ejércitos de Qin, ya que ha hecho milagros y es convocado por el rey del país.

0.02.32 Sin Nombre con los ejércitos llega a la ciudad de Qin. El primer ministro y

los funcionarios civiles y militares se alinean para saludar.

0.04.08 El Sin Nombre recibe el mando del rey, listo para entrar en el palacio. Recibe un examen exhaustivo de seguridad física.

0.05.20 Sin Nombre entra en el palacio y se reúne con el rey. Este es quizás el más vacío de los palacios chinos en la historia. No hay damas de honor ni guardias ni decoración, con aire frío y con aspecto asesino. Sólo el rey se sienta en el trono alto, en frente de Sin Nombre.

0.05.50 Desde que los dos asesinos Espada Rota y Nieve Volante se abren paso entre los guardias y llegan al palacio hace tres años, el rey ha estado en el profundo temor. Para no dar escondite al asesino, el palacio se convierte en el más vacío del mundo. Incluso los guardias, sólo pueden esperar fuera de las puertas del palacio, excepto quienes como Sin Nombre que pueden matar a los asesinos.

0.06.59 Sin Nombre que se sitúa enfrente del rey, comienza a decirle al rey como mata a los tres asesinos. Le dice al rey de Qin que Espada Rota y Nieve Volante son amantes, pero Cielo y Nieve Volante tenían relaciones sexuales, por lo tanto hay discordia entre Espada y Rota. Decide Sin Nombre matar a ellos separadamente y combatir primero contra Cielo.

Segunda parte. Sala de ajedrez. Negro. Narración de Sin Nombre.

0.08.00 Bajo la lluvia, en la sala de ajedrez, con la música de un instrumento de cuerdas antiguo de China que toca un viejo ciego, Cielo vence a los siete guardias del país Qin, y está a punto de salir cuando Sin Nombre le grita «para».

0.10.40 Con la música del instrumento de cuerdas antiguo de China, los dos espadachines Cielo y Sin Nombre luchan, volando y saltando arriba y abajo. Es como una danza, pero es un duelo de vida y muerte.

0.12.27 Cielo y Sin Nombre permanecen sin moverse y realizan una lucha de pensamiento con el sonido del instrumento musical que toca el viejo mientras que las gotas de lluvia fluyen a lo largo de los aleros negros de la sala de ajedrez.

0.15.27 Por último, cuando el viejo por accidente rompe las cuerdas, los dos comenzaron una batalla física y Sin Nombre consigue apuñalar. En comparación con

la rapidez de la espada, el goteo de la lluvia es como un deslizamiento lento. El cielo se cae al suelo.

0.16.05 Después de la narración, con recompensas, se permite a Sin Nombre que mata al asesino a estar a cien pasos del rey. Empieza a narrar al rey cómo ha matado a los otros dos asesinos, Espada Rota y Nieve Volante.

Tercera parte. País de Zhao. Rojo. Narración de Sin Nombre.

0.17.37 Sin Nombre, vestido de rojo, en nombre de apreciar la caligrafía del país de Zhao, llega a la sala de la caligrafía del maestro, donde se esconden Espada Rota y Nieve Volante. Espada Rota practica la caligrafía en la arena, cuyo vestido rojo no puede ocultar su rostro solitario. Luna, su criada, vestida también de color rojo, sirve a su lado. En evidencia, también ocurre la discordia entre Luna y Nieve Volante.

0.20.54 En este momento, llegan soldados del país de Qin y flechas como plaga de langostas.

0.23.06 La gente en la sala de caligrafía sucesivamente recibe los tiros y entra en pánico. En este momento, el maestro llega, sin miedo, y empieza a enseñar las esencias de caligrafía, por eso los estudiantes se vuelven con calma y siguen practicando la caligrafía. La caligrafía de Zhao es conocida por su firmeza.

0.24.44 Al oír esto, el rey manifiesta su profunda sorpresa y admiración hacia la gente de Zhao valiente. Pero después bajo el gran carácter «espada», el rey habla de la especulación y la ambición de unificar el mundo. «Será un territorio tan grande.» Esto sorprende a Sin Nombre.

0.25.40 Espada Rota escribe de firme en la lluvia de flechas mientras que Nieve Volante y Sin Nombre salen afuera y luchan conjuntos para detener las flechas.

0.28.30 La lluvia de flechas se detiene. Espada Rota termina de escribir en rojo la palabra "espada" en carácter chino.

0.29.45 Sin Nombre quiere darse cuenta de las esencias de las artes marciales a través de la caligrafía, por lo tanto le ofrece al rey el gran carácter «espada» que escribe Espada Rota. Al mismo tiempo le dice al rey que para matar a los dos mejores asesinos, decide sembrar la discordia entre los dos.

0.31.06 Cuando se muestra su verdadera identidad, Sin Nombre cuenta a Espada Rota y Nieve Volante que antes de que se le quita la vida a Cielo, Cielo le pide que Sin Nombre transfiera a ella una cosa de amor. Cuando le da la cosa a Nieve Volante, al mismo tiempo también aparece la envidia en el corazón de Espada Rota.

0.33.06 Esa noche, Espada Rota desgarró la ropa de Luna. La sonrisa lasciva y presuntuosa de Luna la escucha Nieve Volante.

0.35. 43 Los celos es el veneno potente mixto con miel, que no tiene antídoto. Cuando el brebaje del veneno que Sin Nombre cuece con todo esmero da el último ataque, la espada de Nieve Volante penetra en la puerta de madera y Espada Rota cae muerto al suelo. Pero después Nieve Volante queda muy triste y arrepentida de haber matado a él.

0.38.14 En el bosque bello y triste de hojas amarillas, Luna, la amante de Espada Rota, se venga de Nieve Volante. Hojas amarillas vuelan y giran, golpeando, como el amor que ahoga. Se encuentran volando por encima del superior del bosque las hojas amarillas que cubren el cielo azul de vez en cuando. Luna inicia el ataque desesperado una y otra vez, cuya juventud triste sólo es iluminada por un hombre una vez. Pero ahora, ella sólo quiere que la juventud esté llamada por el odio y luego quemada hasta el fin.

0.42.31 Sólo es una criada, y sólo puede tener artes marciales inferiores de una sirvienta y toda la tristeza. Ella es matada. Todo se vuelve de color rojo sangriento, pues las hojas amarillas y el cielo azul se sumergen en un color sangriento.

0.44.13 Nieve Volante que se vuelve inquieta y distraída en el caos, es apuñalada hasta la muerte por Sin Nombre.

0.44.38 Después de la narración, el rey expresa la sospecha sobre la discordia entre Espada Rota y Nieve Volante. Entre ellos, las quemadas de velas cabecean hacia el rey, con zumbidos, cuando el rey dice, «las relaciones sexuales con Cielo son falsas, el odio es falso, y la historia de que hablas es falsa.» Hace tres años, el rey tenía un concurso inolvidable con Espada Rota y Nieve Volante. En el juicio del rey, Espada Rota y Nieve Volante tan caballerescos no pueden separarse tal como Sin Nombre dice. La más probabilidad reside en que Sin Nombre también es un asesino!

Cuarta parte. Imaginación del rey. Azul.

0.46.21 Cielo, que de hecho es un amigo de Sin Nombre, está dispuesto a suicidarse voluntariamente. El duelo en la sala de ajedrez, de hecho, es un engaño frente a los detectives del país de Qin planteado por Cielo y Sin Nombre.

0.47.00 Sin Nombre practica artes marciales de «diez pasos para matar», que puede causar la muerte de cualquiera dentro de diez pasos con rapidez. Pero el palacio del país de Qin es fuertemente custodiado, y sólo quien mata a los famosos asesinos Cielo, Espada Rota y Nieve Volante, puede obtener la oportunidad de estar a diez pasos del rey.

0.49.40 Espada Rota y Nieve Volante para salvar la vida del otro, quiere ir a sólo. Finalmente Nieve Volante le hiere a Espada Rota primero para que no se pueda mover y ella se va sola para que Sin Nombre le mate.

0.53.16 Un gran número de ejércitos de Qin rodean a Nieve Volante. Sin Nombre es obligado a hacer el duelo con ella.

0.56.55 Nieve Volante deliberadamente se deja a apuñalar por Sin Nombre. Espada Rota y su criada Luna ven esto en las montañas en la distancia y se convierten muy tristes.

0.58.16 El rey es también sospechoso de que entre Espada Rota y Sin Nombre tiene lugar en un lago un combate caballeresco para conmemorar la muerte de Nieve Volante. Sobre el lago se sitúa un quiosco, donde se tumba el cadáver de Nieve Volante. Los dos hombres vuelan sobre el lago suavemente, como dos cisnes ligeros y fugaces, lo que es como una danza triste en el agua. A fin de cumplir la misión se deben quedar amor y ternura a la deriva.

1.03.04 Cuando quiere salir Sin Nombre, Luna da a conocer a él que se suicidó Espada Rota y ella le da la espada de Espada Rota a Sin Nombre para apuñalar al rey de Qin.

1.04.39 Después de la narración de su propia imaginación, el rey expresa la admiración por el sacrificio de Cielo, Nieve Volante, Espada Rota y Sin Nombre. En los diez pasos entre el rey y Sin Nombre las velas suenan. Sin Nombre pregunta al rey:

«¿cómo lo adivina? » Contesta: «Me sentía desde las quemaduras de vela un aspecto asesino. » Sin Nombre le da a conocer al rey que sus padres fueron asesinados por el ejército de Qin y que quiere la venganza. En este momento, el rey descubre que vuelven a moverse las quemaduras.

Quinta parte. Blanco y verde. Sin Nombres narra la historia verdadera.

1.06.50 En el pabellón de libros, Sin Nombre demuestra su esgrima excelente. La espada puede abrir de manera precisa un pincel fino, a través de la pluma. Las artes marciales de espada tienen la capacidad de penetrar con precisión en dos puntos del cuerpo, lo que garantiza que el asesinado que se cae al suelo es en animación suspendida temporal. De hecho, Cielo no está muerto, y no es necesario que Espada Rota y Nieve Volante mueran. Después de todo, la acción sigue siendo muy peligrosa.

1.08.30 Espada Rota no quiere apuñalar al rey y va a detener el plan del apuñalamiento. Al oír esto, el rey se sorprende.

1.09.30 Por eso, junto con Sin Nombre, Nieve Volante le hiere a Espada Rota para que no se pueda mover e impedir el plan de Sin Nombre.

1.10.36 La criada de Espada Rota, Luna lucha contra Sin Nombre pero no puede venderle.

1.12.45 Después, Nieve Volante todavía es preocupada por la herida de Espada Rota.

1.13.36 Sin Nombre hace un duelo con Nieve Volante y finge apuñalar a ella.

1.14.15 En el camino de matar al rey de Qin, Espada Rota detiene a Sin Nombre con el fin de persuadirle de renunciar al apuñalamiento.

1.15.24 Espada Rota explica a Sin Nombre la relación y amor con Nieve Volante. En la larga práctica de la caligrafía y artes marciales, comprende Espada Rota algo diferente.

1.17.06 Hace tres años, Espada Rota y Nieve Volante juntos están dispuestos a apuñalar al rey. Luchan contra los ejércitos e irrumpen en el palacio.

1.18.07 En el palacio imperial de aquel tiempo, hay unas grandes cortinas verdes. Espada Rota ve al rey y lucha contra él.

1.20.27 Sin embargo, finalmente Espada Rota se abstiene de matar al rey.

1.21.43 Por eso Nieve Volante durante tres años no dice una palabra a Espada Rota, pues que ella se niega a perdonar su abandono de matar al rey.

1.22.00 Espada Rota escribe para Sin Nombre dos caracteres chinos en el suelo y se va.

1.23.45 Luna, muy leal a su amo, Espada Rota, quiere suicidarse para persuadir a Sin Nombre a renunciar el apuñalamiento al rey, pero es detenida por Sin Nombre.

Sexta parte. El palacio del país de Qin. Negro.

1.25.18 « ¿Qué dos caracteres chinos? » « El mundo ». Delante de los dos caracteres, el odio personal parece insignificante. Esto es la razón por la que las quemaduras de velas vacilan entre Sin Nombre y el rey. Al saber esto, el rey se convierte muy conmovedor.

1.27.05 El rey echa su espada enfrente de Sin Nombre y dice: « el ígelo por el mundo ». Al mismo tiempo, los tres mil guardias de vestido negro vienen en tropel, cuyas borlas de gorra rojas y dispersas son especialmente llamativas.

1.29.33 Cuando se vuelve hacia atrás y se enfrenta con el enorme carácter chino « espada » que Espada Rota escribió, de repente el rey entiende lo que Espada Rota hace tres años entendía:

« En el nivel de artes marciales con espada, espada en mano, espada también en el corazón »;

« En el segundo nivel, espada no en mano, pero sí en el corazón »;

« En el superior nivel, espada ni en mano, ni en el corazón »;

1.30.28 Sin Nombre salta hacia el rey pero deja de matarlo. Se vuelve para irse del palacio.

El desierto. Blanco.

1.31.57 La noticia sobre Sin Nombre finalmente llega a otros espadachines que esperan afuera de la ciudad de Qin.

1.33.43 Nieve Volante enojada quiere un duelo con Espada Rota. Finalmente, Nieve Volante apuñala con su espada a Espada Rota que no esquiva y muere con calma. No hay salida de sangre, porque todo es tan blanco y limpio.

1.38.11 Cuando Luna llega a caballo, Nieve Volante, debido al gran dolor, sufrimiento y tristeza se suicida, abrazándose con Espada Rota. «Espada Rota y Nieve Volante, las dos personas no se separan, siempre con espadas». Aquí cumplen Espada Rota y Nieve Volante la promesa de vivir y morir conjuntos. El viento golpea sus mangas blancas.

1.39.46 Llega a la puerta negra del palacio. «Matar o no matar, el rey decide ».

El rey medita. «No matar es contrario a los preceptos del país de Qin, e impide la reunificación.» Las voces de los funcionarios repiten y aumentan.

1.41.10 El rey con gran dolor mueve la mano hacia abajo. Miles de flechas disparadas.

1.41.54 La pared cubierta con las flechas disparadas. Soldados de Qin llevan a cabo el funeral para Sin Nombre mientras que en la colina en la distancia Espada Rota y Nieve Volante mueren juntos en el viento. Allí en el palacio de Qin y la Gran Muralla, el emperador realiza su ideal de «el mundo ».

7.3.2. Color y narración

Como Gutiérrez (2004: 88-89) señala las nuevas tendencias del uso del color, «Este elemento cobra valor expresivo y significativo ejerciendo una función denotativa, psicológica y referencia como apoyo a la narración. Suele reflejar los puntos de vista de los personajes, a diferencia de una narración clásica que no se apoya en estos elementos para resaltar la trama dramática... Almodóvar en casi todas sus películas no trata la luz, sino el color.» En esta película de artes marciales del nuevo siglo, de manera creativa Yimou narra la historia cuya estructura se basa en colores y cuya conversión asegura la transformación ordenada del tiempo y espacio de la narración.

En primer lugar, a través de los cambios entre colores diferentes, como en blanco y negro y de color, los tonos de color, etc., los cambios de temperatura de color, y los cambios de luz y sombra, se distinguen la realidad y el pasado, la verdad y mentira. El

gran ingenio en el uso de los colores hace que la conversi3n de la narraci3n f3mica entre el tiempo y el espacio est3de la manera natural.

Por ejemplo, cuando Sin Nombre recuerda la batalla decisiva con Cielo, se utiliza la imagen de color, lo que reivindica la autenticidad del proceso del duelo pero cuando narra Sin Nombre la lucha de pensamiento, se usa la imagen en blanco y negro. Esto no es mostrarle a la audiencia que est3falso o inventado, sino revelar otro mundo espacio-temporal.



Figura 7.1.La lucha de pensamiento entre Sin Nombre y Cielo en blanco y negro.

En segundo lugar, los colores diferentes juegan un papel importante en la narraci3n de la pel3cula con los p3rrafos narrativos y tienen relaciones estrechas con los temas espec3ficos de los fragmentos.

Se hace un an3lisis de los tonos de colores principales y su relaci3n con la narraci3n.

Negro.

El negro estable, tranquilo, solemne y del orgullo y majestad es el tono dominante de la pel3cula. Es el color del ej3rcito poderoso de Qin, del palacio grandioso, del vestido del rey, y a3n del Sin Nombre que finge trabajar para el rey. En

aquel momento la superioridad militar, política y económica hace que el rey de Qin tenga la ambición de extinguir otros países y reunificar el mundo, por lo tanto este tono hace que el rey y su país a la vista se sitúen siempre en un estado fuerte y un impulso poderoso en la narración. Por otro lado, la metáfora de este color está conforme con la historia verdadera. Según la historia de Qin, la gente de aquel país rinde culto al negro que le simboliza el universo remoto e ilimitado.

Rojo.

El color rojo llamativo domina de manera absoluta en los fragmentos donde el espadachín Sin Nombre va en busca de la caligrafía de la palabra «espada». El color rojo, del que es el vestido de Nieve Volante y Espada Rota, es el favorito del pueblo del país Zhao, que significa excitación, entusiasmo y salud pero al mismo tiempo se asocia con sangre y matanza.

La gente del país de Zhao alberga odio mortal e irreconciliable al rey del de Qin y siempre trama asesinato al rey para que se reserve su país. Por lo que la película ofrece el rojo como una metáfora del odio a los enemigos, la fuerza interior antes del estallido del volcán, y así la manifestación de compromiso y ambición grandiosas de los espadachines.



Figura 7.2. El maestro enseña las esencias de caligrafía ante la invasión del país Qin.

Azul

Azul tiene en sí mismo características objetivas y calmosas, por lo que la parte de color azul pertenece a la narración de la historia relativamente real. En la sala de los libros de bambúes, el azul es el color que ejerce dominio. Así que el azul en la conjetura de Ying Zheng además de indicar lo secreto y lo desconocido del espectáculo acrobático de Sin Nombre, también reivindica que la misma es conforme aproximadamente a la realidad de la historia. Con respecto a los personajes, se ponen de manifiesto la calma ante la muerte por parte de Sin Nombre, Espada Rota y Nieve Volante y el amor fiel y constante entre los dos últimos.



Figura 7.3. La versión imaginada por el rey en que ocurre en la biblioteca en color azul.

Verde

Es color con que los ojos humanos se sienten más cómodos y agradables. El color verde se asocia con las hojas de flores y árboles, campos y montañas, por lo que es el color de la naturaleza, que trae a los seres humanos una sensación de calma, felicidad, consuelo y paz. En la narración de Sin Nombre sobre la colaboración de Espada Rota y Nieve Volante, el color verde del vestido de los dos participa en la narración, lo que indica que los dos no pueden morir y que tienen gran vitalidad.

Cuando están rodeados de muchedumbre del ejército de Qin, los dos se lanzan adelante sin preocupación y luchan valientemente y, finalmente llegan a la sala del rey de Qin. Al mismo tiempo, también hace un uso inteligente el director del color verde en las cortinas verdes grandes, que sugiere el cambio de opinión de Espada Rota hacia el rey de Qin. El rey de Qin no es cruel pero es el «verdadero héroe» que puede reunificar el mundo y traer a la gente la paz y la felicidad eterna y su vida no debe ser extinguida, lo que anuncia el cambio de la dirección de la narración de la película.



Figura 7.4. Espada Rota lucha contra el rey con cortinas verdes en el palacio.

Blanco

Desde el aspecto psicológico, el color blanco es brillante y limpio, ligero y delgado, lo que hace a las personas sentir frío. En la cultura china, el blanco simboliza la muerte de los más bellos, y los chinos suelen considerar el blanco como el color del luto, y utilizarlo en el funeral. En el último fragmento en que Nieve Volante le apuñala a Espada Rota en la meseta remota, los dos se visten de blanco. Nieve Volante a quien le encanta Espada Rota, se sienta justamente detrás de él en la parte superior de un montículo, llora y grita «volvemos a casa juntos», y empuja la espada que penetra en el pecho de Espada Rota su corazón propio. El blanco predice el destino mismo de los dos, la muerte, y también simboliza el amor fiel de los mismos. Por otro lado, Blanco muestra igualmente la autenticidad de la narración. Para aclarar al público que la

historia que cuenta Sin Nombre no contiene ninguna mentira Yimou utiliza el blanco en el fragmento en el que Sin Nombre, Nieve Volante, Espada Rota y Luna negocian el asesinato del rey de Qin en la sala de libros, para realzar el realismo, y también llenarlo de aire de matanza y sentimiento mortal.



Figura 7.5. La versión verdadera en que ocurre en la biblioteca en color blanco.

Sobre todo, se presta mucha atención a la distinción de color en la narración de esta película. En Qin, domina el negro mientras que en Zhao se manifiesta el rojo. Queda muy clara la distinción entre negro y rojo. El negro es majestuoso e imponente, mientras que el rojo tiene el sentido de saltos y que conmueve el alma, por lo que la alternancia entre los dos colores en la película establece una trama de gran ímpetu. El dominio de los dos colores en la película entera hace que desempeñen un papel menos importante otras combinaciones de colores, que pueden ayudar en conflictos emocionales del argumento, pero no tienen la fuerza de borrar las aspiraciones y ambiciones del «negro» de Qin y la resistencia del «rojo» de Zhao. La estrategia de que un color constituye una historia también ayuda a la audiencia a identificar fácilmente las diferentes historias en los espacio-temporales. Esto seguramente origina la visión artística y el pensamiento muy elaborado del director.

7.3.3. Estructura de la historia y focalización

En término de la estructura y el argumento de la película, a diferencia de las películas tradicionales, que son conformes al orden normal y el hilo único del desarrollo dramático, se adopta la estructura de fases dramática, en que se incorporan tres historias independientes:

La primera historia es la falsa que cuenta Sin Nombre para obtener la confianza del rey, en la que se relata cómo mató respectivamente a los asesinos Cielo, Espada Rota y Nieve Volante a que El rey siente temor por tres años. A través de esta historia, se ponen de manifiesto los personajes y sus relaciones correspondientes, y a la vez se descubre el fraude en la segunda historia por parte del rey de Qin.

La segunda historia es la conjetura falsa por parte del rey de Qin en la que el rey descubre la historia falsa de Sin Nombre y relata como Cielo, Espada Rota y Nieve Volante están dispuestos a morir para ayudar a Sin Nombre a apuñalar al rey. Se destaca la trama en la que los dos amantes Espada Rota y Nieve Volante intentan morir primero para salvar al otro, cuyo propósito se basan en la interpretación de la tradición cultural china del sacrificio por la justicia, y también sirve luego para la renuncia de apuñalar al rey por parte de Sin Nombre.

La tercera historia es la verdad que cuenta Sin Nombre y el clímax de la película en que se resuelven todos los suspenses y conflictos. Sin Nombre que finalmente se da cuenta de las aspiraciones ambiciosas del rey de Qin renuncia a apuñalar al mismo y es matado por flechas.

Las relaciones entre las tres historias son paralelas e interconectadas a la vez. Toman como protagonista y personaje central al rey, y como conflicto principal matar o no al mismo las tres historias, que se desarrollan por separado, pero se relacionan de manera progresiva. Las tres historias se complementan y se presentan entre sí de las que la posterior es la extensión y continuación de la anterior.

La focalización de «Héroe» es multi-focalización interna, en la que narra la historia dos «yo», que son Sin Nombre y el rey quienes proveen varias perspectivas y puntos de vista. En esta forma de focalización, cada punto de vista narrativa tiene su propio valor único y característica artística, que no son intercambiables ni sustituibles

entre sí «Héroe» hace uso inteligente de la focalización narrativa, en que los diferentes narradores narran cosas distintas que ocurren al mismo tiempo, incluyendo la ficción, la imaginación y la verdad.

El modo narrativo de focalización interna en primera persona «yo» que en la película se presenta con claridad como el personaje que narra la historia puede hacer que el público sienta de manera intuitiva la relación estrecha o distanciada entre «yo» y los personajes de la película. La ventaja es que se descarta omnisciencia del autor, o lo que es más allá del alcance del conocimiento del «yo», en lo que se presenta la tensión narrativa y estilos de la estética diferentes.

Al comparar «Héroe» con «Ciudadano Kane»³³, encontramos que ambos hacen uso de la estructura narrativa de múltiple focalización, de manera que los personajes diferentes, desde sus puntos de vista diferentes y de formas completamente distintas narran sobre el mismo evento. Las diferencias narrativas de «Ciudadano Kane» provienen de perspectivas limitadas por condiciones objetivas, pero toda narración es real, paralela y complementaria, por lo que mediante su enlace y unión se obtiene una verdad más completa. Además la estructura narrativa de «Ciudadano Kane» es relativamente sencilla, en que a través de entrevistas con los amigos de Kane en torno a la memoria de una pieza determinada de vida se traza el bosquejo de la vida entera del mismo. Últimamente hasta el final de la película «Ciudadano Kane» aparecen las letras «capullo roza» en un trineo y la verdad ha resuelto clara para la audiencia.

Pero «Héroe» no es una imitación simplificada, pues que narra tres historias que se acercan a la verdad cada vez más. Las relaciones entre las tres historias no son paralelas sino progresivas, por lo que los conflictos se conectan estrechamente, se intensifican de forma espiral, y se acercan a la verdad última en el contraste de verdad y falsedad y la negación constante del laberinto narrativo. Ambas películas se parecen en que, antes del final de la narración de la película, la audiencia no puede saber cual es la última verdad de la narración, lo que es la narrativa de incertidumbre.

³³ Una película estadounidense de 1941 dirigida y protagonizada por Orson Welles. Está considerada como una de las obras maestras de la historia del cine, particularmente por su innovación en la estructura narrativa. Son los personajes los que aparecen y cuentan la historia a través de focalización interna y externa.

As íel narrador rompe el proceso natural de los acontecimientos de la narraci3n, desintegra directamente al lector la autenticidad de la pel3cula y hace a la audiencia a aceptar y hacer sus propios juicios por la propia pel3cula en lugar de s3lo prestar atenci3n a la historia. Entre la narraci3n del rey y la de Sin Nombre se constantemente desintegra la historia vieja, y a la vez se integra la nueva, de modo que los suspenses nuevos se generen mientras que el espectador vaya de ida y vuelta entre lo imaginario y lo real. El efecto que quiere esta narrativa lograr hace que la pel3cula est3 llena de giros y vueltas, subidas y bajadas dram3ticas, y las historias entre s3 íest3n entrelazadas, justas y razonables.

En casi un centenar de a3os de la historia con que cuentan las pel3culas narrativas de artes marciales chinas, la mayor3a heredan la narraci3n tradicional china de omnisciencia y adoptan la estructura de trama con focalizaci3n cero, ya sean de los a3os 1920 y 1930 o el nuevo cine chino nacional en los ochentas o los noventas. Yimou con la diversidad y riqueza de focalizaci3n interna de «H3roe» primero rompe el modo narrativo compartido en las pel3culas de artes marciales, mostrando la vida interna trag3dica de los espadachines, as3 d3ndole al espectador una est3tica fresca y3nica. Quiz3s en t3rminos de profundidad y riqueza del tema y el pensamiento filos3fico, Yimou no es tan bueno como Chen Kaige y otros directores de artes marciales famosos chinos, pero en la exploraci3n de formas de arte, la revoluci3n del lenguaje audiovisual, y la integraci3n del modelo de narraci3n, con ellos tiene l3nea divisora Yimou, cuya obra tiene un significado hist3rico.

As ícomo comenta Mu3oz (2005: 150) sobre las caracter3sticas art3sticas de la pel3cula en general, «La narraci3n es repetitiva pero no aburrida, todo lo contrario, pues cada versi3n de la historia tiene elementos argumentales y est3ticas diferentes (color, vestuario, etc.). Las luchas adquieren un nivel de excelencia cinematogr3fica, a modo de un ballet de3pera, que roza la perfecci3n. Se trata de cine en estado puro, un espect3culo visual impresionante. Las miles de flechas que disparan los arqueros, las gotas de agua que se quedan suspendidas mientras chocan las espadas, o las hojas que revolotean alrededor de las dos mujeres que se batan en duelo, cobran una fuerza expresiva que esconde un significado irreductible al mero esteticismo. El uso de los

colores, las localizaciones y las batallas poseen una intensidad estética, ética y emocional inigualable. »

7.3.4. Narración e intensidad de trama

Según el criterio de Casetti (2007: 188-192), la película «Héroe» está a grandes rasgos conforme a los requisitos de la narración fuerte, pero a la vez presenta unas características de narración débil.

1 El ambiente natural y social circunscribe y estimula las acciones. Por ejemplo, el más espectacular en la película es el majestuoso palacio imperial con el color negro que alude a la solemnidad y el poder, en contraste con la biblioteca pequeña y cerrada del país Zhao de color rojo lleno de sentidos de riesgos y sangre, lo que impulsa el desarrollo de la historia y también predice el enlace que es la renuncia del plan y reunificación de los seis países. Pero por otro lado algunos ambientes a la vista de la pintura de escena y emoción no afectan el desarrollo de la historia. Así los lagos y montañas donde tienen lugar el duelo entre Espada Rota y Sin Nombre para memoria de la muerte de Nieve Volante funcionan en gran medida para crear un ambiente hermoso, expresar emociones tristes y ayudar a disminuir la violencia en la narración.

2 Evidentemente se organiza mediante oposiciones y enfrentamientos entre los dos extremos, el rey de Qin y los espadachines, pero uno de los dos extremos por fin se cambia y se sincretiza a la axiología del otro extremo de atraer la paz eterna al mundo, por lo que la película se presenta con un rasgo de narración débil.

3 Entre las situaciones de partida y destino se produce un gran descarte que se va colmando progresivamente. Pues que para llegar al palacio y acercarse al rey, Sin Nombre se finge a apuñalar a los tres espadachines que le ayudan.

4 La anulación de este descarte pone al descubierto una situación de llegada que actúa como perturbación especular de la situación de partida. Sin Nombre al principio está muy decidido a apuñalar al rey para vengarse de su familia y del país de Zhao, pero después de la disuasión de Espada Rota y el conocimiento de la ambición y deseo de traer paz al mundo, se convierte indeciso y finalmente cambia la opinión original.

Estudiamos cuantitativamente la intensidad de esta película.

Los valores 1, 2, 3 de la intensidad emocional significa un poco excitado, excitado y muy excitado mientras que los valores -1, -2, -3 representan un poco triste, triste y muy triste, entre los que se incorpora un valor intermedio 0.5 para distinguir especialmente emociones muy fuertes en la clímax de la película.

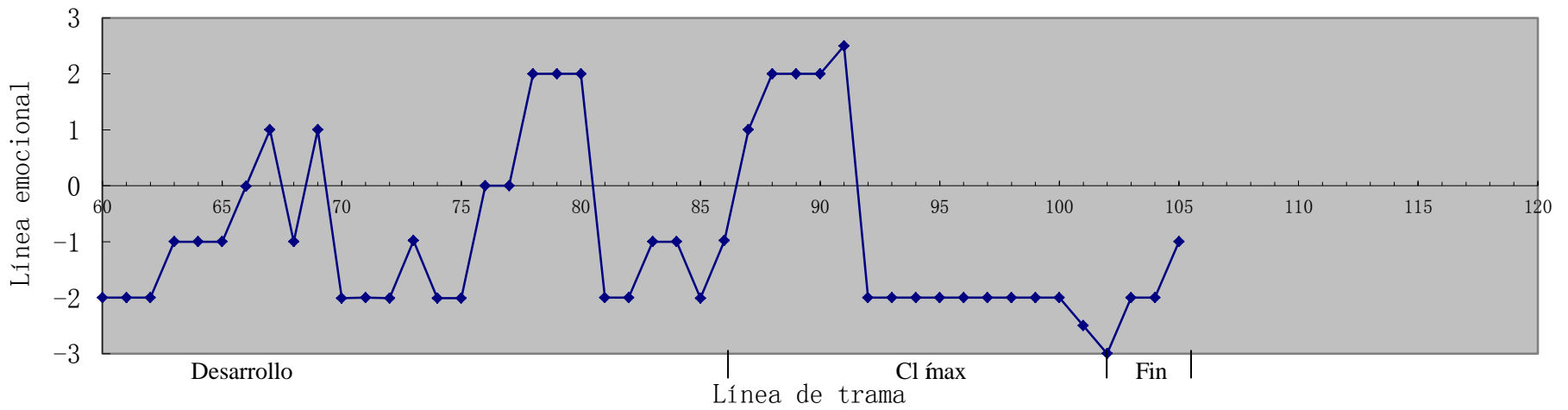
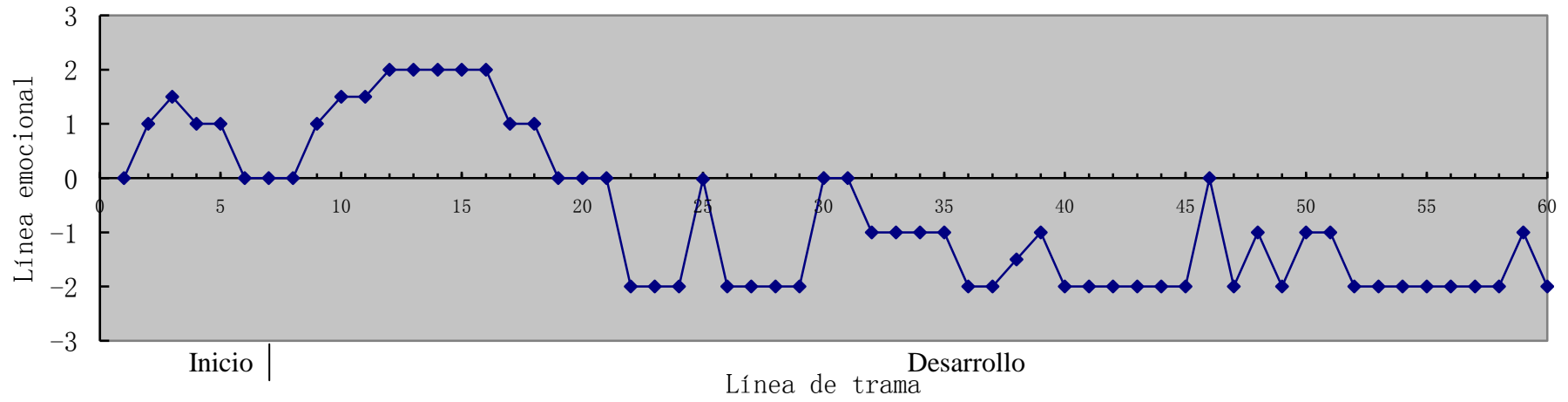
Podemos determinar si la emoción de la película se calienta o se reprime, con la ayuda del color y la música. Los diálogos entre Sin Nombre y el rey suelen mantenerse a nivel normal cero y no estar acompañados por la música o el color artificial, lo que refleja la tranquilidad verdadera y el heroísmo intrépido del espadachín y suelen marcar los cambios de párrafos, como en la sección 6-8, 19-21, 30-31, 46, 66, 76,77.

Los fragmentos por encima del eje X muestran una belleza sublime, y suelen presentarse con movimiento rápido, sonidos altos, luz fuerte, y objetos grandes y numerosos, para mostrar el impulso, la agitación y darle al espectador un sentido de la fuerza y ánimo. Por ejemplo el inicio 1-6 muestra que el ejército de Qin son numerosos y poderosos a la vez la ciudad y el palacio son grandiosos y enormes por su tamaño, lo que da psicológicamente la sorpresa, admiración y respeto a los mismos.

Los fragmentos por debajo del eje X representan la depresión, el dolor y la tristeza. El cine chino de artes marciales está siempre acompañado por la tragedia, así

Figura 7.6. La línea emocional de la película.

Fuente: Elaboración propia



como morirse para la venganza. Pero esto no es una tragedia sencilla, sino a menudo con una característica noble y sublime, puesto que manifiestan la voluntad firme y gran vitalidad los espadachines en la confrontación y enfrentamiento contra la naturaleza cruel, la sociedad injusta e incluso contra sí mismos. En esta película, la mayoría de los fragmentos pertenecen a este tipo. Por ejemplo en la sección 21-30 en que el ejército de Qin masacra con flechas al pueblo en el salón de la biblioteca del país Zhao, el rojo utilizado como el tono principal en sí es una reminiscencia de la sangre y la violencia, lo que hace sentir a la gente el miedo, peligro y represión. Acompañado con la melodía triste, el público puede sentir lo trágico en la lucha contra el país Qin.

En la sección 48-58 donde el rey imagina cómo Espada Rota y Nieve Volante plantea morirse a ayudar a Sin Nombre cumplir la misión de matar al rey, se acompaña también la melodía triste con color azul para expresar el aislamiento, soledad y dolor inmenso. Sin embargo, en la sección 63-83 donde Sin Nombre narra la verdad de lo que ocurre entre los tres espadachines, aparece lo parecido, pero con un color diferente que es blanco, lo que indica que esta vez lo que narra Sin Nombre no está cubierto de tono personal sino es la verdad.

Vemos que esta curva muestra que la emoción se mantiene a un nivel alto, y tiene altibajos. A medida que avanza la película, la velocidad del cambio de las emociones se acelera y la amplitud entre subidas y bajadas aumenta con más rapidez. En otras palabras, se acentúa más en la segunda parte de la historia, donde el intervalo de tiempo para el cambio entre valores positivos y negativos de intensidad es cada vez más corto, y el valor absoluto de amplitud con mayor número.

La razón para poder mantener un alto nivel de valor emocional es que la película no sólo refleja el amor y odio entre los espadachines, sino también combina el género de artes marciales con el de la historia, en el que se elige el evento histórico entre un emperador y un asesino como tema principal, haciendo que la película siempre esté llena de tensión. Más importante aún, está llena de conflictos y connotaciones trágicas, con que se promueve heroísmo. En la segunda mitad de la película, los héroes Espada Rota y Sin Nombre que van a apuñalar al rey pero de repente entienden que el rey

quiere salvar a los sufridos en el mundo renuncian a asesinar al rey y a la venganza, y mueren heroicos en dos fragmentos respectivamente, que producen un gran cambio emocional de excitación a dolor y el último de los cuales forma el clímax de toda la película.

También vemos que, excepto el clímax, el valor de emoción de la trama generalmente no supera el valor dos, que sólo causa excitación o tristeza. Es porque a pesar de que la película está llena de un montón de acciones de lucha, el director adopta un lenguaje de imágenes románticas para dar a la película una atmósfera fina y elegante, en que la danza acompañada con los colores exquisitos y la música exquisita y triste, alivia en gran medida lo que la violencia estimula a la audiencia, mostrando una belleza implícita y única del Oriente.

Además, debido a la narrativa de multienfocalización, las narraciones respectivas de Sin Nombre y el rey hacen que antes de cada acontecimiento, haya tiempo de recolectar fuerza, y después del clímax, haya tiempo de la caída de emoción. De esta forma la intensidad y ritmo son muy armoniosos, ya que la duración larga de la tensión que se mantiene puede producirle la fatiga al público y el intervalo de diálogos puede ayudarle al mismo a relajarse en el momento adecuado.

Estudiamos ahora la intensidad absoluta de trama, que contiene tres dimensiones que son la densidad de trama, los altibajos de trama y la adhesión de trama. En primer lugar, según la línea quebrada la película está llena de los conflictos y acciones intensivas entre los espadachines en torno al plan de matar al rey además de dos grandes virajes en la narración entre Sin Nombre y el rey, así que será mayor el valor de la densidad de la trama. En segundo lugar los altibajos emocionales son grandes, con el máximo valor absoluto de 5.5. A medida que avanza la trama, más diferencias de valores emocionales entre los acontecimientos se presentan. En tercer lugar, la adhesión de trama es muy alta, pues que los acontecimientos se enlazan a través de los diálogos de cuestión y respuesta entre el rey y Sin Nombre y la relación de causalidad entre sí es muy estrecha.

La intensidad relativa de trama también es alta. «Héroe» abandona el modo narrativo de la oposición binaria entre el bien y el mal que adoptan las películas de

artes marciales tradicionales, pues que Sin Nombre y el rey de Qin no son representativos de los dos extremos de justicia y malicia. Al mismo tiempo las artes marciales con violencia a su vez se convierten completamente en un impacto visual de danzalización, que poco ocurre en las películas de artes marciales anteriores y da una sensación refrescante. Finalmente, el clímax de la película no es tampoco el duelo entre lo bueno y lo malo, sino que el héroe Sin Nombre para la paz de todo el mundo voluntariamente muere, lo que aparentemente está fuera de las expectativas del espectador.

A la vista de todo esto, podemos considerar «Héroe» como una película de intensidad alta, puesto que se toma la leyenda entre el rey y los espadachines como objeto, que es mucho más que la vida cotidiana y cuyo valor que refleja está fuera de las expectativas que sostiene el espectador a los espadachines a la vez que la trama tiene los altibajos emocionales grandes y los acontecimientos se conectan estrechamente.

7.3.5. Los personajes y el conflicto principal

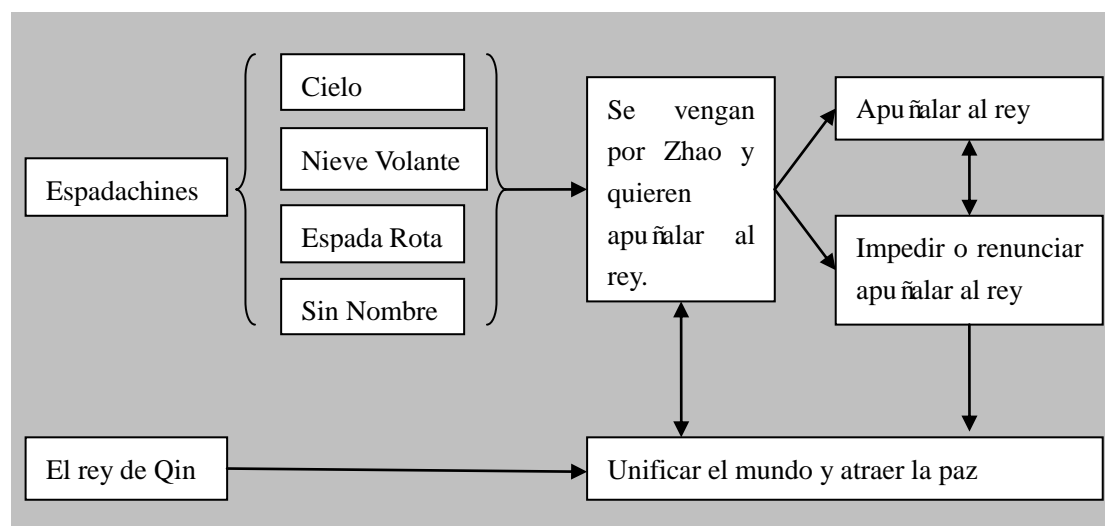


Figura 7.7. El argumento de la historia

Fuente: Elaboración propia.

Podemos ver en la figura que los personajes principales contradictorios son los espadachines y el rey de Qin. Los espadachines para salvar el país Zhao, están dispuestos a vengarse y morir en el asesinato del rey de Qin. El rey de Qin para poner fin a las guerras entre los países que dan lugar al dolor y al odio y lograr la paz permanente, está preparado para unificar el mundo. Ambos lados están llenos de justicia, pero el motivo de los espadachines, aunque razonable, viene simplemente de los intereses de Zhao, no de la visión de todo el mundo. Así algunos espadachines que entiende el ideal grandioso de Qin, especialmente Espada Rota y Sin Nombre por fin, abandonan la idea original de apuñalarle, mientras que el rey Qin también sabe que un mundo unificado no se puede obtener con la matanza y la guerra sino con medios pacíficos y morales.

La historia del apuñalamiento al rey del país Qin origina del cuento antiguo, en que el espadachín Jinke fracasa en la misión por no acertar en apuñalar al rey. Pero en la adaptación cinematográfica, Sin Nombre dramáticamente abandona cumplir la misión. En cuanto a esta fábula contrariada cinematográfica, Ranciére comenta así (2005: 18-20) «Tal es el arte de la edad estética: un arte a posteriori que deshace los encadenamientos del arte figurativo, ya sea contrariando la lógica de las acciones encadenadas mediante el devenir-pasivo de la escritura, o bien re-figurando los poemas y cuadros del pasado... El cine es el arte del a posteriori, emanado de la desfiguración romántica de las historias, y a la vez emplea esa desfiguración para restaurar la imitación clásica. »

Ideológicamente al final de la película «Héroe» se alivian y disipan los conflictos entre los espadachines asesinos y el rey de Qin, así que el mundo de artes marciales basado en conflictos entre el bien y el mal se integra y se transforma en el mundo del rey de Qin, causando un gran cambio en el sistema de valores de las películas de artes marciales. En las películas de artes marciales tradicionales se utiliza el modo narrativo de la oposición binaria del bien y del mal, en que los espadachines y malvados constituyen los dos polos. Se acentúan hechos del mal, como la matanza de los inocentes, la conspiración para usurpar el trono, la incriminación a personas honestas, o la violación a mujeres mientras que los espadachines con artes marciales, son justos

y honrados. Las películas concluyen con que la buena fuerza bajo el nombre de la ética moral o venganza erradica el mal con la violencia. El director de esta película sigue el tema de venganza de las artes marciales tradicionales, pero saca provecho de la división entre los héroes de la película para disminuir el motivo de la venganza. Es como Sin Nombre le relata al rey lo que dice Espada Rota, el dolor y sufrimiento personal comparado con el de todo el mundo ya no será doloroso, el odio hacia Qin con el contexto de todo el mundo ya no será odioso. Por lo que «Héroe» destruye el viejo mundo del cine de artes marciales chinos, y ensancha y establece un reino nuevo y de sorpresa. En este sentido, Muñoz (2005: 150) sostiene que «Toda la espectacularidad visual de Hero esconde una reflexión sobre la violencia y sus consecuencias, a la vez que propone un discurso pacifista. La película nos plantea la creatividad como fuerza que supera el odio. »

7.4. Análisis de fragmentos

El análisis de fragmentos nos permite profundizar y disecar recursos de expresión de los fragmentos más característicos de la película, en busca de los rasgos nuevos del cine de artes marciales. En las películas de artes marciales lo que tiene gran impacto sobre la narración y la trama son las secciones de lucha con artes marciales, cuyas características y métodos del lenguaje audiovisual tienen mucho que ver con la intensidad de trama de la película entera. En segundo lugar, hemos elegido el clímax de la película, en el que Sin Nombre renuncia a apuñalar al rey de Qin. Esta sección refleja mejor el estilo narrativo épico de esta película de artes marciales, por lo tanto el análisis de expresión artística de la narrativa audiovisual nos ayuda a comprender mejor en que manera el director narra una historia tan grandiosa.

7.4.1. El duelo entre Cielo y Sin Nombre 0.11.08 0.16.05

N	Tiempo	Movimiento y posición de cámara	Escala de plano	Contenido	música
1	0.11.09	Cabeceo	PG	Sin Nombre salta hacia Cielo	horror
2	0.11.12		PD	Los pies de Sin Nombre tocan el suelo	
3	0.11.13	Travelling	PMC	Mira Cielo	
4	0.11.15	Travelling ralent í	PD	Las piernas de Sin Nombre que corren	
5	0.11.16	Travelling	PM	Mira Cielo	
6	0.11.17	Travelling Ralent í	PD	La espada de An ónimo en mano	
7	0.11.19	Travelling	P.P.	Mira Cielo con detenimiento	
8	0.11.21	Picado Ralent í	PG	Sin Nombre salta y apu ñala hacia adelante	
9	0.11.25		PD	Los ojos de Cielo que miran	
10	0.11.27	Ralent í	PG	Sin Nombre salta apu ñalando hacia Cielo	
11	0.11.28	Ralent í	PMC	Cielo pone la lanza por delante para resistir	
12	0.11.30	Ralent í	PD	Los pies de Cielo	
13	0.11.31	Ralent í	PMC	Cielo esquiva el golpe	
14	0.11.32	Ralent í	PM	Sin Nombre vuelve a golpear	
15	0.11.33	Cabeceo Ralent í	PM	Sin Nombre apu ñala hacia Cielo	
16	0.11.35	Cabeceo Ralent í	PD	Los pies de los dos	
17	0.11.37	Cabeceo Ralent í	PG	Sin Nombre apu ñala hacia Cielo	
18	0.11.40	Ralent í	PM	Cielo resiste	
19	0.11.41	Ralent í	PD	Cielo empu ña la lanza	horror
20	0.11.42	Ralent í	PM	Lucha	
21	0.11.43	Ralent í	PG	Ambos retroceden	
22	0.11.48	Travelling	PD	La lanza tiembla	
23-31	0.11.52	Cabeceo	PM	Plano y contraplano de los dos	
32	0.12.10		PD	La lanza tiembla	
33	0.12.12		PG	Lucha	
34-35	0.12.15		PM PG	El viejo va a salir con Zheng	
36-39	0.12.20		PM	Lucha	
40	0.12.27	Vertical	PM	El viejo va a salir	
41-46	0.12.31		PM	Sin Nombre hace al viejo tocar otra música	
47	0.12.40		PG	El viejo va a tocar	
48-49	0.12.45		PM	Plano y contraplano de Cielo y Sin Nombre	
50	0.12.49		PG	Ambos de pie, preparados para la lucha espiritual	
51	0.12.58		PG	Los detectives de Qin miran de pie	
52-53	0.13.00		PG	Plano y contraplano de los dos	
54	0.13.05		PG	El viejo toca.	
55	0.13.09		PD	Los manos del viejo que tocan	

56	0.13.11	Ralent í	PD	Las gotas caen del alero del tejado	
57	0.13.16	Travelling	PP	La cara de Cielo	
58	0.13.20	Ralent í	PD	Las gotas caen en jarras	
59	0.13.22	Travelling	PP	La cara de Sin Nombre	
60-63	0.13.27	BN	PG PM	Lucha	
64-66	0.13.44	BN Oblicuo	PG	Ítem.	
67-68	0.13.53	Ralent íBN	PG	Ítem.	
69	0.13.58		PP	La cara de Sin Nombre con ojos cerrados	
70	0.14.00	BN	PD	Zheng que toca el Viejo	
71	0.14.01		PP	La cara de Cielo con ojos cerrados	
72	0.14.02	Ralent íBN	PD	Las gotas caen en jarras	
73-75	0.14.05	Ralent íBN	PG PM	Lucha	
76-77	0.14.15	Ralent íBN	PD	La patada de Sin Nombre a la lanza	
78-79	0.14.18		PD	La espada de Sin Nombre	
80	0.14.21	Oblicuo	PG	Sin Nombre con ojos cerrados apunta la espada abajo	
81	0.14.23		PD	Las gotas caen en el tablero de ajedrez	
82	0.14.25	Oblicuo	PG	Cielo con ojos cerrados empuña la lanza	
83-85	0.14.27	BN Ralent í	PM PG	Lucha	
86-87	0.14.35	BN Ralent í	PG	Ítem.	
88	0.14.36	BN Oblicuo	PG	Ítem.	
89-90	0.14.38	Ralent íBN	PM PG	Sin Nombre esquiva un golpe	
91	0.14.43		PG	El viejo toca	
92	0.14.44	BN Travelling	PM	Lucha	
93-103	0.14.49	BN	PM PD	Ítem.	
104	0.14.58		PD	Zheng	
105	0.14.59		PP	Cielo con ojos cerrados	
106	0.15.01		PD	Las gotas caen del alero del tejado	
107	0.15.03		PP	Sin Nombre con ojos cerrados	
108-110	0.15.05	BN Travelling ralent í	PG	Lucha	
111-128	0.15.11	BN(lucha) y color (Zheng) Ralent í(lucha)	PDPG	Alterna entre el viejo que toca y la lucha	
129	0.15.27		PD	Se rompen las cuerdas de Zheng	
130	0.15.29		PD	Abre los ojos Cielo	Horror tambor
131	0.15.29	Ralent í	PD	Apuñala hacia Cielo Sin Nombre	
132	0.15.31		PD	Los ojos de Cielo	
133-135	0.15.32	Ralent í	PM	Sin Nombre corre	
136	0.15.41	Ralent í	PD	La espada de Sin Nombre	
137-140	0.15.42	Ralent í	PM	Apuñala hacia Cielo Sin Nombre	
141	0.15.49	Ralent í	PM	Sin Nombre rompe la lanza de Cielo y apuñala	

142	0.15.51	Ralent íOblicuo	PM	Cielo cae hacia atr ás	
143	0.15.53	Ralent íOblicuo	PD	Vuela la lanza	
144-145	0.15.54		PM	Sin Nombre envaina la espada	
146	0.15.55	Ralent íOblicuo	PD	La lanza rota cae en el suelo	
147	0.15.56	Ralent íOblicuo	PM	Cielo pretende morir	
148	0.15.57	Ralent í	PM	Mira Sin Nombre	
149	0.15.59	Ralent í	PD	La lanza rota cae en el suelo	
150	0.16.05				

Tabla 7.1. El d écoupage del fragmento.

Fuente: Elaboraci ón propia.

7.4.1.1. Ritmo del montaje en acciones de artes marciales

Sabemos que la longitud y el tama ño son dos factores principales en determinar el ritmo del montaje. Jia llama el montaje de acci ón en las pel ículas de artes marciales chinos modernos como el montaje de tormenta cuya velocidad m ínima es un plano por segundo en promedio. Sin embargo, vemos en esta parte de artes marciales 0.2 plano por segundo en promedio, y la mayor velocidad de 2 planos por segundo aparece en los planos 86, 87, cuyo valor es inferior a lo que Jia describe de las pel ículas de artes marciales de los a ños 90s. A ún, aparecen los planos secuencia 21 de duraci ón de m ás de 5 segundos, lo que es en las pel ículas de artes marciales anteriores muy raras. Adem ás de que los planos hacen al p úblico ver el conjunto de movimientos de artes marciales, lo m ás importante es que le da lentitud al ritmo de montaje de acci ón de artes marciales, de manera que alivia eficazmente la estimulaci ón violenta que se ejerce sobre la audiencia, ofreciendo un estilo narrativo po ético bajo el ritmo suave oriental. Por eso lo que el espectador ve no son las peleas de vida o muerte entre los dos espadachines, sino un baile elegante y hermoso de dos bailarines.

En cuanto a la escala de plano, se usa con mayor frecuencia el plano general y panor ámico. Los usos del panor ámico son como lo siguiente (G ómez, 2006: 48-49):

1. Descriptivo: explora o muestra un escenario cualquiera.
2. Narrativo-Dram ático: para presentar los elementos de la acci ón.

3 Subjetivo: La cámara transmite ideas y sensaciones cuando parece introducirse dentro de los personajes.

Sabemos que las películas de artes marciales tradicionales están a menudo llenas de peleas entre dos personas de cerca, por eso se suele utilizar el primer plano e incluso el plano detalle para darle un impacto visual al espectador y aumentar la sensación de excitación, a la vez para elevar la intensidad de trama. Pero en contrario, debido a la grandiosa narración histórica en que apuñala Sin Nombre al primer emperador chino, se hace el uso intensivo del plano general y panorámico con el fin de mostrar la magnificencia de epopeya y belleza de la fuerza. Los planos generales y panorámicos tienen espacio muy amplio, que pueden mostrar el conjunto de escenas, y también mostrar acciones y relaciones entre los personajes plenamente. En el plano general y panorámico, se mezclan personajes con el medio ambiente, lo que facilita crear una imagen vívida y efectos de la pintura de escena y emociones. Sobre todo los planos generales y panorámicos nos comunican el tiempo, el lugar y el estado general de manera objetiva e histórica.



Figura 7.8. Plano general en que Sin Nombre y Cielo comienza a hacer lucha de pensamiento acompañado por un viejo que toca Zheng

En resumen, el ritmo de montaje de «Héroe» es relativamente lento, pues que

abandona el método de Hollywood cuyo montaje en las películas de acción es rápido. Parece que vuelve a la velocidad de las primeras películas de artes marciales chinas, pero la diferencia reside en que la combinación de los planos panorámicos y planos secuencia lleva a la reducción de efectos de escenas horribles, atribuye características poéticas a conflictos sangrientos y aumenta la mística y los encantos de la historia.

7.4.1.2. Ralentí

El que determina la velocidad de montaje también incluye movimientos dentro de la toma. Los espadachines saltan y vuelan desde arriba hacia abajo con más rapidez y de día en día de manera más deslumbrante, lo que casi se ha convertido en algo común en las películas de artes marciales actuales. Pero esta película es en cierto grado similar al documental histórico, con que las acciones de artes marciales en esta sección son muy realistas y se mantiene la velocidad modesta. Además se hace uso amplio de la cámara lenta en esta sección, y aún en casi todos los planos de artes marciales más o menos se utiliza la misma, lo que es muy raro en las películas de artes marciales que siempre quieren aumentar la velocidad para la mayor intensidad de trama. Esta prolongación de tiempo no sólo nos permite ver con más claridad los movimientos de artes marciales que son más delicados y finos con ralentí sino también la función práctica de los golpes de artes marciales da paso a la función interpretativa de danza, con que en la película se presenta un efecto visual de elegancia y delicadez, con énfasis en las características de la belleza del Oriente, así que se reducen en gran medida la sensación violenta y la intensidad de trama narrativa.

En este apartado, la cámara lenta además puede ayudar a dar forma al mundo virtual de pensamiento, que para los espadachines es un mundo no material y aparece en la mente mediante el sexto sentido y la comunicación espiritual. En las artes audiovisuales, el mundo de pensamiento es un mundo material, que se puede expresar en la pantalla y cuya técnica que se utiliza con más frecuencia aquí en esta película es la cámara lenta.

Teniendo en cuenta el contexto de la película entera, la cámara lenta es una característica bien distintiva. En las artes audiovisuales épicas, para mostrar la magnífica historia, es necesario que se presente el espacio-temporal infinito y libre relativamente en el tiempo limitado de pantalla. El director utiliza la técnica de cámara lenta en la creación de un ritmo lento, con el fin de llegar a la audiencia psicológicamente un sentimiento de expansión del espacio-temporal en la pantalla, lo que es muy diferente a las de artes marciales pasadas.

7.4.1.3. Plano detalle con cámara lenta

En la descripción de la lucha de pensamiento, aparece el plano detalle con cámara lenta tales como los planos 56, 58, 72, 81 en los que las gotas de lluvia caen sobre la mesa de ajedrez o en jarras antiguas, lo que forma un gran contraste visual con el duelo de artes marciales en el patio de ajedrez. Sabemos que el espesor de la historia viene del espacio-temporal, y si no se capturan secciones transversales suficientes de la vida, le faltará credibilidad a la lucha en el patio de ajedrez y es también difícil de construir el espacio-temporal histórico y tridimensional. Como Paz y Montero (2002: 27-32) indican la importancia de los momentos precisamente recordados hasta los más insignificantes detalles para aumentar la verosimilitud cuando hablan del sentido informativo del cine de ficción. «La verosimilitud, en este nivel de mayor profundidad, fundamenta la carga informativa del cine de ficción. No es que la información no pueda ser precisa y cierta si falta esta verosimilitud de fondo. Está puede darse; pero sin la eficacia comunicadora necesaria para que sea eficaz...Cuando se consigue, son innecesarios otros elementos externos para reforzar la verosimilitud con cuidadas reconstrucciones, y al revés.»

Al mismo tiempo, el plano detalle en sí mismo, es bueno en presentar zonas concretas del objeto de manera muy concentrada, clara y manifiesta. Para describir las gotas de agua, la belleza de las imágenes de zonas concretas que se destacan en plano detalle es el que puede mejor mostrar conceptos e ideas nuevas y únicas del director. Con la cámara lenta, la lluvia cae no como columna de tormenta sino gota a gota,

ofreciendo a la película un sentido suave y prolongado. Es lo que llamamos la pintura de escena y emociones en que domina una sensación serena, etérea y un poco melancólica. Se basa en el proceso de narración de concurso y juega un papel de apoyo a la narración, pues que funciona en gran medida para crear un ambiente sereno y extender la duración de este fragmento.



Figura 7.9. Plano detalle en que las gotas caen en las jarras antiguas despacio.

7.4.1.4. Música

Los diferentes períodos históricos cuentan con sus músicas e instrumentos musicales de sus propias características. La película hace un buen uso de músicas e instrumentos musicales, cuyos sonidos reflejan las peculiaridades de nacionalidad, época y región. Zheng es un instrumento nacional de la China antigua, de 21 o 25 cuerdas semejante a la guitarra, cuya prevalencia está en el país Qin en el Periodo de los Reinos Combatientes. Se suelen usar el pulgar, el dedo índice y el dedo medio de la mano derecha para tocar y controlar el ritmo de melodía, y usar la mano izquierda para adaptar la tensión de cuerdas y así controlar los cambios de sonidos de cuerdas para que se ajuste el tono y se mejore el ritmo. Zheng es primero utilizado como un arma para golpear cuando se erige. Más tarde, cuando se le añaden cuerdas y se le toca, suena maravilloso, por lo que se convierte en un instrumento musical. Pero con

el tiempo, las armas son más y más ligeras y portátiles, así que Zheng con su gran tamaño y peso es abandonado. En resumen, Zheng en sí mismo se llena de aire asesino, y así es muy adecuado para la creación musical en las películas de acción de artes marciales.

La lucha de pensamiento entre Sin Nombre y Cielo de esta sección tiene la música de Zheng como música ambiental. Al mismo tiempo, esta música que toca un viejo es la música diegética que forma parte de acciones narrativas. El ritmo de la música en general es muy lento y suave al comienzo, cuyo sonido es persistente y limpio como arroyos de montaña, pero poco a poco pasa a tener una mayor velocidad, a la vez que las acciones de artes marciales también se intensifican, de manera que el estado de ánimo de la audiencia está creciendo más y más. Este diseño hace que el público piense que el proceso de acciones de artes marciales está totalmente controlado por el ritmo de Zheng, o aún que el mismo es en realidad una interpretación de la música de Zheng. De esta manera en cada acción se inserta una nota musical, y cada nota influye las emociones más sutiles del público. Pero lo que es diferente a las películas anteriores de artes marciales es que la combinación de la música de Zheng y artes marciales se funda en la mezcla del espacio-temporal real y el virtual. Como Sin Nombre dice, aunque las artes marciales y Zheng no son lo mismo, sus principios de práctica son los mismos. Ambos prestan atención al silencio de la atmósfera, por lo que el más alto nivel de tocar Zheng es suave y lírico, y el nivel más alto de las artes marciales es tranquilizante físicamente, por eso la música suave de Zheng que toca el viejo crea condiciones adecuadas para que se haga una lucha de pensamiento entre ellos. La toca a Zheng del viejo es realista y de color, mientras que la lucha entre los dos en la cabeza es virtual y en blanco y negro, que se alterna uno y otro. Especialmente la alternancia que ocurre con más frecuencia a partir del plano 111 hasta el plano 129 en el que se rompen las cuerdas de Zheng permite a la audiencia viajar en lo real y lo virtual con más libertad para que se amplie el espacio. A la vez se utilizan los planos detalle en que el viejo toca Zheng, que forma un contraste visual con los planos medio y general de acciones de artes marciales y así una sensación de salto visual. En consecuencia, el ritmo se acelera y la lucha se hace

más intensiva.

7.4.1.5. Mezcla de tambor con música de terror

El tambor es un instrumento musical tradicional chino, cuyas esencias culturales son muy ricas y profundas. Como herramienta de difusión de la información, el tambor puede funcionar en ritos de sacrificio, cultos, danzas acompañadas con música, advertencias y guerras. En las guerras de la China antigua el sonido de tambores son signos de ofensiva, y tocar el tambor puede elevar la moral del ejército, por lo que el famoso estratega militar chino Cao Gui tiene la evaluación de la función de tambores de guerra como lo siguiente: la guerra, en gran medida se apoya en el coraje, que sólo una serie de sonidos de tambores puede elevar. Por tanto el sonido del tambor en lugar de significar peligros y corazón molesto y preocupado, refleja el coraje de los dos espadachines y la voluntad para luchar. A la vez, es fácil controlar el ritmo de tambor, que puede estar bien adaptado a los cambios de acciones de artes marciales y así promueve el desarrollo de la trama.

Por otra parte, antes de que el rey de Qin descubre la narración falsa de Sin Nombre, nos parece que el duelo entre los dos espadachines es una lucha a muerte, por eso se necesita un sonido especial para dar horror y riesgo a la atmósfera, como música ambiental. Si bien sabemos que la lucha entre Cielo y Sin Nombre en el patio de ajedrez es engañosa, con falta de cuidado y cautela podrá realmente Sin Nombre matar a Cielo, por tanto todavía la escena está llena de riesgos, y así esta pieza de música de horror sigue siendo necesaria.

La combinación de los dos sonidos también se usa en muchas otras secciones de modo impredecible, impositivo y discontinuo. Esto es algo similar a la doble narrativa que propone Gaudreault (2001: 38). «Este uso del sonido, relativamente raro, es muy próximo al uso de los leitmotifs, esas configuraciones musicales presentes en las óperas de Wagner o de Berg para señalar al espectador una acción secundaria respecto de la principal: por ejemplo, mientras la línea melódica refleja los acontecimientos que se desarrollan en escena, otra parte de la orquesta interpretará un tema que

quedar á asociado más tarde o que ya ha sido asociado a otra acción. El cine puede utilizar este camino y convertirse, en toda la amplitud del término, en un doble relato.»

7.4.2. Sin Nombre abandona el apuñalamiento

N	Tiempo	Movimiento y posición de cámara	Escala de plano	Contenido	Música
1	1.27.05	Ralent í	PG	El rey echa la espada a Sin Nombre	
2	1.27.10		PG	La espada mene a ante Sin Nombre	
3	1.27.14		PG	El rey hace elegir a Sin Nombre	
4	1.27.34		PP	La cara de Sin Nombre	
5	1.27.38		PG	El rey da la espalda a Sin Nombre	
6	1.27.42		PM	Sin Nombre se pone de pie	
7-9	1.27.45		PG	Los ministros ascienden por las escaleras	
10	1.27.58		PM	Ítem.	
11-16	1.28.02		PG	Los ministros al lado de las puertas del palacio	
17-19	1.28.22			Nieve Volante y Espada Rota miran hacia el palacio desde una montaña remota	
20	1.28.38		PG	El rey est á de pie ante el carácter chino por espada	
21-22	1.28.40		PM PG	Sin Nombre levanta la espada	
23-24	1.28.47		PM	Arqueros llegan al palacio	
25	1.28.55	Travelling	PG	Los arqueros apuntan flechas hacia Sin Nombre	
26	1.29.05		PM	El rey est á de pie ante el carácter chino por espada	
27	1.29.08		PG	Sin Nombre apunta hacia el rey con la espada	
28-29	1.29.11		PM	Los arqueros tiran flechas	
30-31	1.29.15			Nieve Volante y Espada Rota siguen mirando desde el exterior	
32-34	1.29.22		PM PG	Sin Nombre apunta la espada hacia el rey	
35	1.29.33		PM	El rey cae en la cuenta del significado profundo del carácter chino por espada	
36	1.29.44		PM	Escucha Sin Nombre	
37	1.29.49		PA	El rey habla del primer nivel espiritual de artes marciales con espada	
38	1.29.51		PA	Escucha Sin Nombre	
39	1.29.54		PG	El rey habla del segundo nivel	
40	1.29.58		PG	Escucha Sin Nombre	
41	1.30.01		PG	Los arqueros	
42	1.30.07		GPG	El rey habla del tercer nivel	

43-44	1.30.16		PM	Plano y contraplano de los dos	
45	1.30.28		PD	Sin Nombre da una patada en el suelo	
46	1.30.29	Vertical	PG	Sin Nombre salta al rey	tambor
47-50	1.30.32		PM PD	Planos de Sin Nombre y su espada	
51	1.30.40	Travelling	PM PD	Sin Nombre pretende apuñalar	
52	1.31.04		PM	Sin Nombre abandona el apuñalamiento	
53	1.31.14	Oblicuo	PD	La espada cae al suelo	
54-60	1.31.18		PM PG	El rey gira la cabeza y ve salir del palacio a Sin Nombre	Melodía principal
61-68	1.31.57	Ralentí	P.P. PG	Nieve Volante y Espada Rota saben la muerte de Sin Nombre y se van a caballo	
69-70	1.32.41		PG	Sin Nombre desciende por las escaleras rodeado por el ejército	
71	1.32.54		PG	Nieve Volante y Espada Rota corren a caballo	
72-73	1.33.01		PG	Sin Nombre desciende por las escaleras rodeado por el ejército	
74	1.33.12		PG	Nieve Volante y Espada Rota corren a caballo	
75-76	1.33.19		PG	Sin Nombre desciende por las escaleras, rodeado por el ejército	
77	1.33.32		PG	Nieve Volante y Espada Rota corren a caballo	
78	1.33.37		PM	Sin Nombre desciende por las escaleras, rodeado por el ejército	
79-167	1.33.42			Nieve Volante y Espada Rota mueren por amor	
168	1.39.46		P.P.	Sin Nombre da media vuelta	
169-172	1.39.54		PG	Sin Nombre rodeado por el ejército	tambor
173	1.40.09		PG	Los ministros quieren matar a Sin Nombre	
174	1.40.13		GPG	Sin Nombre	
175	1.40.17		PG	Los ministros quieren matar a Sin Nombre	
176	1.40.21		PG	Sin Nombre	
177	1.40.24		PP	La cara del rey	
178-180	1.40.27		PG	Los arqueros van a tirar	
181	1.40.37		PP	La cara de Sin Nombre	
182-184	1.40.40		PG	Los ministros quieren matar a Sin Nombre	
185	1.40.45		PP	La cara del rey	
186	1.40.51		PG	Sin Nombre	
187	1.40.54		PP	La cara del rey	
188-190	1.41.00		PG	Los ministros quieren matar a Sin Nombre	
191	1.41.05		P.P.	La cara del rey	
192	1.41.08		PG	Los arqueros	
193	1.41.09		PP	La cara de Sin Nombre	
194	1.41.11		PP	La cara del rey	
195	1.41.17		PG	El rey decide a matar	
196	1.41.22		PG	Los arqueros tiran	

197-198	1.41.23		PG	Las flechas dirigidas a Sin Nombre
199	1.41.29		PM	Plano y contraplano del rey y Sin Nombre
200	1.41.36		PG	Sin Nombre ante las flechas que le están dirigidas
201-202	1.41.39		PD	Las flechas disparadas
203	1.41.44		PP	La cara del rey con los ojos tristes
204	1.41.48		PG	Los ministros silenciosos
205	1.41.55	Travelling	PD	Las flechas dirigidas a la puerta del palacio
206-207	1.42.11	Picado	PG	El ejército levanta el cadáver de Sin Nombre
208-215	1.42.24		PM	Ítem.
216-218	1.42.59			Los cadáveres de Espada Rota y Nieve Volante
219	1.43.15	Travelling	PD	El espacio vacío de la puerta donde está de pie Sin Nombre
220	1.43.29		GPG	El rey está de pie en el palacio
221	1.43.38		Negro	Negro en la pantalla
222	1.43.43	Cabeceo	PG	El Gran Muralla
	1.44.12			Fin

Tabla 7.2. El découpage del fragmento.

Fuente: Elaboración propia.

7.4.2.1. Plano general

Dado que «Héroe» es una combinación del cine de artes marciales con el de historia, y especialmente en la historia, el primer emperador chino constituye un personaje principal, es necesario crear un lenguaje audiovisual para el espacio-temporal correspondiente. Descubrimos que en el fragmento en el que Sin Nombre apuñala al rey de Qin, el uso de plano general y panorámico cuya vista es más amplia es adecuado para esta narración épica y heroica, y su frecuencia de uso es mucho mayor que la de las películas de artes marciales ordinarios. Normalmente las películas de artes marciales tradicionales se basan sólo en el odio y la venganza entre espadachines, o a lo sumo, entre un emperador con espadachines. Pero lo que «Héroe» describe es una verdadera historia épica de artes marciales con grandioso contexto y los intereses de la nación, se debe tener un lenguaje correspondiente para mostrar las cualidades épicas distintas a las anteriores. El plano general y panorámico da una sensación amplia y de impulso, que se utilizan para el rodaje en el exterior con el fin de mostrar la escena de manera más completa y de una perspectiva amplia. Por

eso, antes de que apuñala al rey Sin Nombre, se proyectan ocho planos generales sucesivos para representar la multitud de súbditos que entran en el palacio, y se combinan con el efecto de retraso de montaje, lo que es muy similar al en «El Acorazado Potemkin». Además en los planos generales los arqueros excesivos y demasiados con armadura cuyas borlas rojas se mueven como numerosas espigas de trigo en el campo inmenso muestran que el ejército de Qin es muy fuerte e indican que el rey de Qin será el ganador. Después de que Sin Nombre renuncia a apuñalar al rey, se ve rodeado por el ejército con el que desciende por las escaleras en planos generales y panorámicos, lo que significa que no va a escapar de la muerte a que no teme con el heroísmo intrépido.



Figura 7.10. Plano general en que los funcionarios del país Qin ascienden por las escaleras.

El uso del plano general más importante e innovador en el interior del palacio es en la escena en que revela el rey el significado de artes marciales con espada. Las películas de artes marciales del pasado suelen mostrar de manera gradual la evolución y mejora de las artes marciales de un espadachín, pero el significado profundo y teórico no se elevan a un nivel tan racional. En la película «Héroe» el rey nos cuenta que las artes marciales con espada tienen tres niveles. El primer nivel es «la espada en la mano y también en el corazón» pues que el practicante se integra totalmente con la

espada. El segundo nivel es «la espada no en la mano, pero si en el corazón», así que sin armas, es capaz de resistir al enemigo a cien pasos con qigong. El tercer y el más alto nivel es «la espada ni en la mano ni en el corazón», de forma que el espadachín debe en ocasiones significantes tolerar todo, lo que es no matar, es la paz. De esta manera se integran las artes marciales con los principios del confucianismo. En «Héroe» se alternan planos generales y panorámicos, junto con planos medio en que se convierte la distancia espacial en la distancia psicológica para mostrar la grandeza de artes marciales con espada y también la dirección de la narrativa. En primer lugar se utilizan los planos medio 35, 36 en que el rey comienza a entender esencias de la práctica de la espada, a que escucha Sin Nombre enfrente. Cuando Ying Zheng ante el enorme carácter chino espada habla del primer nivel en los planos 37, 38, se hace uso del plano general para mostrar la pequeñez del rey, y también del plano panorámico para Sin Nombre, cuyo efecto hace que esté más cerca de las puertas del palacio y más lejos del rey. En los planos 39, 40 donde habla el rey del segundo nivel, el plano general para ambos que refleja la pequeñez y la impotencia del rey y que Sin Nombre está más lejos del rey, lo que significa que ha tenido la idea de renunciar a matar al rey. Cuando habla el rey del nivel más alto, aparecen juntos en el gran plano general el rey y Sin Nombre, cuyas figuras nos parecen tan pequeñas y aún borrosas ante el gran carácter chino espada que nos comunica la información de que los dos son de poca importancia e insignificantes comparados con lo que significa el carácter chino espada y por eso Sin Nombre abandona por completo el plan de asesinar al final.

Cuando se rueda en el interior, también se utilizan el plano general y el plano panorámico. El palacio imperial donde tiene lugar el diálogo entre Sin Nombre y el rey es vacío, sin guardias ni damas ni decoración excesiva, lo que muestra un aspecto asesino. Por aquí también, se muestra claramente en los planos generales que, si bien toma el trono más alto el rey de Qin, es muy solitario en su interior que está lleno de dolor e impotencia, pues que se hace la persona menos comprendida entre los seis países debido a su gran ambición de reunificar el mundo, que no sólo los ministros suyos no apoyan, pero también provoca a los países a enviar espadachines para asesinarlo. Mientras tanto, Sin Nombre en este plano general donde por delante está él

rey y por detrás está el ejército y en cooperación con el uso de primer plano de su cara, aparece muy tranquilo, lo que muestra que el corazón del héroe es suficientemente fuerte, en contraste con el débil del rey a pesar de su alto puesto.

7.4.2.2. Plano secuencia con movimiento

El plano secuencia es la secuencia filmada en continuidad, sin corte entre planos, en la que la cámara se desplaza de acuerdo a una meticulosa planificación. El plano secuencia puede incorporar todos los movimientos internos y una variedad de ángulos y escalas, de ahí que la imagen parece natural y fluida, y llena de cambios a la vez. Este no sólo puede describir el medio ambiente, sino también hacer resaltar a los personajes, cuyas interpretaciones se realizan con más espacio-temporal libre, lo que ayuda a presentar acciones dramáticas de manera completa y bien organizada y así la coherencia emocional de los personajes. Además, como el rodaje en el plano secuencia no hace ningún daño a la continuidad del espacio y el tiempo donde ocurren los acontecimientos, tiene un fuerte efecto de realismo histórico. En esta sección, surge el plano secuencia tres veces. El primero es el plano 25, en que los arqueros bloquean las puertas del palacio imperial y apuntan flechas hacia Sin Nombre. Este plano secuencia que se armoniza con travelling y dura 10 segundos, muestra la multitud del ejército de Qin, a la vez que aumenta la sensación de espacio y también fortalece la atmósfera de tensión dramática.

El segundo plano secuencia aparece después del disparo de flechas del ejército de Qin, en el que la toma contrapicado con travelling recorre la puerta principal de la ciudad de Qin que está llena de flechas. El papel que juega el plano aquí es principalmente lírico, que no sólo es el registro de la realidad de manera objetiva, sino también junto con la melodía principal, ayuda a la acumulación y estallido de emociones tristes y heroicas hacia el mártir y muestra la admiración al héroe intrépido del mártir y de todo el grupo que quiere apuñalar al rey. En breve, el plano secuencia contribuye a la acumulación y mantenimiento de emociones y puede producir el efecto de lirismo con carácter oriental lleno de sentimientos profundos.



Figura 7.11. Plano secuencia con travelling y contrapicado de la puerta principal.

El tercer plano secuencia aparece en el plano 222, en el que se rueda con cabeceo y en la melodía principal solemne y triste la imagen de la Gran Muralla que serpentea entre las montañas, lo que con lirismo épico, manifiesta el carácter resuelto y firme del rey como la Gran Muralla y también la determinación de defender el país y su pueblo contra la agresión. Mientras tanto, el uso del cabeceo desempeña la función narrativa, que predica la realización de su gran causa de unificar los seis países al final.

El plano secuencia en «Héroe» causa efecto lírico y épico, que principalmente deriva de la evocación de los tiempos antiguos, y la narración grandiosa de las ambiciones que el rey entrelazada con rencor y amor de los espadachines, lo que en general es poco frecuente en el cine narrativo de artes marciales. Como Sin Nombre dice, el dolor y sufrimiento personal comparado con el de todo el mundo ya no será doloroso, el odio hacia Qin comparado con el de todo el mundo ya no será odioso, por consiguiente sólo la muerte de Sin Nombre no puede producir tanta agitación emocional por parte de la audiencia, pero su muerte representa la reunificación, el abandono por completo de los planes del grupo de apuñalar al rey y el fracaso de todas las fuerzas de resistencia al Qin, lo que constituye una elección histórica. Igualmente la Gran Muralla representa la voluntad del pueblo chino que se unirán

contra la agresión, que es un símbolo nacional y ayuda a la narración de magnificencia épica.

7.4.2.3. Música y melodía principal

La narrativa no se construye sólo a través de la imagen, pues que la música es también una parte esencial que da la información narrativa a la audiencia y juega un papel importante en completar la narración de la película. Nos damos cuenta de que, excepto el acontecimiento en el que el rey habla de los tres niveles y el en el que los ministros hacen que el rey decida matar a Sin Nombre, la sección que forma el clímax de la película está llena de la melodía principal, que con la gran epopeya y esplendor magnífico, reproduce la historia trágica del asesinato del rey de hace dos mil años.

Concretamente la melodía tiene dos funciones principales. La primera es la función dramática con que al crear la atmósfera y recalcar las peripecias, puede poner de relieve la dominante psicológica desempeñando una función metafórica. La segunda es la función lírica, que contribuye a reforzar la densidad dramática en el clímax dándole una dimensión lírica que es apropiada para generar. El héroe Sin Nombre rodeado por el ejército de Qin desciende por las escaleras del palacio imperial mientras que sus emociones internas y mundo interior se expresan bien a través de la música, que también indica claramente la tragedia de toda la película. Cuando el ejército levanta su cadáver y grita al viento, la música suena de nuevo para recordar al héroe.

Además la narración de tragedia lírica es diferente a la del cine de artes marciales tradicional, pues que ralentiza la alta velocidad con que atraen los ojos del espectador las luchas feroces del cine de artes marciales tradicional, y hace que se desarrolle en un tono solemne y triste, lo que incluso hace pensar al espectador que no es una película de artes marciales sino una película histórica. A pesar de la reducción de la velocidad de narración, la agitación de emociones profundas crece, por lo que el impulso de la película se fortalece, lo que es más propicio para la formación del clímax.

Por otro lado, la música juega un papel de conectar y enlazar los acontecimientos de trama y ayudar a destacar la estructura narrativa. En esta sección, hay acontecimientos tanto dentro como fuera del palacio imperial. Los acontecimientos fuera del palacio imperial, en que Nieve Volante y Espada Rota luchan para el fracaso del apuñalamiento hasta que ambos se mueren por amor, se conectan en la melodía principal con los acontecimientos paralelos en el palacio. A lo largo de toda la película, surge 10 veces la melodía principal, que une los acontecimientos pasados con los presentes, la narración verdadera con la falsa. Los propósitos y principios de conectar es traspasar los límites de conflictos específicos de trama con una emoción coherente de solemnidad y tristeza en los espacios-tiempos entrecruzados para promover la construcción e integración de los acontecimientos históricos.

Las buenas bandas sonoras funcionan como catalizadores, pues se puede añadir a la trama insípida un sentido melódico, a la trama sosa una mayor tensión. Ver películas con los ojos y escuchar la música con el corazón es una forma de apreciar las artes audiovisuales, y también un proceso de experiencia y liberación de emociones. La creación de la música incluye la comprensión de la película por parte del compositor, que promueve el desarrollo de la narrativa, así que la combinación del cine y la música permite la emisión de emociones con más encanto.

7.5. Estudio interdisciplinar de la narrativa

7.5.1. La iconología y la iconografía

Desde el punto de vista antropológico, Caramés (Volumen I, 2000:81-94) analiza y comprueba la intención, suceso y reacción del cine como el discurso etnográfico y afirma que de todas formas es esencial para el cine de «codificar una realidad micro o macroscópica cultural». Así que la misión iconológica consiste en descodificar todos los elementos culturales detrás de los objetos etnográficos e investigar su relación interna con la narrativa.

7.5.1.1. Weiqi



Figura 7.12. Weiqi.

Nivel preiconográfico

Weiqi es un juego tradicional con piezas blancas y negras en un tablero de 361 cruces. Detectives con artes marciales se encuentran con Cielo en una sala de Weiqi, donde toman piezas con pinzas de hierro, las blancas para Sin Nombre, las negras para un detective. Después de que la partida haya terminado, el detective identifica al asesino Cielo, por eso le hace a Cielo mostrar su lanza de color plateado y enfrentarse con el duelo con ellos.

Nivel iconográfico

Weiqi representa el cálculo, que en la cultura tradicional china está con un aspecto asesino. Ambos lados en el juego conspiran y pugnan para comer piezas unos a otros. Cielo usa las piezas de color de su ropa, blanco, que significa no temor a la muerte. Los detectives con color negro, también es el de su ropa, que connota majestad y poder. Al mismo tiempo, la reunión con los detectives es un fraude que Cielo y Sin Nombre juntos diseñan, en el que pretende Sin Nombre apuñalar a Cielo para obtener la confianza del rey y luego tener la oportunidad de, asesinarlo en el palacio imperial.

Nivel iconológico

De hecho, teniendo en cuenta los antecedentes históricos, la guerra civil de China es un ajedrez grande con mayor tensión. El rey de Qin para determinar guerras entre los países y hacer el mundo pacífico, está dispuesto a unificar el mundo, lo que constituye comer piezas y limpiar obstáculos. Por tanto, los seis países frente a la presión de Qin, deben ser temerosos y cautelosos. Así que los seis países con el fin de conservarse a sí mismos, envían unos asesinos para matar al rey de Qin, lo que también constituye comer piezas. Así que el rey de Qin está también muy nervioso, ya que el mínimo error o falta de atención puede causar su muerte en manos de los asesinos, lo que constituye no una pieza sino una partida entera.

7.5.1.2. El carácter chino por espada



Figura 7.13. El rey ante la palabra «espada» escrita en chino.

Nivel preiconográfico

El carácter chino por espada aparece muchas veces en la película. Espada Rota se lo escribe a Sin Nombre en su habitación. El viejo calígrafo del país Zhao ante la invasión de Qin dirige a los discípulos a escribirlo. Por último Sin Nombre lleva al palacio imperial un cuadro del gran carácter que escribe Espada Rota.

Nivel iconográfico

Como dice Sin Nombre, tiene muchas maneras de escribir un carácter chino, que dependen y se diferencian de la fuerza de muñecas y el aire en el pecho y así se relacionan también con las artes marciales, por lo que el propósito de la búsqueda de la escritura es estudiar y explorar las sutilezas y principios de las artes marciales escondidos en la misma. El estilo de escritura de Espada Rota se llama rota en la película, cuyos trazos no son rígidos sino flexibles, ya que está lleno con giros y vueltas como si alguien baila al ritmo ligero.

Nivel iconológico

La última palabra fue escrita por Espada Rota con el fin de disuadir a Sin Nombre del asesinato al rey. La gran sabiduría e intrepidez del espadachín aparecen en esta gran palabra, frente a la figura del rey que se ha vuelto tan pequeña. Por fin, el rey de Qin se da cuenta del nivel más alto del uso de la espada que la capacidad de ser magnánimo para todos, es no matar, es la paz. Un país no puede depender de la fuerza, sino de medios pacíficos, no violentos, tales como la moralidad. Las guerras no pueden resolver todos los problemas, y para acabar con el sufrimiento del mundo, primero debemos tener el espíritu de tolerancia para las variedades de caligrafía, y palabras e ideas diferentes, con que la unidad del país es significativa y justa.

7.5.2. La sociología y la narración

Como indica Daniel González Lomelí (2006: 73), «el cine cumple diversas funciones en la vida social, así desde el punto de vista sociológico, se considera como un medio de expresión de la comunicación de masas para guiar o disciplinar el espíritu individual y colectivo, en cierta medida introduciendo cánones de conducta en el hombre, reforzando y acentuando algunas categorías de valores más que otras, las que tendrán, por la conducta de las personas que hubieran integrado en un momento

dado un público, un reflejo superficial o profundo en una dinámica social.»

En los años 50s, 60s, y 70s en China, se pone énfasis unilateral en el papel de propaganda política en las películas, lo que lleva a un desarrollo anormal de las mismas. Especialmente durante la década de la Revolución Cultural, las películas no se innovan mucho en la narrativa, se convierten en herramienta de conflicto político, lo que produce consecuencias desastrosas para la causa cinematográfica de China. Con la reforma de la economía mercantil y su privatización que se inicia desde la década de 1980 hasta el nuevo siglo, la industria cinematográfica china se ha cambiado gradualmente. Los directores cinematográficos chinos en condiciones relativamente flojas y con financiación suficiente comienzan a liberarse del modelo viejo de la predicción política, innovarse en la narrativa cinematográfica y explotar en la profundidad de la civilización china tradicional.

Para esta película, la historia del apuñalamiento del rey de Qin es bien conocida en China, pero el director Yimou que ha estado siempre en busca de cambios no tiene prisa para seguir la historia original, y toma como conflicto principal la división entre el grupo de los espadachines y el abandono del apuñalamiento en lugar de seguir el modo narrativo viejo de la venganza y el duelo. El grupo de los espadachines sostiene que si el país de Qin tiene la justicia y tolerancia suficiente en su tratamiento con el pueblo y es capaz de producir la estabilidad y la paz en los seis países, la reunificación es legítima.

De hecho, al final de siglo 20, la crisis financiera de Hong Kong provoca la devaluación de moneda en Tailandia, Indonesia, Corea y otros países asiáticos y la caída abrupta en mercados de valores importantes, lo que produce el colapso de muchas grandes empresas de comercio exterior de Asia, el desempleo de los trabajadores y la depresión socioeconómica. Sin embargo la economía de China no se ve muy afectada, y las fusiones y reestructuración entre empresas internacionales se están convirtiendo en un fenómeno muy prominente. Las empresas extranjeras siguen siendo un poco reacias, ya que sólo una China abierta, democrática y responsable será aceptada por todo el mundo y sólo el renacimiento y desarrollo con el espíritu de la tolerancia son de gran significación histórica.

La narración falsificada también es un reflejo de la pérdida de la confianza en la sociedad china. En la búsqueda unilateral de los intereses económicos, la gente se acostumbra a una narración falsificada en el mercado inmaduro en China. De hecho, en la sociedad china contemporánea, la confianza no sólo es un problema en actividades económicas, sino también en otros aspectos de la vida social. Además los hechos sin confianza ni fe causan un gran daño y desorden en contactos normales interpersonales, así que en este entorno la gente tiene que fortalecer la conciencia de defender a sí mismo y desengañar en cualquier momento en caso de no caer en el riesgo o fraude.

En tercer lugar, se utiliza la lucha de pensamiento que es un concepto tradicional de las artes marciales. El pensamiento aquí es una interacción de sensibilidad en el campo de lucha donde los espadachines con artes marciales pueden sentir uno al otro el aspecto asesino, que no tiene precedentes en la historia de las películas dominados por el materialismo. Creer en los poderes supernaturales y así la existencia de dios en la lucha de pensamiento en la que una concentración elevada puede producir la fuerza trascendente es la sublimación de luchas materiales y también una vuelta racional a las tradiciones culturales que se intentan restablecer. Esto podrá ayudar a evocar la purificación espiritual en la sociedad en la que la gente está sólo en búsqueda de materias excesivas.

Por último, a pesar de acciones violentas hay muchos planos para la pintura de escenas y emociones, en los que la descripción conmovedora de pabellones, edificios antiguos y bosquecillos de arces exquisitos debilita la intensidad de trama, pero crea un medio ambiente pacífico y armonioso. La era actual es la de la competencia feroz de estudio, de empleo, de promoción y así sucesivamente, que da lugar a una presión considerable sobre la vida moderna y causa la inquietud y ansiedad a la gente. Esta descripción de los paisajes satisface el deseo urgente de volver a la naturaleza y relajarse en la belleza, lo que se atribuye al diseño y pensamiento cuidadosos del director.

CAPÍTULO 8 2004 - La casa de las dagas voladoras (Zhang Yimou)

8.1. Ficha técnica-artística

Título original: Shi mian mai fu

Producción: Beijing New Picture Film Co., Ltd.

Director: Zhang Yimou

Actores principales: Chengwu Jin (El detective Jin), Ziyi Zhang (La chica ciega),
Dehua Liu (El detective Liu)

Guión: Feng Li, Yimou Zhang, Bin Wang

Supervisión: Weiping Zhang, Zhiqiang Jiang, Yimou Zhang

Fotografía: Xiaoding Zhao

Director de acción: Tony Ching Siu-Tung

Montaje: Long Cheng

Sonido: Jing Tao

Música: Linmao Mei

8.2. Sinopsis argumental

Dos detectives³⁴ del distrito de Fengtian, Liu (Andy Lau) y Jin (Takeshi Kaneshiro), reciben la orden de arrestar al nuevo jefe de la organización de las dagas voladoras y llevarlo a juicio en un plazo de 10 días. Liu sospecha que una bailarina ciega (Zhang Ziyi) de la casa de la peonía es la hija del ex jefe de la organización de las dagas voladoras y quiere descubrir su verdadera identidad y arrestarla. En la magnífica y lujosa casa de la peonía, el detective Liu disfruta de la exuberante danza de la bailarina ciega cuando ella le arrebató la espada y trata de atacarlo. El detective

³⁴En la antigua China, los detectives están encargados de investigar en delitos y arrestar a criminales. Los detectives a menudo desempeñan sus funciones oficiales a caballo. La tarea de detección que asumen suelen tener un plazo, y si no pueden resolver el caso a tiempo, estarán sujetos a castigos del gobierno imperial.

Liu esquiva el golpe y lucha contra ella. Finalmente, la bailarina ciega es arrestada y puesta en prisión. Los dos detectives trazan un plan para descubrir dónde se esconde la organización: el detective Jin rescata a la joven con la intención de ganarse su confianza y llegar hasta la guarida del grupo; mientras tanto, el detective Liu los sigue de cerca.

En su huida, el detective Jin y la joven ciega se enamoran. Acaban llegando a un bosque que sirve de guarida a la organización. Entonces se descubre que el detective Liu, artífice de la misión, es un miembro más de la organización de las dagas voladoras que trabaja para el gobierno imperial y que también está enamorado de la joven, que en realidad no es ciega y tampoco es la hija del ex jefe de la organización. El detective Jin es detenido y se enfrenta a una condena de muerte. Sin embargo, la joven decide rescatarlo, asumiendo el castigo que supone la traición. Ambos escapan, pero son perseguidos por el detective Liu, que los ataca con dagas. La joven acaba muriendo, salvando la vida de ambos detectives.

8.2.1. Contexto histórico

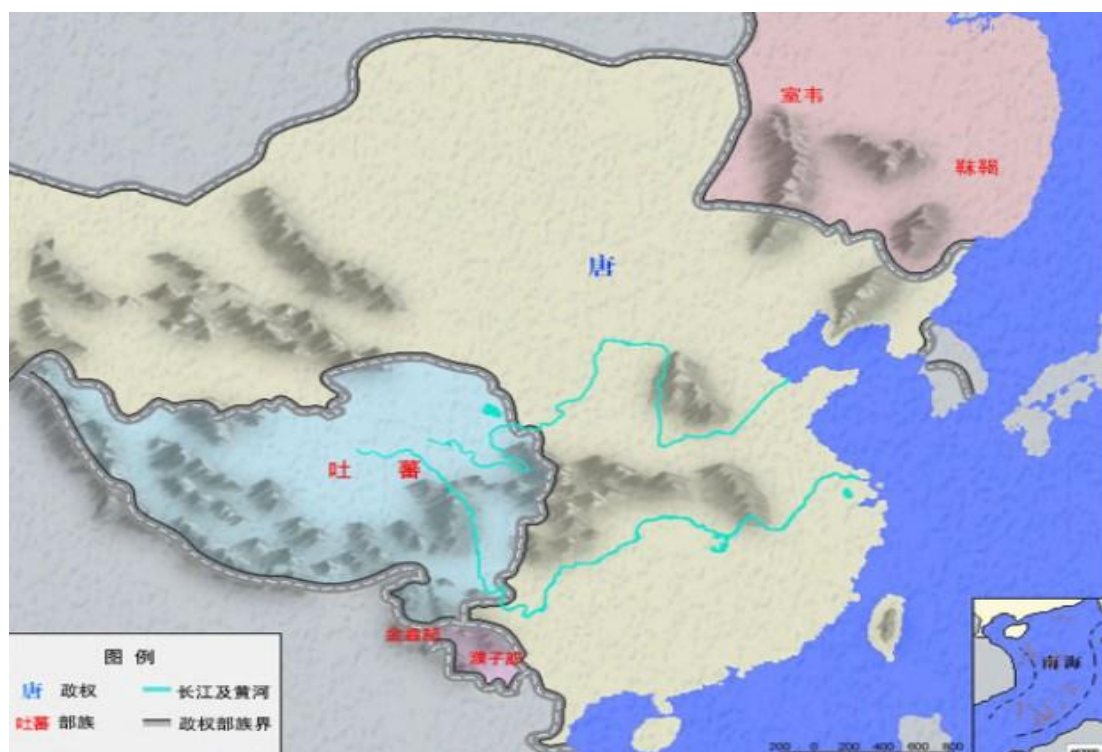


Figura 8.1. El mapa de la dinastía Tang.

La dinastía Tang (618 - 907), cuya capital –Chang'an– se situaba en la actual Xi'an, fue uno de los imperios más poderosos de su tiempo. Su apogeo llega en el siglo VII, cuando logra el control de las zonas desérticas de Asia central. En el año 690, la emperatriz Wu cambia el nombre del país por «Zhou» y traslada la capital a Luoyang. En 705 se recupera el viejo nombre y la antigua capital de Chang'an. A partir de la rebelión de An Shi, en 755, la dinastía Tang inicia su declive hasta sucumbir en 907, cuando el general Zhu Wen da un golpe de Estado. Durante el período Tang se suceden en el poder un total de 21 emperadores durante 289 años, con brillantes logros culturales, políticos y económicos.

La rebelión de An Shi dura ocho años, de 755 a 762, y constituye el punto de inflexión de la dinastía Tang, así como el levantamiento más famoso de la historia china. An Shi hace referencia a dos jefes militares de la dinastía Tang, An y Shi. Aunque la rebelión es finalmente reprimida, las fuerzas de An Shi no son destruidas por completo. Se produce una fragmentación del poder, problema que se agrava con las constantes intrusiones de los tibetanos. Por esta razón, la economía se debilita.

La historia de la película tiene lugar durante la era del emperador Xuanzong (810-859), XVIII emperador de la dinastía Tang. A Xuanzong le suceden otros tres emperadores hasta el fin de la dinastía. Cuando el Xuanzong asciende al trono, la dinastía Tang se encuentra en una situación muy delicada, con constantes casos de corrupción y guerra civil. El emperador hace reformas para mejorar la economía y retrasa la caída de la dinastía, pero no consigue revertir la decadencia. Es un período de constantes guerras y escaso desarrollo socioeconómico. Los sucesivos años de desastres naturales agravan la crisis y obligan a muchos campesinos a huir del hambre y levantarse en las postrimerías de la dinastía. En el último año del emperador Xuanzong, un campesino llamado Qiu Fu lidera un levantamiento, derrotando los ejércitos imperiales y tomando la provincia de Zhejiang. Aunque el levantamiento, que cuenta con el apoyo de 30 mil personas, es aplastado por las tropas del gobierno en menos de seis meses, constituye el preludio de las insurrecciones campesinas de finales de la dinastía Tang, entre las que destaca la de Huang Chao, que propició el fin

de la dinastía.

El hecho de que el levantamiento de Qiu Fu se desarrollase tan rápidamente demuestra que las reformas del emperador Xuanzong no fueron más que espejismos, pues los funcionarios del imperio estaban totalmente corrompidos. Los sucesores de Xuanzong pasaron a la historia como gobernantes fatuos e inmoderados. El año 905 marca el fin de la dinastía Tang.

8.2.2. Contexto socioeconómico

Construcción urbana

La ciudad de Chang'an es el centro político y cultural de la dinastía Tang y también la capital más grandiosa de la historia china. La ciudad de Chang'an se estructuraba en tres partes: la ciudad exterior, la ciudad de los palacios y la ciudad imperial. La ciudad de los palacios, con tres magníficas edificaciones, se encontraba al norte de la ciudad exterior; mientras que la ciudad imperial, sede de la residencia del emperador y de los ministerios, estaba al sur de la ciudad de los palacios. La ciudad exterior tenía una estructura cuadrangular, con 14 calles de norte a sur y 11 calles de este a oeste. Las avenidas importantes solían tener más de 100 metros de ancho. La avenida principal tenía más de 150 metros de ancho, el doble que la avenida Chang'an en la actual Beijing. El palacio Daming de la capital de la dinastía Tang era el más grande de la antigua China, con un área cinco veces mayor que la Ciudad Prohibida en Beijing. La planificación urbana de Chang'an responde al antiguo sistema chino de forma perfecta, en que se utiliza disposición simétrica axial. Su influencia se dejará notar en otras ciudades del este de Asia.

Agricultura

Las herramientas agrícolas de la dinastía Tang experimentan nuevos progresos. Se inventan el arado de vara curva y nuevos sistemas de irrigación con rueda hidráulica y tubo. En los principios de la dinastía Tang, se registran más de 160 obras hidráulicas entre las que destacan el canal de Yuliang, las construcciones del lago

Jiangyan y del lago Espejo. Antes de la rebelión de An Shi, la superficie de tierra cultivable llegó a los 85.000 kilómetros cuadrados, por lo que la producción de grano y su reserva se incrementó significativamente. Al final de la dinastía Tang, un gran número de población se traslada al sur debido a las guerras del norte. Gracias a la roturación de tierras y a la construcción de obras hidráulicas, la producción agrícola en el sur comienza a aumentar considerablemente.

Tradición poética

Los logros literarios más notables de la dinastía Tang se dieron en poesía. La canción que aparece en la escena de la casa de la peonía proviene de un poema de este período. La vida social era fuente de literatura y arte, por eso los poemas del período Tang constituyen un registro literario de la vida social de aquel momento. Los poetas más famosos de la historia china pertenecen a esta época. Destacan figuras como Li Bai, el «Poeta Celestial», y Du Fu, el «Poeta Santo». Sus poemas presentan diversos estilos, desde reminiscencias del mundo mítico a descripciones detalladas de la realidad. Cabe distinguir entre la apasionante poesía de fortalezas fronterizas, la depresiva poesía épica y la fresca y encantadora poesía bucólica. Aunque en las dinastías posteriores –Song, Ming y Qing– surgen algunos buenos poetas, el nivel de su poesía no superará al alcanzado durante la dinastía Tang, que supone una edad dorada para el género.

8.2.3. Estudio sobre el autor

El director de la película, Zhang Yimou, incorpora experiencias propias en la historia. Dos de sus tíos se graduaron en la Academia Militar de Whampoa³⁵ y

³⁵Fue una academia militar fundada en la república de China por el partido nacional chino que producía muchos comandantes prestigiosos que lucharon en muchos combates en China en el siglo XX, notablemente la Expedición Al Norte, la guerra Sino-Japonesa y la guerra civil china.

lucharon al lado del KMT. Uno de ellos fue un jefe del ejército nacionalista y huyó a Taiwán con Chiang Kai-shek en 1949. Su padre, que era un hombre reservado, también fue miembro y jefe militar de KMT. Con unos antecedentes familiares tan desfavorables en tiempos de Revolución Cultural, a Zhang Yimou no se le permitió estudiar en la universidad. Esta experiencia influyó en su carácter introvertido y su obra cinematográfica está parcialmente marcada por su historia personal, como se observa en el modelo de espadachines que se enfrentan al gobierno en películas como «La casa de las dagas voladoras».

El amor entre la ciega y los dos detectives en esta película de artes marciales parece tener ciertas similitudes con la vida sentimental del director. Zhang Yimou y su ex esposa Hua, naturales de Xi'an y compañeros de clase, trabajaron en el campo de la provincia de Shanxi durante su juventud. En medio de unas circunstancias tan difíciles, se forjó un profundo afecto y amor entre la pareja. Cuando terminó la Revolución Cultural, Zhang Yimou fue admitido en el departamento de fotografía e imagen de la Academia de Cine de Beijing y su ex esposa se quedó en Xi'an. Después de su graduación, Zhang Yimou trabajó como responsable de fotografía en el Estudio de Cine de Guangxi, en el sur de China, y sólo podía regresar a casa un par de veces al año. Cuando nació su hija, Zhang Yimou estaba rodando una película en Guangxi. Esta vivencia separada entre los dos hace que Zhang Yimou tenga un nuevo amor y que, finalmente, ambos se divorcien. Esta historia personal presenta similitudes con el distanciamiento que se produce entre la joven y el detective que actúa como agente secreto en el gobierno y no puede regresar a la organización de las dagas voladoras durante tres años.

8.3. Estructura narrativa y elementos formales del relato

8.3.1. Estructura narrativa

En «La casa de las dagas voladoras», como en «Héroe», se utilizan colores diferentes para los distintos fragmentos de la historia. Así pues, podemos dividir el

relato cinematográfico según el cambio de color y su escena correspondiente.

Primera parte. La casa de la peonía (gran variedad de colores) y la prisión (predominio del negro).

En el último año de Tang Xuanzong, la corrupción imperial lleva al surgimiento de muchos movimientos rebeldes, entre los que destaca la organización de las dagas voladoras. Los espadachines con artes marciales que pertenecen a ella, bajo la consigna de ayudar a los que viven en la pobreza y derrocar al gobierno corrupto, cuentan con el apoyo de mucha gente. Su bastión está en el distrito de Fengtian, próximo a la capital (actual Xi'an), por lo que constituye una amenaza directa para la seguridad imperial. Las autoridades destinan a numerosas fuerzas militares del imperio al distrito para eliminar a los rebeldes. Aunque el ex jefe de la organización, Liu, muere en una batalla, la fuerza de la misma sigue aumentando con nuevos líderes.

0.00.40 Los detectives Jin y Liu hablan en una prisión, tras recibir la orden de arrestar al nuevo jefe de la organización de las dagas voladoras en un plazo de 10 días. Liu sospecha que una bailarina ciega de la casa de la peonía es la hija del ex jefe de la organización y quiere arrestarla.

0.01.40 El detective Jin se disfraza de joven despilfarrador de una familia rica y se divierte con mujeres en la casa de la peonía, espléndidamente decorada. Esta escena refleja la riqueza de la dinastía Tang y la decadencia de la vida de la nobleza.

0.02.16 El joven rico le pide a la dueña de la casa de la peonía que le traiga a la mejor bailarina para disfrutar de su presencia.

0.03.13 El joven rico habla con la bailarina, ciega y vestida de azul. Tira la chaqueta de la muchacha ciega con su espada y le ordena que baile.

0.05.57 Un grupo de mujeres vestidas de azul entran en la sala con instrumentos musicales y empiezan a tocar una melodía para que la muchacha baile sobre una lujosa alfombra bordada de peonías. La joven se mueve de manera graciosa y elegante, al tiempo que canta una canción que dice: «En el norte hay una joven de una belleza

sin par e independiente». El joven rico, libertario y borracho al lado de la mesa, canta con ella.

0.08.34 Después de la danza, el joven borracho tira de la bailarina y quiere violarla. Otras personas tratan de detenerlo.

0.08.58 Aparece en escena el detective Liu y le ordena que suelte a la ciega. El rico no le obedece, por lo que el detective Liu ordena a sus hombres que lo arresten.

0.09.39 El detective Liu también quiere arrestar a la ciega, pero la dueña no está de acuerdo. El detective Liu accede a dejar en libertad a la ciega si ésta ofrece una representación de un juego de artes marciales denominado «el hada que guía el camino».

0.10.13 Se ponen en círculo sobre la alfombra tambores de color rosa, mientras las bailarinas y los clientes observan desde el segundo piso.

0.10.43 La joven ciega posa de pie en este círculo formado por los tambores, fuera del cual hay hombres sosteniendo otros tambores. El detective tira una judá que choca con la superficie de un tambor y lo hace vibrar, mientras que la ciega golpea ese mismo tambor con su alargada manga. Finalmente, el detective Liu tira todas las judás del plato. Entonces, la joven se mueve entre los tambores de manera muy hermosa y elegante, ganando el aplauso de la multitud.

0.14.18 La danza se hace más rápida y la ciega arrebatada por sorpresa la espada del detective Liu con su larga manga para atacarlo. Liu, sin embargo, esquiva sus golpes. Todo el mundo entra en pánico.

0.14.48 El detective Liu lucha con la chica ciega. Corre por encima de los tambores en círculo con movimientos de artes marciales y logra apresarla en una piscina.

0.17.58 La ciega va a la cárcel. El detective Liu la interroga y trata de atormentarla.

0.20.06 Los dos detectives planean una trampa para acercarse a la organización de las dagas voladoras. El plan consiste en liberar a la joven, ganarse su confianza y seguirla a la guarida de la organización.

Segunda parte. El bosque de abedules (predominio del verde y amarillo)

0.22.30 El detective Jin y la ciega huyen juntos a caballo por un bosque de abedules

blancos. Los dos caminan. El detective Jin la engaña diciendo que la ha rescatado porque también se opone la corrupción del imperio y está enamorado de ella.

0.26.07 Cuando ambos se empiezan a acercar, sienten la proximidad de las tropas que los persiguen y huyen.

0.26.28 La ciega se da cuenta de que ha perdido sus dagas en la huida, así que el detective Jin vuelve a buscarlas.

0.26.51 La ciega encuentra a unos soldados a caballo y huye de inmediato. En ese momento regresa Jin, que ha recuperado las dagas.

0.28.31 La ciega lucha y mata a dos soldados, pero vienen más tropas con lanzas. La ciega está a punto de no poder defenderse del ataque.

0.30.33 En esta crítica coyuntura, llega el detective Jin y mata a los cuatro soldados que atrapan a la ciega con sus precisos tiros.

0.30.53 La ciega parece muy hermosa mojada de agua y el detective está fascinado por la belleza de la joven. Ambos se abrazan. Jin y la ciega se muestran enamorados. Caminan y luego se van a caballo.

0.32.00 En el bosque, los soldados caídos sacan las flechas de su ropa y se ponen de pie. De hecho, todo ha sido una farsa. El combate ha sido diseñado por los detectives con el propósito de ganar la confianza de la ciega.

0.32.35 La ciega y Jin llegan a un estanque en el bosque de abedules, donde ella quiere tomar un baño. Jin cree que ella, al ser ciega, no lo puede ver y se sitúa a su lado. Ella se da cuenta, pero no se enfada.

0.35.48 Tras el baño, la ciega parece extraordinariamente bella. Finalmente, el detective Jin y la joven no pueden controlar sus pasiones y se besan. Sin embargo, aparentemente preocupada por algo, la ciega se aparta de repente.

0.38.56 Mientras la ciega duerme, Jin se adentra en el bosque para hablar con el detective Liu. Este le advierte a Jin que no se deje fascinar por la belleza de la ciega.

Tercera parte. El matorral de flores (predominio del blanco).

0.40.45 La ciega y Jin llegan a caballo a un matorral de flores, donde Jin recoge flores y se las pone en el pelo. Los dos se muestran enamorados.

0.42.56 En este momento, se observa la llegada de soldados en la distancia. El detective Jin les da a entender a los soldados que pertenece al gobierno, pero ellos no lo creen y lo atacan. Al final, Jin y la ciega luchan juntos contra los soldados y acaban con ellos.

0.46.01 Jin y la ciega están en ese inmenso mar de flores, de tonos blancos, símbolo de peligro y muerte. Se ven asediados por más soldados, sin posibilidad de escapar o defenderse.

0.47.29 En este momento de crisis, alguien lanza dardos desde el bosque de abedules contra los soldados, que caen abatidos. La persona que los lanza, sin embargo, desaparece.

0.48.35 Después de esta agotadora lucha, los dos se sientan en el suelo. La ciega, que cree que Jin está realmente enamorado de ella, toma la iniciativa de abrazarlo y besarla, pero finalmente se detiene, reflexiva.

0.50.54 Por la noche, Jin vuelve a escondidas al bosque de abedules, donde se reúne con Liu y le pregunta por su enfrentamiento con los soldados. Liu dice que el jefe militar del imperio ha intervenido en el caso, ordenando matar a la ciega y a Jin para que los miembros del grupo acudan en su ayuda. Al saber esto, Liu decide dejar de servir al imperio.

0.53.47 Después, Liu va a buscar a la ciega, que está al lado de una hoguera. Liu le dice que Jin no está realmente enamorado de ella, así que la joven se va muy enfadada a caballo.

0.57.08 La ciega y el detective Liu marchan en diferentes direcciones. Poco después, Liu se detiene y vuelve a buscar a la ciega, porque está enamorado de ella y no quiere que corra peligro. Al mismo tiempo, un grupo de soldados persiguen a la ciega.

Cuarta parte. El bosque de bambúes (predominio del verde).

0.59.40 La ciega descansa en un bosque de bambúes verdes, sentada en el suelo al lado de su caballo, cuando las hojas empiezan a caer. Se acercan los soldados, que cortan los bambúes y los arrojan a la ciega. La ciega lucha contra ellos con una caña de bambú

1.02.31 En ese momento llega el detective Jin, que quiere salvar a la ciega. Tira de su mano y huye con ella de los soldados. Como si fueran monos, los soldados corren entre las copas de bambúes y arrojan bambúes cortados contra ellos, que corren por el suelo.

1.04.44 Finalmente, la ciega y el detective Jin caen en una emboscada y se ven acorralados por los soldados, que los amenazan con cañas de bambúes. Antes de morir, Jin expresa su amor por la ciega.

1.06.27 En ese momento llegan numerosas dagas que matan a los soldados. Resulta que, al final, los salva la «hermana mayor» de la organización de la dagas voladoras, que es inesperadamente la dueña de la casa de la peonía.

1.07.08 Mientras la «hermana mayor» está conversando con Jin en una casa de bambú, lo captura de repente con una red, como anteriormente también había hecho con Liu. Al parecer, la «hermana mayor» había descubierto la trampa tendida por las autoridades del imperio hace tiempo. Y la joven ciega no es realmente ciega ni la hija del ex jefe de la organización, sino una chica que actuó como tal para servir a la organización. Jin suspira con emoción: «Así que todo es mentira».

1.11.47 El detective Liu es escoltado hacia el bosque de bambú, donde la «hermana mayor» lo libera. Entonces se descubre que el detective Liu es un agente secreto de la organización de las dagas voladoras en el imperio, que fue él quien hizo que los soldados cayesen en la emboscada donde fueron aniquilados, y que fue amante de la joven que se hizo pasar por ciega.

1.14.49 Con el consentimiento de la «hermana mayor», Liu se reúne con la joven en el bosque de bambú. Él representa el juego de «el hada guía el camino». Después, Liu le dice que durante los tres años como detective del imperio la ha echado mucho de menos.

1.17.43 La joven, apasionada y entre lágrimas, lo abraza y lo besa. La larga añoranza se convierte en una pasión momentánea. Liu la sujeta en el suelo y desea hacer el amor con ella. La joven se detiene porque realmente está enamorada del detective Jin.

1.21.29 Liu no quiere parar, ya que la pasión ha superado su razón. Desgarra la ropa de la joven y trata de violarla.

1.21.52 De repente, una daga vuela y golpea la espalda de Liu. La «hermana mayor» impide la violación y ordena que lleve la daga en su cuerpo y vuelva para seguir su tarea como agente secreto. Liu se va, dejando la palabra a la joven: «No puedo creer que la espera de tres años no valga más que la compañía de tres días». Después, la «hermana mayor» le encarga a la joven que mate al detective Jin.

Quinta parte. El matorral de flores (predominio del blanco).

1.23.40 La joven lleva bajo escolta al detective Jin a través de los bambúes y abedules verdes y amarillos, hasta llegar al matorral de flores blancas para ejecutarlo. Los abedules multicolores y brillantes, a lo lejos, dan sensación de romanticismo.

1.24.20 La joven corta la cuerda y lo libera, en lugar de matarlo.

1.25.50 Ambos no se pueden resistir a la pasión, así que se revuelven y tienen relaciones sexuales en el matorral blanco, con las montañas y bosques multicolores y románticos a lo lejos.

1.26.59 Los dos están tendidos en el suelo, preocupados. La joven está preocupada por Liu y la organización, y decide no fugarse con su amante.

1.29.34 En el bosque de abedules dorados, Jin quiere fugarse con ella, pero la chica no está de acuerdo. Así pues, Jin sale corriendo a caballo, a través del bosque multicolor, del matorral de flores donde han tenido amor y felicidad.

1.30.30 En frente del bosque de abedules blancos, Jin se detiene porque ama a la muchacha y quiere estar con ella. La joven, finalmente, decide abandonar este mundo caótico y vivir con su amante Jin, por lo que acude en su busca.

Sexta parte. El matorral de flores (predominio del blanco).

1.33.29 Cuando corre por el matorral blanco, una daga la golpea. Liu, que quiere evitar el encuentro entre los dos amantes, es el que la ha tirado.

1.36.23 Jin, que espera a la chica en el bosque de abedules, tiene un mal presentimiento y vuelve al matorral blanco, donde se ve a la joven moribunda.

1.37.48 Jin y Liu, que rivalizan por el amor de la joven, tienen un combate a muerte.

1.40.06 Empieza a nevar, y el paisaje adopta tonalidades aún más blancas que

presagian la muerte. En el pensamiento tradicional chino, el blanco es el color del luto. Los dos detectives están severamente heridos y agotados, y su sangre tiñe de rojo el suelo.

1.42.54 La joven moribunda se levanta para salvar a su amante Jin, saca la daga de su pecho, la lanza y muere. La daga, en lugar de matar a Liu, golpea un árbol cercano, pues realmente no quiere acabar con la vida de Liu, quien fue su amante.

1.46.54 En medio de la nevada, Jin abraza el cadáver de la joven mientras canta, llorando, la canción de la casa de la peonía: «En el norte de China hay una bella, sin par y única». Liu también deja su espada y desaparece entre la nieve, sumido en la desesperación.

1.48.54 Final de la historia.

8.3.2. Color y narración

Yimou es bueno en el uso del color, especialmente del color brillante, para expresar ideas subjetivas. Destacan la tonalidad multicolor de la casa de la peonía, el color dorado y brillante del bosque de abedules, el color verde del bosque de bambúes y el color blanco del matorral de flores. La utilización de estos colores, además de ofrecer un choque visual que conmueve al público, contribuye a formar el carácter de los personajes e impulsar la narración de la película.

En primer lugar, además de reproducir fielmente la naturaleza y los objetos, el color sirve para purificar e intensificar la realidad, expresar y reflejar las emociones internas de los personajes. Como la película no es sólo una narración de benevolencia y odio con artes marciales, sino también una historia de amor conmovedora entre una mujer y dos hombres, el uso del color trata de hacernos comprender el amor de la aquella época y el poder del amor que supera la vida y muerte.

En segundo lugar, al igual que en «Héroe», a través del simbolismo cromático se promueve el desarrollo de la narrativa. En la trama de artes marciales emocionante y conmovedora, se forma de manera natural la estructura de la película con el cambio de escena y la transformación correspondiente de los colores predominantes. Cada

color o combinación de colores tiene un significado diferente, lo cual sirve para guiar el desarrollo de la narrativa.

A continuación, se hace un análisis de los colores principales y sus relaciones con la narración en esta película.

Predominio de verde oscuro

En el vestuario de los detectives predomina el verde oscuro, color que define un carácter taciturno, sugiere oscuridad y se relaciona con la corrupción en el imperio, una práctica frecuente en los últimos años de la dinastía Tang. La treta urdida por los detectives, por ejemplo, también es oscura y secreta. El verde oscuro es un color que tradicionalmente ha estado relacionado con los detectives y asesinos de la China antigua, así que su utilización tiene motivos históricos y sirve para definir la identidad de los personajes.

Diversidad cromática

La diversidad cromática predomina en dos momentos de la película. Primero en la casa de la peonía, que es un lugar de placer y erotismo para las clases pudientes, con interiores ricamente decorados y mujeres lujosamente vestidas. La diversidad cromática se relaciona con el lujo y la vida alegre. En términos históricos, nos recuerda la decadencia de la dinastía Tang.



Figura 8.1. Las mujeres en la Casa de la Peonía

La diversidad cromática aparece por segunda vez en la escena de amor entre la joven ciega y el detective Jin sobre el matorral blanco, al pie de montañas con árboles multicolores. Se relaciona con la pasión del momento y el amor verdadero que sienten los dos jóvenes.



Figura 8.2. La joven y el detective Jin hacen el amor.

Predominio del blanco

En la cultura tradicional china, el blanco es el color de la muerte, el luto, por lo que anticipa peligros. En la escena de amor entre la joven y el detective Jin, el color blanco que predomina en el matorral contrasta con la diversidad cromática del entorno, símbolo de placer y romanticismo. La presencia del blanco, sin embargo, se relaciona con el peligro al que se enfrentan los dos jóvenes, perseguidos por soldados, y también define el carácter peligroso de la relación entre ambos, un detective al servicio del imperio y una joven que pertenece a una organización que desafía el poder de la autoridad.

Predominio del verde

El color verde nos sugiere vigor y vitalidad. Es el color con que se presentan los miembros de la organización de las dagas voladoras, también es el color que predomina en el bosque de bambúes. Sugiere la aparición de una fuerza nueva contra

el gobierno, una fuerza que sienta raíces en la clase llana, entre el pueblo, y se levanta como un bambú. Los soldados también visten de verde, pero un poco más oscuro. Dentro del bosque, este color también sirve como elemento protector para camuflarse entre los árboles. La decisión de que tanto los soldados como los miembros de la organización vistan de verde responde a una decisión del propio director, que con ello pretende expresar que los dos bandos comparten valores relacionados con el poder y no se contraponen en sentido estricto, como el bien y el mal. Si la organización es capaz de derrocar a las autoridades imperiales, es posible que su verde se oscurezca con el tiempo, conforme adopten prácticas corruptas.



Figura 8.3. La hermana mayor conversa en secreto con el detective Liu.

La relación entre color, personaje y trama, empíricamente la ilustra otro famoso director Alejandro González Iñárritu (Tirard, 2008: 132) de esta manera: «En 21 gramos, por ejemplo, decidimos dar a cada personaje su propio color. Naomi era blanca y amarilla, Benicio verde y amarillo, y Sean azul, porque esos colores parecían corresponder, emocionalmente, a la historia que cada uno de esos personajes tenía que vivir. La idea era que los colores cambiaran de intensidad a medida que el filme avanza, para seguir la evolución de las intrigas.» En resumidas cuentas, el uso del color en la película «La casa de las dagas voladoras», como en «Héroe», no sólo ofrece placer visual al espectador, sino que también sirve para simbolizar y dar información sobre el carácter de los personajes y la trama. En películas anteriores del género de artes marciales no aparece esta riqueza cromática, pues se centraban en los movimientos

de artes marciales. Además, la utilización de diversas tonalidades de un mismo color para eludir el antagonismo entre el bien y el mal constituye una innovación de esta película.

8.3.3. Estructura de la historia, suspense y focalización

En términos generales, esta película tiene una estructura lineal dramática que presenta un doble núcleo.

En primer lugar, se estructura como una película policíaca de artes marciales, cuya narración fluye en torno al caso que se investiga: buscar la guarida de la organización de las dagas voladoras. Podemos distinguir tres etapas: (I) la presentación, (II) la investigación y detección, y (III) el esclarecimiento del caso. La organización ya se ha enfrentado a las autoridades, por lo que el escondite de los asesinos está pendiente de investigar. La novedad es que el detective Liu también es miembro de la organización, así que este personaje oscuro hace que los detectives y soldados imperiales caigan en su trampa, promoviendo avances y retrocesos en el proceso de detección.

Tras la captura del detective Jin, aparece la parte de la causa y ejecución del caso criminal. La utilización del «flashback» es un método común para generar suspense en las películas policíacas. En otras palabras, el proceso de investigación es un proceso normal y secuencial, mientras que el proceso penal se revela poco a poco a través del «flashback». La combinación de dos órdenes de trama opuestos contribuye a formar y aumentar una cierta tensión en la estructura narrativa de la película.

A la vista de las películas de artes marciales con causa civil, nos es muy útil el análisis del argumento de las películas de crimen que hace Bordwell (1996: 64). Éste declara que el argumento de un crimen y su investigación, manipula la información de la historia durante toda la narración de las películas de detectives. «Las características narrativas fundamentales de las historias de detectives es que el argumento oculta acontecimientos cruciales que suceden en la parte del «crimen» de la historia. El argumento puede ocultar el motivo, o la planificación, o la ejecución del crimen, o

diversos aspectos de estas cuestiones... el argumento se estructura principalmente según el progreso de la investigación del detective ».

CRIMEN

causa del crimen
ejecución del crimen
encubrimiento del crimen
descubrimiento del crimen

INVESTIGACIÓN

principio de la investigación
fases de la investigación
aclaración del crimen
identificación del criminal
consecuencias de la identificación

La estrategia narrativa principal en las películas policíacas de artes marciales es la creación del suspense. La razón de los suspenses es acumular en términos psicológicos una amplia gama de expectativas y ansiedad. En esta película de artes marciales se puede decir que el creciente peligro y el sufrimiento, hace que la audiencia se preocupe por el destino del héroe, que pende entre la vida y la muerte. El argumento manipula la información de la historia durante toda la narración de las películas de detectives. Las características narrativas fundamentales de las historias de detectives son que el argumento oculta acontecimientos cruciales que suceden en la parte del «crimen» de la historia. El argumento oculta el motivo, la planificación y la ejecución del crimen.

El control de la información tiene una estrecha relación con la focalización. En esta película observamos una alternancia entre focalización externa y focalización interna. La focalización externa se caracteriza por la estricta representación de las características superficiales y materialmente observables de un personaje, de un espacio o de ciertas acciones. Al principio de la película hemos participado en la investigación con los dos detectives imperiales, pero no sabemos nada de la organización de las dagas voladoras, su guarida ni su plan hasta la captura del detective Jin. Incluso la verdadera identidad de Liu, que es un agente secreto de la organización en el imperio, tan sólo se revela tras la detención de Jin. Este modo narrativo no escapa de las viejas reglas narrativas del suspense, pero la diferencia

reside en la cantidad de suspense, que supera la de películas anteriores de manera considerable.

Por otro lado, en la película también hay focalización interna a través de Jin y Liu, pues el detective Liu finge el rescate de la ciega y Liu lo supervisa sin que ella lo sepa. La focalización interna es típica de las películas policíacas con agente secreto, pero la novedad reside en que esta vez aparece un agente secreto doble, Liu, quien al principio se presenta como un detective al servicio del imperio pero que realmente es un agente secreto que trabaja para la organización criminal.

Al través del encubrimiento de la información se produce una gran cantidad de suspenses fascinantes, de los que cabe destacar los siguientes:

1. Liu, como agente secreto colocado en el imperio, diseña y participa en la trampa para que los soldados imperiales caigan en la emboscada tendida por la organización de las dagas voladoras.



Figura 8.4. Los detectives Liu y Jin se reúnen en secreto.

2. Liu encarga al detective Jin la tarea de salvar a la ciega y seguirla para encontrar la guarida de la organización.

3. La ciega realmente no es ciega, sino que se hace pasar por ciega porque trabaja al servicio de la «hermana mayor», aparentemente la dueña de la casa de la peonía que aparece al principio de la película.

Además, el hecho de que la joven aparentemente ciega y el detective Jin se encuentren en peligro muchas veces y tengan que defenderse del ataque de los soldados hace que la audiencia esté permanentemente preocupada por el destino de ambos y contribuye a crear suspense.



Figura 8.5. La ciega y el detective Jin se defienden de los soldados en el matorral de flores blancas, que simboliza la muerte.

El otro núcleo de la estructura de la película es el hecho de que una mujer se enamora de dos hombres al mismo tiempo. «La casa de las dagas voladoras», por tanto, es esencialmente una película de amor que presenta las contradicciones psicológicas, la confusión y la felicidad de los amantes. Sabemos que la venganza casi siempre en las películas chinas tradicionales de este género se presenta a los protagonistas como la única salida ante la ineptitud del sistema judicial y la certeza de que el criminal quedará impune. Pero en esta película, precisamente gracias al amor, la ciega chica y el detective Jin renuncian a resentimientos absolutamente irreconciliables entre practicantes de artes marciales y el gobierno imperial, y

finalmente, la primera sufre un cuchillazo para salvar al último. Esto transforma el modelo tradicional de este género, así que el concepto de la venganza se acerca más al del Occidente. Como señala Sánchez sobre el tema de venganza (2004: 550-551), «Estos relatos se inician con un crimen que no encuentra reparación por los cauces habituales, lo que lleva al protagonista de la historia-poseído por una insobornable exigencia subjetiva de hacer justicia- a perpetrar una venganza que compense aquel delito, muy frecuentemente apreciado como una traición, pues venganza y traición son las caras de una misma moneda. Sin embargo, más pronto o más tarde el vengador se encuentra con el dilema moral de llevar a cabo la venganza-con la conciencia de comportarse como el verdugo- o, por el contrario, persuadido de su inutilidad, renunciar a ella. Es decir, actuar como Orestes o como Hamlet.»

Además, la rivalidad se expresa a través de las artes marciales. El romanticismo no es un elemento nuevo en el género de artes marciales, pues muchas películas anteriores también presentaban historias de amor, pero el contenido de «La casa de las dagas voladoras» al respecto es mucho más profundo y complejo. La violencia (artes marciales) y el amor son dos temas narrativos que le interesan al público, pero su naturaleza es contradictoria: la fuerza masculina frente a la belleza femenina, el héroe frente al lirismo. El cineasta mezcla de manera armoniosa los dos temas, solventando sus diferencias, y ofrece al público un placer visual completamente original en este género. En cuanto al ritmo, esta combinación ayudará a introducir cambios rítmicos e impulsos motrices para intensificar y relajar la trama cuando resulte conveniente.

8.3.4. Narración e intensidad de trama

Según el criterio de Casetti (Casetti, 2007: 188-192), «La casa de las dagas voladoras» responde a grandes rasgos a los requisitos de la narración fuerte, pero al mismo tiempo también presenta características de narración débil.

1. El ambiente natural y social rodea y estimula las acciones. El lujo de la casa de la peonía con bailarinas demuestra la vida alegre de los ricos en la capital de la dinastía Tang, lo cual contrasta con el sufrimiento y la miseria del pueblo. No es difícil de imaginar la rebelión de una organización como la de las dagas voladoras contra el imperio ante tanta desigualdad. El matorral de flores blancas anticipa el peligro y la muerte, el ataque de los soldados o el duelo entre los dos detectives enamorados de la joven. El bosque de bambúes, de color verde, es el escenario de la emboscada que aniquila a los soldados. El entorno no sólo funciona como pintura de escenas y emociones, sino también para crear un ambiente intenso y promover el desarrollo de la historia.
2. Obviamente se organiza mediante la oposición y el enfrentamiento entre dos bandos (el imperio y los espadachines), pero sin contraposición del bien y del mal. Como ya analizamos en lo referente al uso del color, ambos bandos visten ropa del mismo color (verde), aunque en diferente tonalidad, lo cual indica que tienen un sistema de valores similar. De hecho, esta dinámica de reproducción de modelos de poder tras los cambios dinásticos abruptos se ha visto a menudo en la historia de China. En este sentido, la película presenta un rasgo de narración débil.
3. Entre las situaciones de partida y destino hay una gran distancia, así que la audiencia va conociendo la verdad de manera progresiva.
4. La anulación de este descarte pone al descubierto una situación de llegada que actúa como perturbación especular de la situación de partida. En suma, dominan la saturación y la inversión. A medida que la historia avanza nos enteramos de que la ciega no es ciega y de que el detective Liu es un agente secreto de la organización que tiende una trampa para matar a soldados imperiales en una emboscada. También nos sorprende de que al final Liu mate a su amante por

celos y que la chica muera para salvar la vida de los dos hombres que la han amado.

Estudiamos cuantitativamente la intensidad de esta película.

En esta película podemos determinar si la emoción aumenta o disminuye a través de la iluminación y la música utilizadas en la misma. Si la escena está llena de luz y la música es intensa y excitante, suele tener valores positivos; si por el contrario hay poca luz y la música es monótona, suele tener valores negativos.

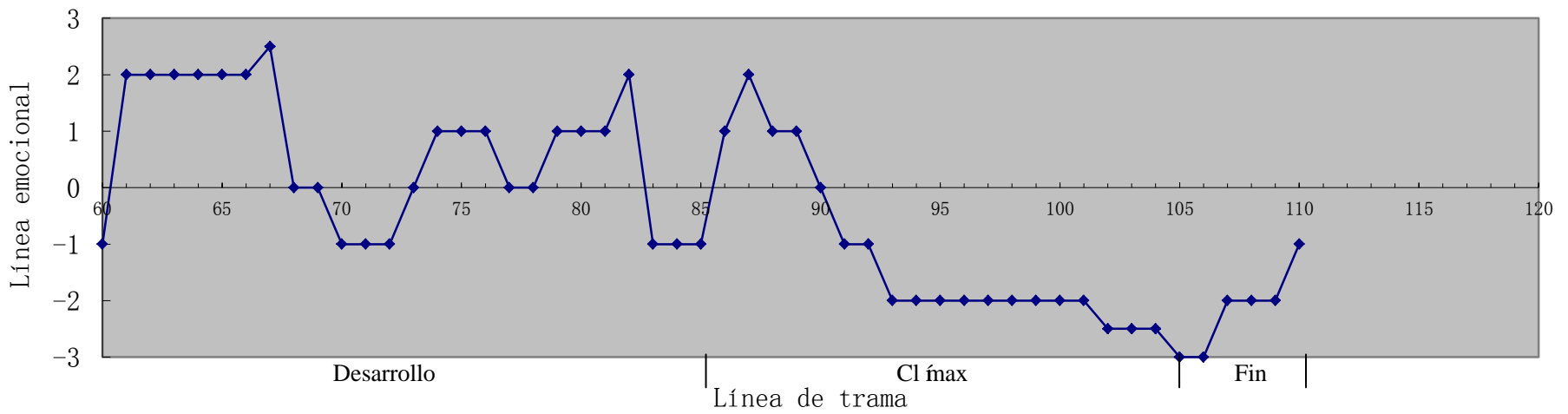
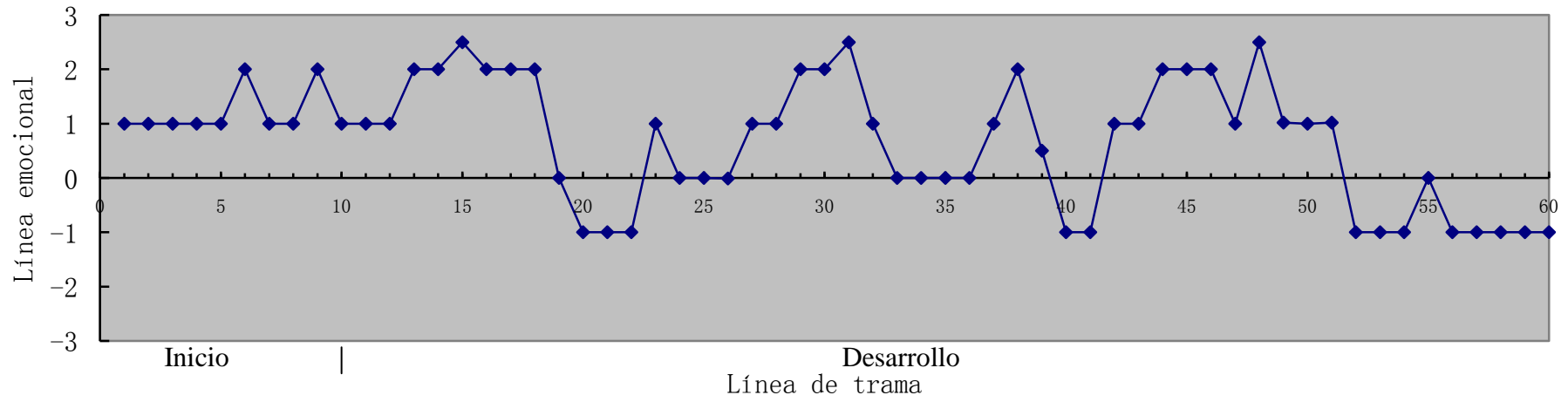
Los fragmentos que están encima del eje de abscisas representan excitación, y entre ellos se distinguen tres tipos principales. En primer lugar, encontramos escenas de lucha, como el enfrentamiento entre la ciega y el detective Liu en la casa de la peonía (escenas 14-19), el combate de la ciega y el detective Jin con los soldados que los persiguen en el bosque de abedules (escenas 26-33) y en el bosque de bambúes (escenas 43-51). En segundo lugar, hay escenas que muestran la vida extravagante de los ricos, como las que tienen lugar en la casa de la peonía. Finalmente, hay escenas dedicadas a la pasión y el amor de la chica con los dos detectives, que suelen aparecer después de intensas luchas.

Los fragmentos situados debajo del eje de abscisas representan el dolor y la tristeza. En primer lugar, están aquellas escenas en las que los detectives hablan de la trama para encontrar la guarida de la organización, en la prisión o en la oscuridad del bosque, por lo que dan una sensación deprimente y asfixiante. En segundo lugar, están escenas tristes, como cuando la ciega y Jin se despiden en el bosque de abedules. Lo más importante es el final trágico de la película (escenas 90-110), que viene acompañado de un canto doloroso.

Los diálogos que no están acompañados de música suelen mantenerse a nivel neutro (cero) y marcar los cambios de párrafos, como en las escenas 24-26, 33-36,

Figura 8.6. La línea emocional de la película

Fuente: Elaboración propia.



69-70 y 77-78. Funcionan como breves descansos después de escenas de lucha y amor excitantes.

En esta curva observamos que la emoción se mantiene a un nivel alto y tiene altibajos. A medida que avanza la película, la velocidad del cambio de las emociones se acelera y la amplitud entre las subidas y bajadas aumenta con mayor rapidez. Por ejemplo, se mantiene un valor emocional alto en las escenas 61-68, correspondientes a la lucha en el bosque de bambúes, de las que más tarde se hará un análisis pormenorizado. El clímax de la película, con 5.5 como valor absoluto máximo, empieza cuando la joven se escapa de la organización y busca la felicidad junto al detective Jin.

Para poder mantener un nivel tan alto de valor emocional, la película combina escenas de intensa lucha de artes marciales con otras de ardiente pasión, como la relación sentimental de los protagonistas y la rivalidad entre los dos detectives por el amor de la joven. A través de luchas, conflictos y duelos de artes marciales, «La casa de las dagas voladoras» nos presenta disturbios, conflictos, emboscadas y amor. Existe un triángulo amoroso en el que todos los personajes principales tienen emociones y pasiones fuertes, lo cual permite que la película tenga más cambios y conflictos emocionales que las películas de artes marciales tradicionales, en las que el proceso de creación del héroe apenas dejaba espacio para pasiones conflictivas, pero sólo permitía mostrar el amor simple y puro. De esta manera, el hecho de que la vida emocional de los espadachines nos parezca más compleja y real que antes constituye una innovadora vuelta al realismo.

En lo referente a la intensidad absoluta de la trama, se distinguen tres dimensiones: la densidad de la trama, los altibajos de la trama y la adhesión de la trama. En primer lugar, según la línea emocional, la película está llena de conflictos y acciones intensas entre Jin, Liu, la ciega, el imperio y la organización, así que el valor de la densidad de la trama será mayor. En segundo lugar, los altibajos emocionales son grandes, con el máximo valor absoluto de 5.5. A medida que avanza la trama, observamos más «gaps» emocionales entre los acontecimientos. Según se desarrolla la película, la lucha se hace cada vez más intensa. A medida que se revelan las

verdaderas identidades de los personajes, se realiza un cambio en la naturaleza de los mismos y, de manera inevitable, un cambio de emociones, para que al final se produzca el clímax del duelo entre el detective Jin y el agente secreto Liu. En tercer lugar, la adhesión de la trama es muy alta, pues la película obedece al orden normal de la investigación y la relación causa-efecto. Concretamente la trama consiste en la conspiración de los detectives Liu y Jin, la persecución de la ciega, la detención de Jin, la liberación de Jin por parte de la chica, y la muerte de la ciega tras el duelo entre Jin y Liu.

La intensidad relativa de la trama también es relativamente alta. Como mencionábamos, el amor se tomaba poco como tema principal en las películas de artes marciales anteriores, en las que los héroes no solían estar acompañados por mujeres guapas y se concentraban más en la práctica de las artes marciales, sin relaciones de amor. Pero, en esta película, la chica de la organización de las dagas voladoras hace que Jin, del imperio, pierda la razón por amor. Más importante aún, la joven se convierte en el eje de un triángulo amoroso que provoca amor y dolor entre los tres. Es un adelanto audaz dentro del género de artes marciales de la China continental.

8.3.5. Los personajes y el conflicto principal

Al analizar la estructura de la película, sabemos que la investigación y el amor son dos fuerzas principales que impulsan el desarrollo de los personajes y acontecimientos. Esta estructura de doble núcleo también complica el análisis de los personajes y acontecimientos. Para los personajes, se distingue entre los delincuentes y los que no son delincuentes. Los delincuentes son la «hermana mayor» y la ciega de la organización de las dagas voladoras, mientras que entre los que no son delincuentes encontramos a los detectives Jin y Liu, y los soldados del imperio. Liu tiene una doble identidad, aparentemente trabaja como detective del imperio, pero en realidad es un agente secreto al servicio de la organización de las dagas voladoras, por lo que al final su identidad cambia y se convierte en delincuente. Por otro lado, los que no son

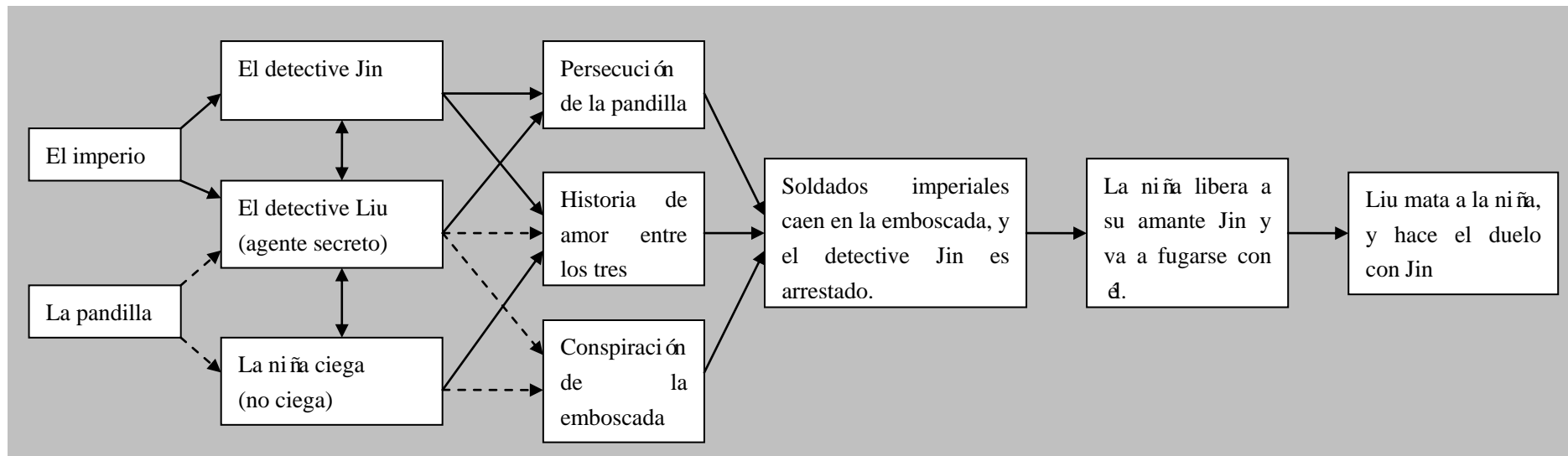


Figura 8.7. El argumento de la historia.³⁶

Fuente: Elaboración propia.

³⁶Las líneas punteadas representan que el acontecimiento todavía no es sabido por el espectador en aquel tiempo.

delinquentes, en tanto garantes de la aplicación de la ley, deberán ser positivos en la investigación pero, como hemos analizado anteriormente, los detectives tampoco representan la justicia, y el director, a través del uso del mismo color, disminuye la diferencia entre el bien y el mal. De esta manera resulta que no habrá una victoria decisiva, rompiendo el modelo de narrativa tradicional de la investigación. El hecho de que al final ninguna parte salga ganando por falta de valores positivos no ocurre en las películas de artes marciales tradicionales.

Al mismo tiempo, hay otra relación entre los tres, pues la chica es amante de los dos detectives a la vez. Ella, que es amante del agente secreto Liu, no puede estar con él desde hace tiempo por su misión especial. Por otro lado, se enamora del detective Jin, guapo y romántico, durante su huida a vida o muerte y, finalmente, quiere desvincularse de su propia organización. El triángulo amoroso provocará la ira y el odio de Liu hacia Jin debido a la pérdida del amor. La narración del triángulo amoroso y la del abandono de los principios de artes marciales por parte de los espadachines son las nuevas características de esta película.

En resumen, tras revelarse la verdadera identidad de Liu, el conflicto culmina gradualmente con el detective Jin enfrentándose de repente a la desilusión de hermandad con Liu y con el triángulo amoroso, que son dos razones de su lucha contra Liu. Por otro lado, lo que Liu ve ante sus ojos son la desilusión del amor, que lo hieren profundamente, y la traición de la chica a la organización. Estos son los motivos de su duelo con Jin.

8.4. Análisis de fragmentos

8.4.1. La ciega actúa con pericia en el juego de «el hada guía el camino»

0.10.12 0.17.56

N	Tiempo	Movimiento y posición de cámara	Escala de plano	Contenido
1	0.10.12	Contrapicado	PG	Hombres traen tambores
2	0.10.15	Oblicuo	PG	Hombres colocan los tambores
3-4	0.10.18	Contrapicado	PG	Clientes y bailarinas salen
5-6	0.10.22		PG PM	Hombres colocan los tambores
7	0.10.27	Contrapicado	PG	Más clientes y bailarinas salen

8	0.10.30		PG	Mujeres tocan pipas, hombres tocan tambores	
9	0.10.36	Contrapicado	PG	Cientes y bailarinas observan	
10	0.10.38		PD	Un plato blanco de jud ás	
11	0.10.41		PM	La due ña mira, preocupada	
12	0.10.43	Contrapicado Travelling	GPG	La ciega est áen el centro, de pie	
13	0.10.50	Travelling	PM	El detective Liu mira	
14	0.10.55	Travelling	PG	La ciega posa	
15	0.11.04	Travelling	PD PM	Liu pone una jud á frente a su cara	
16-17	0.11.07	Travelling (la ciega)	PP	Las caras de la ciega y de Liu	
18	0.11.10		PG	La jud á pega en un tambor	tambor
19	0.11.11		PP	La ciega escucha	
20	0.11.12	Travelling	PG	La ciega posa	
21	0.11.13		PD	La manga larga de la ciega golpea el tambor	
22-25	0.11.14	Travelling(danza)	PG	los hombre tocan a tambores/la ciega baila	
26	0.11.19	Contrapicado	PG	Las bailarinas que est án en el piso de arriba aplauden	
27	0.11.21	Contrapicado	PGP	La ciega posa	
28	0.11.23	Travelling	PM	La ciega de nuevo tira una jud á	
29-30	0.11.25	Travelling (la ciega)	PP	Las caras de la ciega y de Liu	
31	0.11.29	Ralent íTravelling	PG	La jud á golpea dos tambores	tambor
32	0.11.32	Vertical	PG	La ciega se dispone a golpear los tambores	
33-34	0.11.33		PD	Cada manga golpea un tambor	
35	0.11.34	Travelling	PG	La ciega baila	
36	0.11.38	Vertical	PM	La cara sonriente de Liu	
37	0.11.41		PM	La due ña sonr é	
38-39	0.11.44	Travelling(la ciega)	PP	Las caras sonrientes de la ciega y de Liu	
40	0.11.50	Travelling Ralent í	PD	Una jud á pega en cuatro tambores	tambor
41	0.12.00	Travelling	PM	La ciega agita sus mangas	
42	0.12.02		PD	La manga	
43	0.12.04		PG	La ciega agita sus mangas	
44-45	0.12.05	Travelling	PD	Cada manga pega en un tambor	
46-47	0.12.07		PG PM	La ciega baila	
48-49	0.12.10	Contrapicado	PG	Bailarinas y clientes aplauden	

50-52	0.12.14		PM	La dueña sonr é/Liu aplaude /La ciega sonr é	
53	0.12.21		PP	Liu sonr é	
54	0.12.23	Ralent ívertical	PM	Liu tira un plato de jud ás	tambor
55	0.12.26	Ralent í	PGP	Las jud ás vuelan alrededor de la ciega	
56	0.12.29	Ralent í	PM	Ítem	
57-58	0.12.33		PD	Las jud ás pegan en tambores	
59	0.12.36	Ralent í	PM	Las jud ás vuelan alrededor de la ciega	
60-61	0.12.38		PD	Las jud ás caen en el suelo	
62	0.12.42		PP	La ciega escucha, atenta	
63-64	0.12.45		PD PG	Pez de madera/ Hombres tocan tambores	
65	0.12.48		PM	La ciega posa	
66	0.12.48	Oblicuo	PD	Una manga pega en un tambor	
67	0.12.49	Travelling	PG	La ciega baila	
68	0.12.50		PD	Una manga pega en un tambor	
69	0.12.51	Travelling	PM	La ciega baila	
70-71	0.12.52	Ralent í	PD PG	Una manga/La ciega extiende sus mangas	
72-73	0.12.56		PD	Cada manga pega en un tambor	
74-75	0.12.57		PG	La ciega baila	
76-79	0.12.59	Ralent í	PG	Ítem	
80-81	0.13.10		PD	Cada manga pega en un tambor	
82-83	0.13.11	Ralent í	PG	La ciega baila	
84-108	0.13.16	Ralent íOblicuo	PG PD	La ciega baila(PG)/ La manga pega (PD)	
109	0.13.41		PP	Liu mira, sonriente	
110-116	0.13.43	Ralent í	PM PD	La ciega baila (PM)/ La manga pega(PD)	
117	0.13.50		PP	Liu sonr é	
118	0.13.52	Picado	PG	Hombres tocan a tambores	
119-175	0.13.53	Oblicuo travelling	PM PD	La ciega baila(PM,PD)/ La manga pega(PD)	
176-185	0.14.13	Ralent í Oblicuo Travelling	PM PD	La ciega baila(PM,PD)/ La manga pega(PD)	
186-187	0.14.18	Ralent í	PD PM	La ciega coge una espada con su manga	
188-191	0.14.20	Ralent íTravelling	PM PG	La ciega trata de apuñalar a Liu y é lo esquiva	
192	0.14.27	Ralent íTravelling	PM	Liu esquiva golpes y tira un plato	
193	0.14.36	Ralent íTravelling	PM	La ciega rompe el plato con la espada	
194	0.14.41	Ralent íTravelling	PD	Los trozos del plato esparcidos en el suelo	
195	0.14.44		PM	La dueña queda sorprendida.	
196	0.14.46		PG	Bailarinas entran en pánico	

Tabla 8.1. El découpage del fragmento.

Fuente: Elaboración propia.

8.4.1.1. Ritmo del montaje en acciones de artes marciales

La longitud y el tamaño son dos factores importantes a la hora de determinar el ritmo del montaje. En esta sección descubrimos lo que Jia llama montaje de tormenta, cuya velocidad mínima es un plano por segundo como promedio. En el baile de la ciega se utiliza a menudo el montaje de gran velocidad para mostrar cómo sus largas mangas golpean los tambores. Liu tira judás cuatro veces y la ciega responde con su manga, golpeando los tambores cada vez más rápido. La sección delimitada por los planos 119 y 175 dura 20 segundos, con un promedio de 3 planos por segundo, por eso su velocidad supera a la del montaje de tormenta con creces. El montaje rápido acelera el ritmo de la narración y produce un impacto visual. A diferencia del estilo de «Héroe», el director quiere mostrar las artes marciales de los espadachines y sus emociones, en lugar de la magnificencia y tragedia de la historia, por lo que adopta este montaje rápido, que se suele considerar la primera opción de las películas de artes marciales modernas.

En cuanto a la escala de planos, se usa con mayor frecuencia el plano detalle para mostrar las mangas largas de la ciega, utilizadas como herramienta para tocar el tambor y también como arma. Esto también difiere respecto a la película «Héroe», en la que se suele usar el plano general para mostrar lo remoto de la historia. El detalle de las mangas, acompañado por cortes rápidos, produce un mayor impacto visual en el espectador. En concreto, entre los planos detalle se incluyen los planos detalle continuos y los planos detalle en coordinación con los planos general y medio. El primero crea una tensión dramática mantenida de manera extraordinaria, mientras que el segundo expresa el brusco aumento de la tensión psicológica. Ambos, por tanto, contribuyen a acelerar el ritmo de montaje e incrementar la intensidad de la trama.

A través del análisis llegamos a la conclusión de que el montaje de la película continúa la tendencia de acelerar la velocidad de montaje, iniciada en la década de

1990, y produce un intenso impacto psicológico en el espectador.

8.4.1.2. Ralentí

Aquello que también puede determinar la velocidad de montaje es ralentí. En este fragmento se utiliza con mucha frecuencia la cámara lenta, sobre todo en dos categorías. La primera categoría de ralentí funciona en la narrativa para alargar el tiempo narrativo y dar un sentido de ilusión a la película de artes marciales. Por ejemplo, se usa el plano detalle para mostrar la belleza de la danza de la ciega, especialmente en los planos general 22 a 25, donde se reduce un poco el ritmo de montaje, ofreciendo la acción de belleza y creando un efecto de pintura de escena y emociones. Las acciones lentas provocan una ilusión de pérdida de gravedad, dando la sensación de flotar en el aire, un efecto surrealista.



Figura 8.6. Las judías vuelan alrededor de la ciega.

Otro ejemplo es el de las judías arrojadas por el detective Liu, que giran y vuelan en torno a la ciega como estrellas en el cielo y golpean en los tambores como arte de magia. Esto crea una atmósfera misteriosa en el mundo de artes marciales, un ambiente casi irreal. El tiempo se amplía con la fantasía y los movimientos se extienden con la lentitud. Aunque la belleza y la pintura de escenas y emociones a

través de la cámara lenta aparecen en una gran variedad de géneros cinematográficos chinos, para las películas de artes marciales, que solían estar concentradas en la violencia, supone una innovación audaz que sirve para reducir la crueldad de la misma.

La segunda categoría se relaciona con la formación del carácter del personaje y la narrativa. El ejemplo más típico lo encontramos en los planos 186-194, en los que la ciega trata de apuñalar con una espada a Liu y rompe por la mitad el plato arrojado por éste. Además de crear belleza, como se dijo anteriormente, con el ralentí se expresa el odio a la corrupción del imperio y la determinación de luchar contra el mismo por parte de la ciega. Al final del juego de «el hada guía el camino» aparecen varios planos con ralentí consecutivos. Sabemos que, generalmente, cualquier película o sección principal de una película suele constar de un planteamiento, un nudo, clímax y un desenlace, y que el clímax es aquella parte en la que se expresan los sentimientos y emociones de una manera más fuerte, por lo que el director puede valerse de diferentes medios para lograrlo y acentuarlo, como el acompañamiento de música, la presentación de conflictos fuertes y, en términos de imagen, la cámara lenta.

8.4.1.3. El sonido: el tambor

En este fragmento se utiliza el tambor chino para crear una música diegética que tiene la película de cultura tradicional china y también hace que la narración fluya de manera muy natural. En este apartado hay tres tipos de tambores: los que tocan los hombres, los que son golpeados por las judías y los que son golpeados por las mangas de la ciega.

En la película escuchamos frecuentemente el sonido de tambores tocados por hombres. Este sonido ayuda a crear una atmósfera de tensión. También observamos esto en las escenas del apuñalamiento del rey de Qin en la película «Héroe», con la diferencia de que el sonido de la película «La casa de las dagas voladoras» es diegético para que la narrativa sea más real y natural.

En segundo lugar, el sonido de los tambores ayuda a dar ritmo a la película. Siempre y cuando narre una buena historia, la mitad del éxito de una película de artes marciales está en el ritmo. Liu tira cuatro veces las judas, la ciega baila otras cuatro veces y los hombres tocan los tambores en cuatro ocasiones, por lo que el sonido se hace cada vez más intenso. De hecho, la belleza esencial de la música consiste en la combinación de melodía y ritmo, estimular nuestros sentimientos y reacciones emocionales para producir un placer estético.

En tercer lugar, en esta sección carece de diálogo, por lo que el sonido de los tambores sirve para llenar el vacío. Aunque un único sonido podría hacernos sentir monotonía y aburrimiento, el director maximiza la eficacia y magia del mismo, y aprovecha múltiples cambios en el ritmo del sonido para que no resulte tedioso y repetitivo, ofreciendo un disfrute auditivo distinto.

El segundo tipo de sonido es el de los tambores golpeados por las judas. Este deriva de los requisitos especiales de la narración de esta película, en la que la protagonista finge ser ciega y sus movimientos de artes marciales deben depender del órgano de audición, por lo que en el juego de «el hada guía el camino» el sonido del tambor en el que golpean las judas constituye su única fuente para conocer la dirección. Además, el sonido y el de su caída en el suelo, junto a la cámara lenta, contrastan con el sonido fuerte de los tambores que golpea la ciega con sus mangas y de los tocados por los hombres; funciona como intermisión rítmica del mismo.

El tercer tipo de sonido es el de los tambores golpeados por la ciega con sus mangas alargadas. Suele mezclarse e integrarse con el sonido del primer tipo, lo acentúa y lo hace más intenso.

8.4.2. La lucha y huida de la ciega y el detective Jin 0.59.40 - 0.17.56

N	Tiempo	Movimiento y posición de cámara	Escala de plano	Contenido
1	0.59.40	Travelling	GPG	La ciega está en el bosque de bambúes
2-3	0.59.54		PM PP	La ciega sostiene una botella,

				bebiendo	
4	1.00.15	Oblicuo	PD	Caen hojas de bambú	
5	1.00.19		PP	La ciega descubre algo	
6	1.00.20	Contrapicado	PG	Soldados ocultos entre los bambúes	
7	1.00.22		PP	La ciega se levanta	
8-10	1.00.23	Contrapicado Oblicuo	PG	Dos soldados atacan con cañas de bambú	
11	1.00.26	Ralentí	PGC	La ciega da patadas a los dos soldados	
12-13	1.00.29	Contrapicado Oblicuo	PG PD	Un soldado golpe con caña de bambú	
14	1.00.30		PM	La ciega rueda por el suelo	
15	1.00.31	Oblicuo	PGC	La ciega toma la caña	
16	1.00.32	Contrapicado	PGC GPG	La ciega y el soldado están juntos en la cima de los bambúes	
17	1.00.35	Travelling	PM	La ciega lucha contra el soldado	
18	1.00.39		PM	El soldado es pateado por la ciega	
19-21	1.00.39	Travelling	PG PM	El soldado cae. La ciega aterriza	
22	1.00.42		PG	Dos soldados saltan por la ciega	
23-24	1.00.43	Ralentí	PM	La caña pega en el bambú	
25-28	1.00.46	Oblicuo	PM PG	La lucha	
29-30	1.00.51	Contrapicado Travelling	PG	Más soldados llegan	
31	1.00.54		PGC	La ciega está dispuesta a defenderse	
32-33	1.00.55	Travelling	GP PGC	Los soldados van a luchar contra ella	
34	1.00.59	Travelling	PP	La cara de la ciega	
35-36	1.01.03	Oblicuo	PM PGC	Los soldados tratan de apuñalar a la ciega	
37-42	1.01.05		PG PD	La ciega se defiende con una caña	
43	1.01.11	Contrapicado	PC	Dos soldados por encima de la ciega	
44-47	1.01.12	Contrapicado Travelling	PGC	La ciega baja por un bambú, perseguida por dos soldados	
48	1.01.18	Oblicuo	PGC	La joven se resiste al ataque en el suelo	
49	1.01.20		PG	Los dos soldados bajan por los bambúes	
50-53	1.01.20	Contrapicado(PP) Travelling(PG)	PM /PP/ PG	La ciega blande la caña/ La caña pega en las cabezas de los soldados /Los dos caen	
54-55	1.01.24	Contrapicado Travelling	PG	Más soldados bajan por bambúes	

56	1.01.29	Travelling	PP	La ciega, dispuesta a pelear	
57	1.01.31		PC	Los soldados aterrizan y rodean a la ciega	
58	1.01.34	Travelling Contrapicado	PG	Todos est á n dispuestos a luchar	
59	1.01.40	Travelling	PM PD	La ciega toca el suelo con una ca ña	
60	1.01.45	Travelling Zoom	PGC PP	Todos est á n dispuestos a luchar	
61-62	1.01.50	Oblicuo	PD	El pie de la ciega y su ca ña de bamb ú	
63-66	1.01.53	Oblicuo Travelling	PM	La joven pelea con la ca ña	
67	1.02.05	Travelling	PM	Se miran y posan	
68-79	1.02.11	Oblicuo Travelling Ralent í	PM PD	La ciega golpea con la ca ña	
80	1.02.30	Oblicuo Ralent í Contrapicado	PGC	El detective Jin salta del bosque de bamb úes	
81	1.02.32	Ralent í	PP	La cara de la ciega	
82	1.02.34	Ralent íContrapicado	PM	Jin salta por donde luchan	
83-86	1.02.37	Ralent íTravelling	PP/ PM	La cara de la ciega/Jin lucha	
87-88	1.02.47	Ralent í Travelling Oblicuo	PA	Jin y la ciega luchan contra los soldados.	
89-90	1.02.52	Travelling	PM	Los dos huyen, perseguidos por los soldados	
91-95	1.02.59	Travelling(PM) Contrapicado(PG)	PM PG	Los dos corren, cortando bamb úes (PC)/ caen los bamb úes(PG).	
96-98	1.03.07		PM	Bamb úes caen hacia los soldados	
99-101	1.03.12	Contrapicado	PGC	Soldados suben por los bamb úes	Música
102	1.03.16		PP	La ciega vuelve la cabeza	
103	1.03.17	Contrapicado Ralent í	PGC	Un soldado le tira una ca ña a la ciega	
104	1.03.19		PP	Jin se vuelve	
105	1.03.20	Contrapicado Ralent í	PM	La ca ña vuela hacia la joven	
106-107	1.03.22	Ralent í	PM	Jin tira su espada, que corta la ca ña	
108	1.03.27		PD	La espada pega en un bamb ú	
109-114	1.03.28	Contrapicado Travelling Oblicuo Ralent í(Los dos)	PG	M á s soldados vuelan por las cimas, echando ca ñas que cortan /Los dos corren.	
115	1.03.47	Contrapicado	PG	Los dos se detienen. Ca ñas caen a su lado	
116	1.03.50		PM	Los dos contin úan corriendo	
117-128	1.03.53	Contrapicado(PG)	PG/PD	Soldados persiguen por arriba(PG)	

		Travelling	PA PM	/Los dos corren, golpeados por cañas	
129	1.04.28	Travelling Ralent í	PM	Los dos corren	
130	1.04.35	Travelling	PG	El bosque de bambúes se menea	
131	1.04.43		PM	Un soldado emboscado corta un bambú	
132	1.04.44	Oblicuo	PD	La ciega tropieza con una cuerda	
133	1.04.46	Oblicuo	PM	La ciega va a caer y Jin tira de ella.	
134-136	1.04.47		PD	Surgen dagas de bambú en el suelo.	
137	1.04.49		PD	La mano de Jin tira de la de la ciega	
138	1.04.49	Oblicuo	PD	Cuchillo de bambú junto al cuello de la ciega	
139-140	1.04.51	Oblicuo	PM	Jin abraza a la ciega	
141-142	1.04.56	Vertical	PG PM	Jin y la ciega se ven atrapados por las dagas y los soldados por arriba	
143-145	1.05.08	Oblicuo(PM)	PM PC PG	Los soldados lanzan cañas de bambú	
146-147	1.05.12	Oblicuo	PM	Las cañas acorralan a Jin y la ciega	
148-150	1.05.20	Oblicuo(PG)	PM PC PG	Los soldados continúan cortando cañas de bambú	
151-158	1.05.26		PM PP PPP	La ciega habla con el detective Jin	Melodía principal
159	1.06.04		PM PG	Los soldados se acercan, cortando cañas de bambú	
160-162	1.06.10		PP PD	Las caras de Jin y la ciega se acercan	
163	1.06.26	Oblicuo Travelling	PG	Del bosque vuelan numerosas dagas	
164-170	1.06.32	Picado Ralent í oblicuo	PG PGC	Las dagas matan a todos los soldados	
171-173	1.06.45		PM /PG	La ciega/La «hermana mayor»	
174	1.06.53		PP	La «hermana mayor» levanta la cabeza	
175	1.06.57	Ralent í	PM PD	La «hermana mayor» lanza una daga	
176	1.07.00	Oblicuo Travelling	PD PG	La daga corta las cañas que les acorralan	
177	1.07.06				

Figura 8.2. El découpage del fragmento.

Fuente: Elaboración propia.

8.4.2.1. Contrapicado y construcción del espacio múltiple



Figura 8.7. La ciega y el detective Jin, atrapados en el bosque de bambúes.

En cine, el plano contrapicado es una angulación oblicua inferior de la cámara, que se coloca mirando hacia arriba. Los planos contrapicados nos sitúan en una posición de aparente inferioridad respecto al sujeto enfocado.

En esta sección, observamos que se hace un uso inteligente del bosque de bambúes como espacio de movimiento, pues los soldados vuelan sobre los bambúes en plano contrapicado mientras la ciega y Jin corren en el suelo, por lo que se enriquece el espacio narrativo y se establece un espacio en tres dimensiones. En algunas películas de artes marciales anteriores, la lucha también tenía lugar en un bosque de bambúes, pero en esta película por la primera vez los personajes positivos y negativos corren en dos espacios respectivamente.

En el lenguaje audiovisual, el plano contrapicado sirve para transmitir una situación de control, poder, grandeza y seguridad. Esto parece más evidente en los planos 117-128. Numerosos soldados vuelan sobre los bambúes, cortan las cañas y se las tiran a la ciega y Jin, mostrándose seguros y poderoso en el plano contrapicado. Por otro lado, la ciega y el detective Jin, que corren por el bosque de bambúes, tan altos y firmes que se asemejan a los barrotes de una prisión, se muestran temerosos y

en peligro en los planos EP, PA, PM.

8.4.2.2. Plano oblicuo con plano detalle

En el fragmento aparece varias veces el plano oblicuo, que en las películas de artes marciales suele tener como objetivo principal predecir el riesgo e introducir el suspense. En el plano oblicuo, los personajes tienden a inclinarse y parecen inestables, dando una sensación de dinamismo. Su combinación con el PD aumenta el suspense. En el plano 4, la caída de las hojas de bambú indica la emboscada de los soldados; en los planos 61-62, los pies de la ciega y la caña de bambú en su mano predicen que la misma va a sacudir las hojas con la caña y golpear; y en los planos 132 y 138, en los que el pie de la ciega tropieza en una cuerda y una daga le roza el cuello, son ejemplos de esta utilización del plano oblicuo con el plano detalle.

Además, el director aplica de manera sistemática y exquisita el plano oblicuo. Así pues, estos planos tienen un sentido muy elegante, a diferencia de las películas tradicionales, en las que se utilizaron a veces el plano oblicuo de manera demasiado y descuidada.

8.4.2.3. Movimientos de cámara

Entre los movimientos de cámara distinguimos panorámica, balanceo y cabeceo, circular, vertical y horizontal, oblicuo y zoom, y la combinación de los varios movimientos. En las películas tradicionales de artes marciales de la China continental apenas se utilizaban movimientos de cámara, lo cual daba una sensación de estabilidad. Pero en las películas de artes marciales del nuevo siglo, los movimientos de cámara son cada vez más frecuentes. Por supuesto, cualquier movimiento de cámara debe estar justificado. En esta sección hay tres escenas con movimientos de cámara que merecen la pena analizar.

En primer lugar, la escena en que la ciega y el detective Jin escapan mientras son perseguidos por soldados que vuelan sobre el bosque de bambúes. En las películas de

artes marciales anteriores dominaba el plano general o panorámico para escenas de huida, cuyo efecto era simple y monótono. En esta sección, sin embargo, los movimientos de artes marciales son a menudo seguidos por el travelling de cámara, que no sólo pone de relieve al sujeto en el movimiento, sino que también acentúa hacia donde se dirige el movimiento del personaje y su relación con el entorno. El movimiento de cámara se utiliza especialmente en la huida de la ciega y el detective Jin en PA, PD, PM y PG; y en la persecución de los soldados en PGC y PG, de modo que tanto los personajes como la cámara están en movimiento, aumentando la sensación de dinamismo de la imagen y acelerando el ritmo narrativo.

En segundo lugar, hay varios cambios en la dirección de los movimientos de cámara en los planos 63-66 y 130. En los planos 63-66, en los que la ciega lucha contra los soldados, la cámara se mueve por todas las direcciones, creando una sensación de intranquilidad. En el plano 130, en el que la ciega y el detective huyen juntos, se utiliza el movimiento de cámara de esta misma manera para mostrar la desesperación de ambos personajes. Los planos con movimientos de cámara sin dirección fija indican el destino desafortunado de los personajes y contribuyen a enriquecer la narración. En las películas tradicionales de artes marciales, se hacía más hincapié en los movimientos de artes marciales o en la aceleración del montaje, por lo que el uso de los movimientos de cámara no era tan fino y complicado como en «La casa de las dagas voladoras».

8.4.2.4. Ralentí

El uso de la cámara lenta para los movimientos de artes marciales es similar al de la sección anterior. Además de hacer más evidentes esos movimientos de artes marciales, recrea su belleza y contribuye a reducir la violencia.

Por otro lado, se alarga el tiempo de la narrativa y se reduce el ritmo narrativo apropiadamente.

Sabemos que el amor es la esencia de esta película, así que en la huida de la ciega y el detective Jin se utiliza la cámara lenta, acompañada por una melodía triste que refleja

el romance entre ambos. En las películas de artes marciales anteriores de la China continental, la manifestación audaz del amor no aparece, por lo que es la primera vez que se aplica la cámara lenta para presentar el romance.

8.4.2.5. La música

Una película debe mucho de su éxito a la música. La melodía principal de la película juega un papel importante a la hora de determinar el estilo y las ideas que conlleva la misma.

A lo largo de toda la película, la música aparece en ocho ocasiones: en el duelo entre la ciega y el detective Liu en la casa de la peonía, en el enfrentamiento entre la ciega y los soldados en el bosque de abedules, en el enfrentamiento con los soldados en el matorral de flores blancas (melodía principal), en la despedida entre la ciega y el detective Jin, en el combate que tiene lugar en el bosque de bambúes, en la revelación de la identidad real de la ciega, en la escena de amor entre la ciega y el detective Jin en el matorral de flores blancas (melodía principal), y finalmente en el duelo entre Jin, Liu y la ciega (melodía principal).

Para el cine de artes marciales, la tensión y la excitación son dos factores comunes que ayudan a acelerar el ritmo de la narración. Sin embargo, en toda la película, sólo las dos primeras melodías son realmente intensas; las demás son muy tranquilas, lentas y bastante líricas, incluso la que aparece en el combate del bosque de bambúes, que estamos analizando. En lo que respecta a las influencias del sonido en las percepciones del movimiento de la imagen, Chion (2007: 21) declara «un desplazamiento, una agitación» por naturaleza del sonido mientras que algunas veces sugiere la «fijeza». Por aquí los movimientos de artes marciales y la huida del detective Jin y la chica ciega se progresan lentamente con la melodía prolongada, sentimental y tardía, así pues, el estilo es completamente diferente al de las películas de artes marciales tradicionales. Esto demuestra una vez más que la esencia del cine de artes marciales no sólo reside en crear tensión en la trama narrativa, sino también en dilucidar a través de la vida y la muerte de las tres personas el tema del amor. En

nombre del amor puro y sencillo, el detective Jin y la ciega van más allá del odio implacable entre el imperio y la organización de las dagas voladoras y se hacen amantes. Por eso, la música de ritmo rápido típica del mundo de las artes marciales es sustituida por otra música más suave y romántica.

La música lírica es la más apropiada para expresar emociones y sentimientos, así como para revelar el mundo interior de los personajes. La melodía principal que escuchamos en todas las etapas de la narración (inicio, desarrollo, conflicto y el final) canta el amor entre los personajes principales y aclara el tema de la película. Podemos observar que se trata de una melodía de estilo occidental interpretada por una cantante británica. En las películas occidentales sobre héroes, el amor es un elemento casi imprescindible, y esto se incorpora en las películas de artes marciales orientales. Por tanto, aquello que conlleva el amor es, como dice la letra de la canción al final del filme, «en el prado verde se coloca mi población. En mi infancia contigo jugué al escondite. Bajo el sol hay brisa sin preocupación y tristeza. Muchas veces sueño la misma escena en que bajo estrellas nos abrazamos y dormimos. En la noche larga, hago promesa de cantar para el amor a ti para siempre. Con el paso del tiempo y cambio de la situación, el sueño en el corazón no desaparece».

8.5. Estudio interdisciplinar de la narrativa

8.5.1. La iconología y la iconografía

8.5.1.1. La peonía

Nivel preiconográfico

La ciega baila en la alfombra bordada de peonía, cuyo dibujo aparece por todas partes en la casa de la peonía. La peonía es un tipo de planta muy popular en China, con grandes flores, brillantes colores y espléndido aroma, reconocido como «belleza nacional» y «reina de las flores».

Nivel iconográfico

En sentido general, la peonía suele utilizarse como símbolo de riqueza y buena suerte. Aquí representa la prosperidad y el bienestar de la sociedad de la dinastía Tang y la vida alegre de la aristocracia. Por supuesto, detrás de esta prosperidad superficial está la difícil y triste vida de la clase inferior, pues al final de la dinastía Tang la corrupción de la clase dominante ha provocado guerras civiles.



Figura 8.8. La ciega baila en la alfombra bordada de peonías.

Nivel iconológico

La peonía también tiene un significado más moderno. En China, como la rosa en la tradición occidental, es la flor que representa el amor. El dibujo de la peonía en flor simboliza la apertura de la sociedad durante la dinastía Tang, incluso en términos sexuales, pues en ese momento había mayor libertad en ese aspecto. Esto también está en consonancia con el tema de la película, el amor, que va más allá del enfrentamiento entre el imperio y los espadachines.

8.5.1.2. Daga voladora

Nivel iconológico

Los miembros de la organización de las dagas voladoras, como la chica que se hace pasar por ciega, el agente secreto Liu y la «hermana mayor», luchan y matan a

soldados imperiales con esta arma. La daga voladora es una de las armas arrojadas de la antigua China. Se distinguen dos tipos: la de un solo filo y la de doble filo. Se suelen portar hasta un máximo de 12 dagas, y se disparan varias dagas a la vez o de manera consecutiva para golpear las partes vitales del cuerpo rival.



Figura 8.9. Daga voladora que pega en la caña de bambú.

Nivel preiconográfico

La daga voladora es el arma especial de los miembros de la organización. Aunque se trata de una daga corta, su uso es flexible y es fácil de llevar, lo cual contrasta con la espada o el cuchillo largo de los soldados del imperio. Es un arma que se puede ocultar bajo la ropa y con la que se puede matar al enemigo por sorpresa, por eso representa a las fuerzas que se enfrentan al imperio y se ocultan entre el pueblo, como la presunta ciega y la «hermana mayor», ocultas en la casa de la peonía.

Nivel iconográfico

A través de la película sabemos que cuando los detectives del imperio tratan de engañar a la ciega para perseguirla y llegar a la guarida de la organización, realmente son ellos quienes caen en la trampa que les tiende ésta a través del agente secreto Liu. Cuando Liu quiere hacer el amor con su amante, aunque ella se resista, sufre un

ataque de la «hermana mayor» por la espalda. Y cuando la ciega quiere fugarse con el detective Jin, es golpeada en la espalda por una daga lanzada por Liu. Aun más, en la dura y cruel realidad de la vida, que está llena de competencia y desafíos, las personas que conspiran secretamente contra otras pueden, a su vez, ser objetos de la conspiración de otros. En la sociedad moderna, las dagas son exactamente las trampas y conspiraciones.

8.5.2. La sociología y la narración

A través del análisis estructural de la película sabemos que hay dos temas narrativos: la rebelión con artes marciales y el amor.

En primer lugar, el director nos lleva a las postrimerías de la floreciente dinastía Tang, en un momento de turbulencia por la aparición de rebeliones contra el imperio. En las tres últimas décadas de China, asimismo, el rígido sistema de economía planificada ha sido paulatinamente sustituido por la economía de mercado y muchas personas de la clase superior y poderosa han sucumbido ante la tentación de una vida corrupta y decadente, algo muy similar a lo que muestra la película de «La casa de las dagas voladoras». Y debido a la desigual distribución, muchos no se benefician de igual manera del rápido crecimiento económico. El desalojamiento forzoso y el desempleo, además, provocan resentimiento entre el pueblo e inestabilidad en algunas zonas, como protestas a pequeña escala.

Las trampas y conspiraciones mutuas de la película nos recuerdan también que China se encuentra en una etapa inicial como economía de mercado, y que su sistema aún no está maduro. Por un lado, la Revolución Cultural destruyó por completo el sistema espiritual y ético tradicional, estimulando el individualismo y el egoísmo. Por otro lado, en la reforma y apertura de China se introdujeron la economía de mercado y la ciencia y tecnología occidentales sin reconstruir bien el sistema de valores correspondiente.

Otro tema narrativo de la película es el amor. Aunque el romance siempre ha sido un tema recurrente en muchas películas comerciales, en las películas de artes

marciales tradicionales de la China continental, los espadachines solían ser como monjes que se mantenían alejados de las mujeres y sólo luchaban por metas morales. En esta película, sin embargo, se ha abandonado este punto de vista y se toma como tema principal el amor. De hecho, la idea de amor ha cambiado mucho en las últimas décadas de China. Ahora, cada vez son más los chinos que dan prioridad al amor verdadero y a la felicidad, alejándose de la tradición de concertar matrimonios por diversos intereses. El hecho de que el detective Jin y la ciega pongan su amor por encima de la rivalidad entre la organización y el imperio refleja la grandeza y el poder del amor. Además, el director utiliza la perspectiva femenina para mostrar que la mujer china se está liberando gradualmente de los yugos espirituales y sociales. Al igual que los miembros de la organización de las dagas voladoras, las mujeres están ganando protagonismo, también a la hora de tomar la iniciativa para buscar el amor verdadero.

CAPÍTULO 9. 2005 – Siete espadas (Tsui Hark)

9.1. Ficha técnica-artística

Título original: Qijian

Producción: Film Workshop Ltd., Beijing Ciwen Digital Oriental Film & TV Production Co. Ltd., Boram Entertainment Inc., Huaying Film Co. Ltd

Director: Tsui Hark

Productores: Huang Baiming, Hong Fengzhe, Zhangyong

Actores principales: Donnie Yen (Blade 2), Leon Lai (Three), Charlie Young (Butterfly Lovers) y Sun Honglei (El tren de Zhou Yu).

Guión: Tsui Hark, Cheung Chi-sing, Chun Tin Nam

Supervisión: Tsui Hark

Director de fotografía: Keung Kwok-man

Director de acción: Liu Jialiang

Montaje: Angie Lam

Sonido: Jingchuan Deci

Música: Kenji Kawai

9.2. Sinopsis argumental

A principios del siglo XVII, la dinastía Ching se instaura formalmente en China ante una gran revuelta por sus orígenes manchúes. Los focos rebeldes nacionalistas que surgieron por toda la geografía, obligaron al gobierno a prohibir el estudio y la práctica de las artes marciales en todo el país, en un intento de imponer el orden y afianzarse en el poder. Viento de Fuego, un oficial del ejército que sirvió a la depuesta dinastía precedente, aprovecha la oportunidad para ganar poder y atacar un enclave del norte llamado Villa Marcial. Un verdugo retirado que había servido a la anterior dinastía, Fu Qingzhu, siente la obligación moral de colaborar a poner fin a aquellas atrocidades y se une a los habitantes de la villa. Él con algunos espadachines de la

villa viajan al lejano y m fico Monte del Cielo para pedir ayuda al «Maestro de la Sombra Resplandeciente», un ermita ño y maestro espadach ín y combatir contra el malvado Viento de fuego.

En la cumbre del Monte de Cielo, el Maestro de la Sombra Resplandeciente lleva una vida aislada con sus cuatro disc ípulos por d écad as para forjar siete espadas preciosas. Al escuchar la narraci ón de Fu Qingzhu de los desastres causados por el decreto imperial de prohibici ón de la pr áct ica de artes marciales, encarga a sus cuatro disc ípulos a acomp a ñar a Fu Qingzhu y ayudar al pueblo de la villa marcial, y distribuye las siete espadas poderosas entre las siete personas. Entonces, este grupo de siete espadachines baja por el monte a caballo e inicia una leyenda de las artes marciales en la Villa Marcial ...

9.2.1. Contexto hist órico



Figura 9.1. Mapa de la dinast ía Qing en su etapa inicial (a ño 1650).

La dinast ía Qing (1636-1911) es la ú ltima dinast ía feudal, y tambi én es la

segunda dinastía establecida por la minoría étnica en la historia de China. Cuenta con doce emperadores y dura 268 años. En comparación con las anteriores dinastías, la dinastía Qing abarca sin precedentes la superficie máxima de 13 millones de kilómetros cuadrados, sentando las bases del territorio de China de hoy, y en general la prosperidad económica supera las de las dinastías Han, Tang, Yuan y Ming.

En las postrimerías de la dinastía Ming, el gobierno fue muy corrupto. El mayor oficial malvado llamado Wei Zhongxian extinguió a los disidentes suyos y reprimió al pueblo. Los gobernantes incrementaban la explotación, junto con los sucesivos años de calamidad natural, el pueblo se encontraba en plena desesperación. En 1628, estalló la guerra en el norte de la provincia Shaanxi, en la que surgieron muchas fuerzas rebeldes dirigidas por Gao Yingxiang, Li Zicheng, Chang Hsien-chung y etc. Li Zicheng lanza la consigna de «distribución igual de la tierra y liberación de impuestos», y ganó mucho apoyo del campesinado. En 1644, Li Zicheng capturó la ciudad de Xi'an y estableció el régimen Dashun. En marzo del mismo año, Li Zicheng capturó Beijing, para que el emperador Chongzhen se ahorcara y la dinastía Ming se fuera a la ruina.

Por otro lado, el imperio Ming cercaba y aniquilaba las minorías étnicas que residían en el nordeste de China e instigaba asesinatos entre las tribus de Jurchen, dando lugar a la revuelta social de Jurchen e intensificando los conflictos étnicos a largo plazo. En 1616, Nurhachi rebeló, unificó las tribus de Jurchen y estableció el régimen Hou Jin. En 1635, el hijo de Nurhachi, Taiji incorporó el pueblo de hans, mongoles, coreanos y otros grupos étnicos que vivían en el noreste de China en las tribus de Jurchen y sustituyó «Jurchen» por «Manchú». En 1636 cambió el nombre de su país por Qing. Poco después el jefe militar de Ming que defendía el Noreste Wu Sangui dejó entrar a las tropas de Taiji para que Taiji derrotara a las tropas de Li Zicheng y de nuevo ascendiera al trono en Beijing. En el norte, la mayoría de las fuerzas remanentes de la depuesta dinastía Ming se entregó a las tropas de Qing o se cooperaron con Qing en la lucha contra los rebeldes de Li Zicheng. Mientras que en el sur, una variedad de fuerzas leales a la depuesta Ming establecieron un número de regímenes exiliados, conocidos como «Ming de Sur» y fueron eliminados uno a uno

en los próximos diez años. Sobre todo, este período se llena de guerras y revueltas sociales así como conflictos étnicos y choques e integración culturales.

9.2.2. Contexto socioeconómico

La situación de la economía

A mediados y postrimerías de la Dinastía Ming, aparecen muchos emperadores que hicieron caso omiso a los asuntos de Estado para que tomaran poder eunucos del palacio y practicasen la usura arbitrariamente a comerciantes y empresarios. Además la anexión de tierras se agravó, por lo que en algunos lugares fértiles nueve de cada diez personas perdieron sus tierras. En el reinado del último emperador Chong Zhen de la dinastía Ming, la sequía continuaba por muchos años en el norte, la cosecha de los cultivos fracasó y el hambre apareció a gran escala en el imperio. La ineficacia de socorros del gobierno a las víctimas del desastre natural llevó a los disturbios del pueblo. Por otra parte, debido a las dificultades financieras del Estado a largo plazo, la incapacidad de pagar salarios a las tropas del ejército provocó la rebelión de este. Aún más el emperador Chong Zhen aumentó significativamente los impuestos a los agricultores para que fueran a la quiebra. Este círculo vicioso incitó a la intensificación de conflictos sociales y a eventualmente las guerras grandiosas de los campesinos para terminar derrotando definitivamente a Ming.

Las tropas de Qing, después del establecimiento del régimen en Beijing, rápidamente ocuparon la mayoría de China. Los gobernantes de Qing al ejecutar una dura represión a las fuerzas de la resistencia, a las nuevas características de los lugares recientemente ocupados, ajustaban constantemente las medidas anteriores, como la detención del despojamiento de la tierra, la abolición de los impuestos y exacciones desorbitadas, y el alivio de servicios obligatorios al gobierno, de modo que la producción agrícola poco a poco se restauraba, con un aumento significativo de la superficie de la tierra cultivada, y prosperaba aún más que antes la artesanía y el comercio.

Con el desarrollo de la economía mercantil, las dinastías Ming y Qing llevaban

en su seno los gérmenes del capitalismo, cuya aparición y desarrollo impactaban y socavaban las bases económicas de la autosuficiencia económica de la sociedad feudal. Sin embargo fue lento su desarrollo, y la economía dominante de China seguía siendo la de agricultura mientras que en el occidente la economía mercantil había reemplazado la economía natural y la producción de máquinas empezó a sustituir a la producción manual. En China el régimen feudal siguió la política económica tradicional de «extensión de agricultura y restricción de comercio», ejerciendo el control y el saqueo a la industria y al comercio, y las restricciones y el monopolio al comercio exterior. Estos funcionaron como un serio impedimento para el desarrollo del capital comercial y la transformación capital hacia la manufactura y llevaron a un lento crecimiento de los gérmenes del capitalismo en China, muy por detrás del Occidente.

Desarrollo cultural

La cultura tradicional china representada por la nacionalidad Han y las culturas de Manchuría, Mongolia o de otros grupos étnicos continuamente influyeron, se mezclaron, contribuyendo en gran medida a la identidad política, cultural y emocional de los miembros de todos los grupos étnicos. Los gobernantes de la dinastía Qing apreciaron la cultura Han y establecieron las políticas como el respeto por Confucio y la cultura confuciana³⁷, y la admisión a los intelectuales chinos en el gobierno. Por eso, se eliminó con éxito la resistencia psicológica de la clase élite Han y se consolidó la relación y la cooperación de la clase superior de Manchúes y Hans. Al final las tensas relaciones étnicas se distendieron, las actividades contra la dinastía Qing se apaciguaron gradualmente, y la dinastía Qing estableció el régimen en todo el país.

En un ambiente de unificación y paz, la antigua civilización Han experimentó una renovación y un reavivamiento, en la literatura, la historia, el arte, la religión y

³⁷Confucio (551 a. C. - 479 a. C.) fue un reconocido pensador y gran maestro chino cuya doctrina recibe el nombre de confucianismo. La esencia de sus enseñanzas se condensa en la buena conducta en la vida, el buen gobierno del Estado, el cuidado de la tradición, el estudio y la meditación. Las máximas virtudes son: la tolerancia, la bondad, la benevolencia, el amor al prójimo y el respeto a los mayores y antepasados.

otros campos, que superó más allá de la de la Dinastía Ming. Esa época constituye una de las más prósperas reconocidas por los historiadores, en la que se creó la novela más grandiosa, el Pabellón Rojo y la colección más grande de libros. «Si Ku Quan Shu» en toda historia antigua de China. Pero también hay algunos fallos. Tal como se menciona en la película el decreto de prohibición de artes marciales que se emitió en 1682 con el fin de fortalecer el control y reducir la resistencia, en que se prohibió a la gente a llevar espadas en la calle o practicar el boxeo.

En resumen, en la etapa inicial de la dinastía Qing los intercambios culturales y la influencia mutua entre los grupos étnicos consolidaron la base del país multi-étnico y enriqueció la cultura tradicional china, para que mostrara una nueva vitalidad.

La integración nacional

La dinastía Qing constituye un periodo importante de la reunificación y consolidación de un país multi-étnico. En comparación con las dinastías anteriores, la integración y las relaciones nacionales presentan algunas características nuevas.

En primer lugar, se promueve la integración de los hans con los manchúes y otros grupos étnicos. Antes del establecimiento del régimen de Qing, tenían contactos entre los manchúes y hans. Después, ocurrió la mudanza a gran escala de los manchúes a todas las ciudades de China, objetivamente se rompió el límite geográfico y se formó la convivencia entre las dos naciones. Mientras tanto, con el fin de consolidar el gobierno, los gobernantes manchúes también tomaron la iniciativa de realizar la alianza matrimonial con la clase élite y los propietarios de la tierra Han y de otras minorías étnicas. Así en el largo plazo de convivencia multi-étnica, los manchúes se convirtieron cada vez más fuertemente a causa de la incorporación de los elementos de otros grupos étnicos. Por otro lado había también algunos miembros que se separaron e incorporaron a otros grupos étnicos. Esta fusión de sangre favoreció la integración entre los manchúes y los hans y estrechó las relaciones entre los pueblos. Pero también había algunos inconvenientes, tales como obligarlos a cambiar los vestidos tradicionales hans por los manchúes, incitando a la resistencia han y agravando los conflictos étnicos en la etapa inicial de la dinastía Qing.

9.2.3. Estudio sobre el autor

Tsui Hark nace en febrero de 1951 en Vietnam, cuyo origen ancestral es la provincia de Guangdong. En 1966, a la edad de 16 años se traslada a Hong Kong para completar su educación secundaria, y posteriormente a Texas de Estados Unidos a estudiar cinematografía. En Nueva York trabaja como editor de un periódico local y director de programas documentales para televisión. Con esta experiencia vuelve a Hong Kong para trabajar como productor y director televisivo. Al año siguiente debuta como director cinematográfico con la película histórica de artes marciales llamada *The Butterfly Murders*. Posee su propia compañía productora, Film Workshop y su propio estudio de efectos visuales, Cinefex Workshop. Es director de muchas películas de artes marciales entre ellas *Zu, guerreros de la montaña mágica* (1983), *Siete espadas* (2005) con un gran éxito en taquilla.



Figura 9.2. El director Tsui Hark.

Tsui Hark es uno de los primeros directores de Hongkong que vuelve a la China continental y rueda películas. A principios de 1989, Tsui Hark junto con el famoso director de película de acción Ching Siu-tung y otros cineastas de Hongkong van a Beijing para rodar la película «Terracota», en que Tsui Hark funciona como productor, Zhang Yimou como protagonista.

La globalización intensificada nos causó impactado por aceptar la tendencia y la ideología de los elementos culturales de Europa y América, de manera que durante este período, las películas de artes marciales con los movimientos de estilo sencillo y rígidamente como se hacen en las óperas chinas ya no pudo satisfacer las necesidades de un público contemporáneo. La formación educacional en Estados Unidos y las habilidades artísticas de Tsui Hark le hacen tener unos elementos modernos y una

variedad de reformas de arte en sus películas, para satisfacer las necesidades visuales del público joven que aspira por ideas innovadoras, como el uso extensivo de los efectos especiales que marcará la diferencia que el cine de artes marciales tradicional. «Siete espadas» de Tsui Hark es en general una película de artes marciales tradicional, dedicada a la vida de espadachines ordinarios. La película se basa en la novela de Liang Yusheng, cuyas obras suelen tener la compleja relación entre los personajes y un montón de pistas, por tanto la película se encuentra en un dilema en que es muy difícil que estos sean plenamente demostrados, pero una vez abandonados unos de ellos se debilita el argumento de la historia. Por último, gracias a las limitaciones de la duración de la película, se han eliminado una serie de acciones emocionales y de artes marciales menos importantes, de modo que la película se vuelve más compacta.

9.3. La estructura narrativa y los elementos formales del relato

9.3.1. Estructura narrativa

En torno al año 1600, las tropas manchúes habían ocupado la mayoría de China, pero permanecieron una gran cantidad de fuerzas de la oposición a la dinastía Qing entre los practicantes de artes marciales. Un príncipe manchú llamado Duogeduo encargó al ex jefe militar que se había entregado, Viento de Fuego a exterminar a quienes se atrevieran a desobedecer al decreto de prohibición de artes marciales en todas las partes, especialmente la organización contra la dinastía Qing de Tierra y Cielo en la Villa Marcial que se encontraba en el desierto en el extremo noroeste del país. Fu Qingzhu, otro ex jefe militar, al ver la injusticia y el peligro que se acercaba, llevaba dos jóvenes de la Villa Marcial, Wu Yuan Ying y Han Zhibang al Monte de Cielo para pedir ayuda. Desde entonces, empezó la leyenda de artes marciales de «Siete espadachines» que descendían por el Monte de Cielo...

0.00.00 Al pie del Monte de Cielo, las ovejas en el redil encima de la nieve se apoyan

unas en otras. Dentro de la casa un hombre y una mujer uighures³⁸ duermen en la cama, y se despierten repentinamente por el sonido de fuera. Siete espadachines bajan por el monte, corriendo a caballo.

Primera parte. Viento de Fuego ahoga en sangre una villa de artes marciales mientras que Fu Qingzhu es salvado en la Villa Marcial

0.01.25 Su Majestad ha dado un edicto imperial de que quién practica las artes marciales es condenado a la muerte. En una población de artes marciales, tiene lugar una ceremonia matrimonial. Una jefa militar subordinada a Viento de Fuego, Duogeluo asedia con el ejército para masacrar a la gente y sacar dinero del imperio.

0.02.27 El ejército lanzar la ofensiva final, asesinando a todas las personas sin piedad.

0.04.46 Fu Qingzhu roba unas placas de madera que cuelgan de las cabezas de los hombres matados para indicar sus nombres, pero es encontrado por los soldados.

0.05.41 Fu Qingzhu lucha contra los soldados, sufre una herida grave y escapa.

0.07.03 Wu Yuanying de la Villa Marcial atraviesa el río, montado en un caballo y tocando la flauta. De repente aparece un soldado, encuentra a la mujer dotada con las artes marciales y quiere matarla.

0.08.03 Fu Qingzhu, herido, de repente emerge por debajo del río, y en cooperación con Wu Yuanying, mata al soldado.

0.10.05 Wu Yuanying lleva al gravemente herido Fu Qingzhu al Villa Marcial para curarle. Fu les da a entender que Viento de Fuego va a matar a las personas inocentes por aquí

0.11.06 Qiu Dongluo de la Villa Marcial de repente revela la identidad de Fu Qingzhu como un ex jefe de la dinastía Ming que atropelló mucho al pueblo, incitando la ira de todos. Pero a causa de la salvación de Wu Yuanying, es llevado bajo escolta a un establo.

0.12.58 El jefe de la Villa, Liu Jingyi encarga a Han Zhibang, el amante de su hija Liu

³⁸Los uigures son un grupo étnico que vive en las regiones del noroeste de China, principalmente en la Región Autónoma Uigur de Xinjiang. También se encuentran miembros de este pueblo en Uzbekistán, Kazajistán y Kirguistán. Xinjiang es la provincia más extensa de China, que incluye el enorme desierto del Taklamakán y la cadena montañosa de Tianshan.

Yufang custodiar a Fuqingzhu. Por eso, Wu Yuanying pide a Liu Yufang para que persiga a su novio a liberar a Fu Qingzhu.

0.15.10 Por la noche, Wu Yuanying y Han Zhibang llevan a Fu Qingzhu en carruaje fuera la villa. Pero Liu Yufang es descubierto por su padre, Liu Jingyi.

0.16.36 En el carruaje, Fu Qingzhu sugiere a Wu Yuanying y Han Zhibang a acompañarle y pedir ayuda en el Monte de Cielo para salvar a los espadachines de la Villa Marcial.

Segunda parte. Viento de Fuego obtiene el botín de guerra mientras que Fu Qingzhu logra ayuda del Maestro de la Sombra Resplandeciente en el Monte de Cielo.

0.17.24 En la sede de las tropas, Viento de Fuego cuenta y califica los despojos de la guerra, incluyendo las mujeres capturadas. Encuentra a una hermosa mujer coreana, llamada Perla Verde y la lleva a casa.

0.20.29 En la casa, Perla Verde come una pieza de carne mientras que Viento de Fuego quita la ropa a ella y con los dientes muerde su cuerpo. De repente, un soldado le informa de la muerte del soldado matado por Fu Qingzhu y Wu Yuanying. Viento de Fuego queda muy enojado por la interrupción y le mata a él.

0.22.01 Viento de Fuego llega acerca de la Villa Marcial, listo para informar al príncipe y negociar la recompensa por matar a los espadachines de la villa.

0.22.51 Al pie del Monte de Cielo con el viento y la nieve, Fu Qingzhu, Wu Yuanying y Han Zhibang viven en una casa uighur, casi congelados de frío.

0.24.42 Después de que murmura Fu Qingzhu «seguid los fuegos del cielo», caen del cielo incendios para que Wu Yuanying y Han Zhibang rápidamente salgan corriendo de la casa, y caigan por la montaña de nieve.

0.25.22 Al lado de una fogata, Fu Qingzhu se acuesta, pidiendo al Maestro de la Sombra Resplandeciente que salve a estas personas que practican las artes marciales.

0.26.33 El discípulo Yang Yuncong no tiene muchas ganas de intervenir para que Wuyuan Ying y Han Zhibang haya de bajar por la montaña a solas.

0.27.53 El maestro ordena a sus discípulos Mu Lang y Xin Longzi coger las espadas, y a Yang Yuncong coger al discípulo mayor Chu Zhaonan que practica las artes

marciales a puertas cerradas.

0.28.21 El maestro ofrece al pie del monte una espada valiosa a Wu Yuanying y Han Zhibang respectivamente.

0.29.42 Yang Yuncong llama a Chu Zhaonan para salir mientras que el maestro ofrece a Fu Qingzhu una espada bien forjada, por lo tanto, los siete héroes cabalgan por abajo del monte para la guardia de la Villa Marcial.

Tercera parte. Las tropas de Viento de Fuego atacan a los practicantes de la Villa Marcial, y los siete espadachines los rescatan.

0.31.05 Liu Yufang que ha dejado en privado a Fu Qingzhu es interrogada por la gente y el jefe de la villa ha de ejecutarla según reglas de la villa.

0.32.16 La gente de la villa recibe el mensaje del ataque repentino de Viento de Fuego, y ha de salir al encuentro de los enemigos.

0.33.18 El jefe de la villa, Liu Jingyi protege y oculta a los ancianos, niños y mujeres.

0.34.36 Las tropas rompen la defensa de la villa, bombardeando la puerta principal.

0.35.15 Liu Yufang y los niños se esconden en la esquina del salón, a donde también el jefe de la villa entra con desesperación.

0.36.00 El ejército llega a la sala, y los rodea a ellos.

0.36.41 De repente, con el sonido de las armas, la cabeza de un soldado rueda en el salón. El espadachín Yang Yuncong llega.

0.37.14 Los siete espadachines llegan consecutivamente y derrotan al ejército.

0.41.44 La gente de la Villa Marcial ha sido rescatada, pero muchas personas están muertas, o heridas, con cosas quemadas. Liu Yufang al ver la catástrofe, queda aturdida.

0.43.04 Han Zhibang encuentra a su novia Liu Yufang y la consuela.

0.43.46 Chu Zhaonan ordena a Liu Yufang beber la sangre del enemigo para eliminar el miedo de ella.

0.44.39 Yang Yuncong dialoga con un niño y lo anima.

0.45.33 Los espadachines ayudan en la reparación de la villa.

0.46.12 El jefe de la villa con sus practicantes agradece a los siete espadachines su

ayuda.

0.46.48 Los siete espadachines hablan de la victoria y deciden ver la salida del sol.

0.47.21 Los siete espadachines juntos ven la salida del sol a caballo.

Cuarta parte. Los siete espadachines se desafían en la sede de Viento de Fuego.

0.48.22 Los soldados que han sufrido la derrota en la villa huyen a la sede, con lo que Viento de Fuego queda muy enojado.

0.49.48 Viento de Fuego ordena a Guageluo que le acompañe en la venganza, pero inesperadamente los siete espadachines toman la iniciativa y desafían en su sede.

0.50.12 Fu Qingzhu y Viento de Fuego llegan al acuerdo de hacer el duelo antes del mediodía.

0.52.06 La sede de repente está ardiendo.

0.52.19 Viento de Fuego lucha por poco tiempo y se va a apagar el fuego.

0.52.43 Los siete espadachines encienden fuego, luchan, y rescatan a las mujeres capturadas en la sede.

0.54.10 Guageluo es apuñalada por Chu Zhaonan.

0.55.20 Los siete espadachines luchan contra los soldados en la sede.

0.57.18 Guageluo toma a Verde Perla como rehén, pero al final es matada por Chu Zhaonan.

0.59.13 Chu Zhaonan al encontrar que Verde Perla también viene de Corea, la levanta y quiere que se convierta en su propia mujer.

1.01.07 Al ver a su mujer Verde Perla desaparecida, Viento de Fuego se queda muy enojado y triste.

Quinta parte. Los espadachines de la Villa Marcial se desplazan y las tropas de Viento de Fuego los persiguen.

1.03.12 En la Villa Marcial, Han Zhibang quiere tener sexo con Liu Yufang, pero ella se niega porque ella ama a otro hombre.

1.05.18 Los siete espadachines tienen una discusión para cómo hacer frente al Viento de Fuego.

- 1.06.33 Viento de Fuego también está planeando un ataque a la villa.
- 1.06.53 Fu Qingzhu y el jefe de la villa están listos para transferir sus subordinados y evitar los ataques de Viento de Fuego.
- 1.07.25 Wuyuan Ying no puede hacer un buen uso de la espada, y toca la flauta para combatir el aburrimiento.
- 1.08.01 Al verla, Yang Yuncong enseña a Wu Yuanying cómo usar la espada.
- 1.09.29 Los practicantes de artes marciales en la villa cosechan el arrozal, incluyendo a Liu Yufang que ha visto a su ser querido Han Zhibang pasar a caballo.
- 1.10.02 Verde Perla está encerrada en un salón de la villa, donde Chu Zhaonan la da a entender que él también es coreano y antes fue un esclavo, pero ahora es libre.
- 1.12.14 Por la noche llega Viento de Fuego con sus tropas, se encuentra en el salón de la villa de nadie.
- 1.13.51 Viento de Fuego dirige a sus tropas para perseguir a los hombres de artes marciales que están en la transferencia.
- 1.14.22 Yang Yuncong da a entender a un niño de la villa que una cuerda puede convertirse en el arma.
- 1.14.44 Chu Zhaonan informa de los demás que hay un traidor infiltrado para que se paren y se deshagan del traidor.
- 1.15.47 La gente de la villa se detienen en un oasis en el desierto.
- 1.16.13 Los siete espadachines son sospechosos de la identidad de Verde Perla, que está lavando algo en el río.
- 1.16.43 El caballo de Laifu de Cong Yangyun se convierte en un caballo enfermo y viejo.
- 1.17.09 Verde Perla lava la bufanda de Chu Zhaonan. Al verla, Liu Yufang la ofrece a ella más para comer.
- 1.18.25 Liu Yufang pregunta a Verde Perla si le gusta a ella Chu Zhaonan que a ella misma también le gusta. A pesar de que Verde Perla no puede entender el chino, poco a poco se comunican por palabras y gestos.
- 1.20.21 De repente, Liu Yufang siente dolor, envenenado. La gente la cura y encuentra que el agua del río es tóxica.

1.21.09 Qiu Dongluo de la villa insiste en que Verde Perla se ha envenenado en el río, pero ella le dice al coreano Chu Zhaonan que no es así

1.22.59 Chu Zhaonan tiene confianza en Verde Perla y la lleva a la montaña para mirar hacia la dirección de su patria.

1.24.10 Viento de Fuego con la ayuda del traidor llega al oasis para encontrar las pistas de los practicantes. Informar á al príncipe manchú por la señal para utilizar los cañones y bombardear a los espadachines.

Sexta parte. La gente de la villa se esconde en una cueva para encontrar y eliminar al traidor mientras que Verde Perla y Chu Zhaonan atacan la sede a solas.

1.25.13 Los siete espadachines quieren liberar sus caballos para distraer y dispersar al ejército de Viento de Fuego.

1.26.08 Yangyun Cong y Han Zhibang sueltan los caballos.

1.27.48 El caballo Laifu vuelve, corriendo y los dos espadachines han de ocultarse y se despiden de ello con tristeza y amargura.

1.29.48 El príncipe Duogeduo dirige las tropas en el desierto, descubriendo una antigua espada preciosa.

1.30.40 Viento de Fuego llega para pedir ayuda y atacar el refugio de los practicantes con la artillería del príncipe, quién ha colocado en secreto un traidor en los practicantes.

1.32.35 Los practicantes se esconden en una cueva, cerrando todas las salidas para encontrar al traidor.

1.33.39 Chu Zhaonan y Verde Perla quedan en la cueva a solas.

1.33.58 Un practicante roba una cosa de Yang Yuncong y es descubierto por él. Qiu Dongluo quiere matar al practicante.

1.35.24 Yang Yuncong detiene el asesinato y lucha contra Qiu Dongluo.

1.35.37 El jefe de la villa Liu Jingyi concilia el conflicto.

1.36.56 La artillería comienza a bombardear la cueva mientras que Viento de Fuego canta la canción del río Yalu, que se localiza en las fronteras de China y Corea.

1.38.59 En la cueva, Wu Yuanying y Yang Yuncong muestran sus sentimientos

amorosos, abrazándose. Él dice que el jefe de la villa mató a su padre pero hasta ahora no puede hacer nada para ayudarlo.

1.41.09 Chu Zhaonan recoge la espada y se acerca a Verde Perla, quien recuerda los días con Viento de Fuego, cuando ella no tenía miedo. Pero ahora tiene el amor de Chu Zhaonan y tiene el miedo a la muerte.

1.42.44 Se abrazan, besan y hacen el amor.

1.44.03 Después de la pasión, Verde Perla acaricia el cuerpo de Chu Zhaonan, contándole que cada vez recibe las recompensas, Viento de Fuego las pone en secreto en el interior de la estatua desde el techo del templo.

1.44.38 Al escuchar eso, Chu Zhaonan se va con Verde Perla a caballo para arruinar las compensas. Piensan que cuando el ejército de Viento de Fuego bombardea la cueva, la defensa de la fortaleza está vacía.

1.45.24 Chu Zhaonan con la espada destruye la estatua en el templo.

1.45.58 Fuera del templo, el astuto Viento de Fuego apunta sus cañones a la puerta.

1.46.09 Un caballo corre de vuelta a la cueva, cargando a Verde Perla, moribunda con heridas graves.

1.46.54 Cuando le preguntan a ella cómo está Chu Zhaonan, Verde Perla recuerda en la mente las imágenes: Viento de Fuego bombardea el templo para que las platas en el interior queden esparcidas y ella está herida. Cuando escapan, es capturada en una red por el ejército. Para rescatarla, Chu Zhaonan echa la espada y corta la cuerda de la que cuelga la red, pero la espada cae en manos de Viento de Fuego.

1.48.11 Verde Perla antes de morir pide en coreano que salven a Chu Zhaonan, pero los practicantes de artes marciales no entienden sus palabras coreanas.

1.48.51 Yang Yuncong encuentra el mapa de la sede en la ropa de Verde Perla y sabe que Chu Zhaonan es capturado por Viento de Fuego.

1.49.19 Fu Qingzhu decide dirigir a los seis espadachines para salvar a Chu Zhaonan, dejando a los demás en la defensa de la cueva.

1.49.29 Antes de irse, Fu Qingzhu ofrece una receta para Liu Yufang, quien ve a los seis espadachines alejarse a caballo.

1.50.13 Los seis espadachines corren a caballo hacia la sede de las tropas.

1.50.51 Por la noche, prende fuego a la cueva el traidor para escapar. El jefe de la villa descubre que la receta se trata del mapa de la cueva. Él va a buscar al traidor, mientras que Liu Yufang y los niños con el mapa van a escapar.

1.52.31 El traidor Qiu Dongluo es encontrado por el jefe de la villa. Los dos luchan.

1.53.57 Liu Yufang conoce al traidor y rápidamente corre y cuenta a otras personas, pero los demás sin precauciones son asesinados uno a otro.

1.54.47 Liu Yufang huyó a un callejón sin salida, donde los niños quedan. Levanta un cuchillo y mata a un practicante de artes marciales por equivocación.

1.55.33 Qiu Dongluo llega y la corta a ella con el cuchillo.

Sexta parte. Los siete espadachines vencen a Viento de Fuego en la sede y la Villa Marcial recupera la paz.

1.55.52 A la sede, llegan los seis espadachines para negociar con Viento de Fuego.

1.56.39 Cuando Viento de Fuego sabe de la muerte de Verde Perla, con tristeza recuerda los últimos momentos con ella. Verde Perla impide a Viento de Fuego atacar pero es matado por equivocación por Chu Zhaonan.

1.58.56 Viento quiere matar a Chu Zhaonan, pero Fu Qingzhu lo detiene y está de acuerdo en cambiar las seis espadas suyas por la vida de Chu Zhaonan.

1.59.37 Los cinco espadachines salvo Wu Yuanying entregan sus espadas a un soldado de Viento de Fuego y recuerdan sus ambiciones anteriores.

2.01.09 El soldado con la mano se divierte con Wu Yuanying para que ella recuerde su ambición anterior y no quiera entregar la espada.

2.01.54 Wu Yuanying ataca de repente al soldado para que otros espadachines se unan a la lucha y salven a Chu Zhaonan.

2.05.28 Yang Yuncong lucha contra Viento de Fuego que toma la espada de Chu Zhaonan.

2.08.40 Chu Zhaonan se une en la lucha de Yang Yuncong contra Viento de Fuego.

2.09.40 Chu Zhaonan insiste en luchar a solas contra Viento de Fuego para recoger su propia espada.

2.10.26 Otros espadachines bombardean a los soldados con un cañón.

- 2.10.48 En el arsenal, Viento de fuego es asesinado por Chu Zhaonan.
- 2.13.41 Antes de morir, Viento de Fuego da una patada a un proyectil de artillería para volcar el recipiente con fuego y estallar el arsenal. Pero Yang Yuncong llega a tiempo para apagar el fuego.
- 2.14.26 Se restaura la calma en la Villa Marcial. Los siete espadachines vuelven para encontrar que Liu Yufang se vuelve loca.
- 2.15.33 Fu Qingzhu pregunta a los niños cómo sobrevivir y los niños le dicen que el traidor Qiu Dongluo iba a matar a Liu Yufang, entonces le lanzaban piedras a la cabeza para que ella aprovechara esta oportunidad y con un cuchillo le cortara a él.
- 2.16.40 Liu Yufang de manera gradual se vuelve a la calma, y se abraza con Han Zhibang. Por otro lado Verde Perla está muerta y Chu Zhaonan echa sus cenizas al aire libre.
- 2.17.48 Los siete espadachines están a punto de salir en la petición al emperador para derogar el decreto de prohibición de artes marciales, por tanto Liu Yufang persuade a Han Zhibang a abandonarla temporalmente.
- 2.20.05 Liu Yufang y los niños se despiden de los siete espadachines. Aparecen las voces de los niños que leen libros.
- 2.21.07 Fin

9.3.2. Color y narración

La película narra una historia de espadachines que se ayudan y luchan por la justicia en la meseta de Loess en el noroeste de China, por lo que el color principal es únicamente el amarillo, diferencia con las películas contemporáneas de artes marciales que suelen mostrar un cambio de color de acuerdo con el desarrollo de la trama. Tsui Hark en esta película se centra en relacionar el color principal con el tema principal, se esfuerza en explotar el significado simbólico de los colores, e intenta lograr un efecto visual simple y unificado. Al comparar la película «Hero» con esta, diferentes colores dividen diferentes versiones de la historia y se rompe el uso rutinario de colores para que cada color refleje otro tipo de significado profundo del

director de cine, mientras que Tsui Hark continúa y representa las características de las películas de artes marciales tradicionales y predomina sólo el espíritu caballeresco.

Por supuesto, hay otros colores en la película, como el blanco del Monte de Cielo cubierto de la nieve, la naranja de la pasión entre Chu Zhaonan y Verde Perla, que también en cierto sentido juegan un papel de dividir la narración en secciones.

Amarillo-verde



Figura 9.3. La Villa Marcial en la meseta de Loess.



Figura 9.4. En la misteriosa cueva Liu Yufang se reunirá al traidor Qiu Dongluo.

La Villa Marcial está situada en la meseta de loess en el noroeste de China,

donde la tierra, las cuevas, las praderas y las viviendas de madera, y aún la ropa son de este color. Este color apagado representa que los practicantes de artes marciales en la villa viven una vida pobre y de posición inferior. Por otro lado, el amarillo del desierto nos da una sensación desolada y de soledad y con la luz débil se convierte en más misterioso y temible. En el tercer lugar, un solo color de amarillo sirve para poner de relieve el espíritu de los espadachines de luchar por los intereses del pueblo en lugar de mostrar sus facetas del carácter con multicolor. Últimamente la adición del verde al amarillo muestra la vitalidad y energía de los espadachines, dándonos la esperanza de la victoria y un sentido positivo.



Figura 9.5. El Maestro de la Sombra Resplandeciente practica las artes marciales en el Monte de Cielo.

Blanco

El blanco evidentemente aquí representa la pureza, la paz, la divinidad y la estabilidad absoluta. El Maestro de la Sombra Resplandeciente practica las artes marciales con sus cuatro discípulos en las montañas en la nieve, que funciona como un ambiente tranquilo y aislado para que no se produzcan ideas distractoras entre ellos y se forje en el frío la voluntad. Todos los corazones de los siete espadachines son puros y sin tacha, ya que vienen de esta montaña sagrada blanca. Al mismo tiempo,

las siete espadas del Maestro de la Sombra Resplandeciente también son forjadas en este blanco lugar santo, por tanto igualmente las espadas son dotadas de tal carácter noble y tenaz, que se contrasta con armas de las tropas de Viento de Fuego.



Figura 9.6. Chu Zhaonan y Verde Perla se abrazan.

Naranja

El color naranja es el color del fuego flameante que significa regocijo, amor y connotaciones sexuales y nos da una impresión provocativa y excitante. Se utiliza este color porque al mismo tiempo que predomina el tema, las artes marciales y la venganza, se dedica una pequeña cantidad de acciones emocionales. Verde Perla es la esclava y mujer de Viento de Fuego que provee a ella la comida para que sobreviva y toma a ella como un objeto sexual, por tanto naturalmente no se produce el amor verdadero y de igualdad entre ellos y no se utiliza este color. Pero cuando ella se encuentra a Chu Zhaonan, también un ex esclavo, le salva a ella y trata de ella con sinceridad, Verde Perla de repente tiene el miedo a la muerte, porque ella tiene un verdadero amor a Chu Zhaonan y teme perderlo. Aquí se utiliza el naranja para indicar la diferencia a la situación anterior y mostrar el subtema de amor. Evidentemente las acciones de amor parecen un poco simples y secundarias en una película tradicional de este género.

9.3.3. Estructura de la historia, omisión y focalización

En general, la estructura fundamental de esta película es la estructura lineal dramática. Y se toma el desarrollo normal de tiempo como el elemento dominador, a pesar de que de vez en cuando se crean algunos significantes flashbacks para crear suspenses. Al igual que en la mayoría de las películas tradicionales de artes marciales, la estructura narrativa se desarrolla en torno al único tema y motivación de la venganza, por tanto podemos analizarla conforme a las reglas del filme clásico de ficción. Aumont (2008: 125-126) señala que el avance del filme clásico de ficción está modulado por dos códigos: la intriga de predestinación y la frase hermenéutica. El primero «consiste en dar, en los primeros minutos del filme, lo esencial de la intriga y su resolución, o al menos la resolución esperada», mientras que el segundo consiste en una secuencia de etapas que nos conducen de la presentación del enigma a su resolución a través de falsas pistas, trampas, suspenses, revelaciones, vueltas y omisiones». Por eso, los acontecimientos obedecen en general al orden cronológico e incluyen la intriga de predestinación (el decreto de la prohibición de artes marciales y la masacre de una villa de las tropas enviadas por Viento de Fuego) y la frase hermenéutica (la busca de ayuda en el Monte de Cielo, la guardia de los siete espadachines a la Villa Marcial, la transferencia de los practicantes, la eliminación del traidor secreto y la destrucción de la sede de Viento de Fuego).

Además del orden normal, con el fin de añadir el suspense y atraer la atención del público, en la película también se omiten algunos acontecimientos deliberadamente. García (1993: 392) cuando habla de las razones dramáticas, declara con más claridad que «la imagen en la secuencia anacrónica instaura con la eficacia de una evidencia una indagación en profundidad del origen, las causas y las claves que confieren a la acción dramática toda su fuerza y su grandeza.» De hecho, a la vista del orden cronológico la creación del suspense principalmente tiene dos aspectos: En primer lugar, la secuencia de tiempo normal tiene en sí mismo el potencial para crear suspense, en la que son los factores más importantes del mecanismo las expectativas,

las preocupaciones y la ansiedad del futuro. En segundo lugar, la alteración del orden natural del tiempo para que los elementos desconocidos en la fractura del tiempo pueden causar el suspense. Los suspenses en la película *Siete espadas* pertenecen a la segunda categoría, especialmente porque derivan de la omisión intencional del contenido importante en lugar de la adición del contexto antecedentes, y se suelen producir después del punto de partida de la película. En otras palabras, la película de *Siete espadas* continúa el método de suspense de las películas tradicionales de las artes marciales, que interrumpe el relato forzosamente para que se creen luego los flashbacks mientras que las nuevas películas de artes marciales del siglo XXI suelen no dejar huellas artificiales y producir recuerdos como en la película de *Héroes* de manera más natural y cuyo contenido suele empezar antes del punto de partida de la película.

Naturalmente, el control de la información tiene una estrecha relación con la focalización. En esta película también se alternan la focalización externa y focalización interna.

La focalización externa se refiere principalmente a que se representan de manera estricta las características superficiales y materialmente observables del personaje Qiu Dongluo. Él ha sido el brazo derecho del jefe de la villa, que se comporta caballeresco y aboga por la justicia. Todos piensan que la coreana Verde Perla que viene de la sede de Viento de Fuego deja las huellas para enemigos, envenena el río y nadie puede sospechar de la identidad de Qiu Dongluo como traidor. Este enfoque podrá generar el suspense de manera natural. Por otra parte, se utiliza la focalización interna para crear los flashbacks. Mediante la institución del punto de vista de Verde Perla y Viento de Fuego, sabemos lo que ocurre a Verde Perla y Chu Zhaonan después de la salida del templo. A través de los ojos de Liu Yufang, conocemos que cuando el traidor Qiu Dongluo levanta el cuchillo, los hijos echan a su cabeza piedras y ella aprovecha este momento para asesinarlo. Estrictamente hablando, este último aparece cuando Fu Qingzhu pregunta a un niño de la villa cómo sobrevivir a la masacre, y por tanto pertenece a la focalización interior del niño. Pero los recuerdos se muestran a través de los ojos tristes y pánicos de Liu Yufang, y son sucedidos por la escena histórica de Liu

Yufang que agita el cuchillo con locura, por eso objetivamente funciona como la focalización interna de ella. En resumen, la focalización interna con que se rompe el desarrollo del relato y se completan los recuerdos propios posteriores para crear el suspense es una forma habitual de las películas de artes marciales tradicionales y deja claras características artificiales. Por supuesto, también en esta película hay unos recuerdos necesarios de focalización interna de Viento de Fuego, Verde Perla, Fu



Figura 9.7. Verde Perla en sus últimos momentos recuerda que está rodeada por las tropas de Viento de Fuego.



Figura 9.8. Los ojos asustados de Liu Yufang.

Qingzhu, que funciona como el contexto histórico y han tenido lugar antes del comienzo de la película.

Al través del encubrimiento de la información, se producen en la película de artes marciales unos suspenses fascinantes, de los que se destacan los siguientes según su orden de aparición:

1. Aparece un traidor secreto en la Villa Marcial. Los practicantes son sospechosos por equivocación de la coreana Verde Perla.
2. En la cueva Fu Qingzhu ofrece un mapa falso al jefe de la villa para atraer al traidor e incitarle a robarlo para que escape y se descubra antes del bombardeo de Viento de Fuego. Por otra parte, Fu Qingzhu da una receta a Liu Yufang pero en realidad se trata del mapa con que ella y los niños pueden viajar a lugares seguros.
3. Después de que Chu Zhaonan golpee la estatua del templo, no sabemos porque Verde Perla resulta gravemente herida y corre montada a caballo de vuelta a la cueva.
4. El traidor Qiu Dongluo corta con el cuchillo a Liu Yufang, pero al final de la película sabemos que en realidad ella no muere por eso y ella mata a Qiu Dongluo con ayuda de los niños.

9.3.4. Narración e intensidad de trama

Según el criterio de Casetti (2007: 188-192), la película «Siete espadas» es estrictamente conforme a los requisitos de la narración fuerte.

1. El ambiente natural y social circunscribe y estimula las acciones. Los practicantes de la Villa Marcial residen en la Meseta de Loess en el noroeste de China, donde las adversas y arduas circunstancias naturales forman su carácter fuerte y audaz. Además, los practicantes de artes marciales en la película Siete espadas viven en un lugar menos poblado y en la pobreza, diferentes a los de las películas Héroe y La casa de las dagas voladoras cuyas historias tienen lugar en

la Ciudad Imperial, así que la inferior posición social mejor puede representar el verdadero estado de la mayoría de los espadachines ordinarios y sus hechos caballerescos pueden ser más a favor a los intereses comunes, aunque no pueden ellos salvar o cambiar el destino de su país. En cuanto a la historia concreta, en la Meseta de Loess hay muchas cuevas y grutas naturales, donde se le ocurre a Fu Qingzhu el plan de eliminar al traidor. Por otro lado, gracias a la frontera norte-oeste, lejos de la Ciudad Imperial, Viento de Fuego se atreve a actuar tan imprudentemente, asesinando a personas inocentes que han abandonado la práctica de las artes marciales para ganar dinero. Además, el Monte de Cielo frío y blanco representa el corazón firme y puro, y también indica que las siete espadas tienen un poder infinito para que el cuartel general del enemigo que parece inquebrantable sea destinado a ser destruido por los espadachines.

2. La organización íntima de las situaciones, más allá de un ambiente bien estructurado, evidencia la presencia de frentes concretos. Obviamente, los personajes de la película se dividen entre las fuerzas de la justicia y las fuerzas de la injusticia. Los practicantes de la Villa Marcial y los espadachines del Monte de Cielo pertenecen a la primera categoría mientras que las fuerzas militares dirigidas por Viento de Fuego que asesinan a inocentes pertenecen a la segunda. Es necesario señalar que la esclava Verde Perla, una víctima y amante de Viento de Fuego, finalmente se enamora del espadachín Chu Zhaonan y lo lleva al lugar donde se reservan las recompensas de las tropas, y por tanto ella también contribuye a la fuerza de la justicia.
3. Entre las situaciones de partida y aquella a la que se quiere llegar, se produce un gran descarte que se va colmando progresivamente. Viento de Fuego bajo el pretexto del decreto de la prohibición del emperador lleva a cabo la masacre a los practicantes que han entregado sus armas a cambio de dinero, para que los espadachines de la Villa Marcial no puedan resistir y tengan que pedir ayuda en el Monte de Cielo. Los siete héroes al conseguir las siete espadas, luchan contra

Viento de Fuego pero todavía no pueden vencerlo así que tienen que trasladar toda la población. Inesperadamente son perseguidos por las tropas y deben detenerse en la cueva para eliminar al traidor secreto. Finalmente los siete espadachines atacan la sede de Viento de Fuego y aniquilan al enemigo. Estos constituyen el hilo de los acontecimientos de la narrativa.

4. La anulación de este descarte pone al descubierto una situación de llegada que actúa como finalización predecible. En las películas tradicionales de las artes marciales se alcanza el destino de promover la justicia sólo por medio de eliminar a los malvados como Viento de Fuego. Los caracteres y la fe en la película nunca se han cambiado, y aún más al final de la película los siete espadachines van juntos a caballo, al palacio para derogar el decreto de prohibición de las artes marciales.

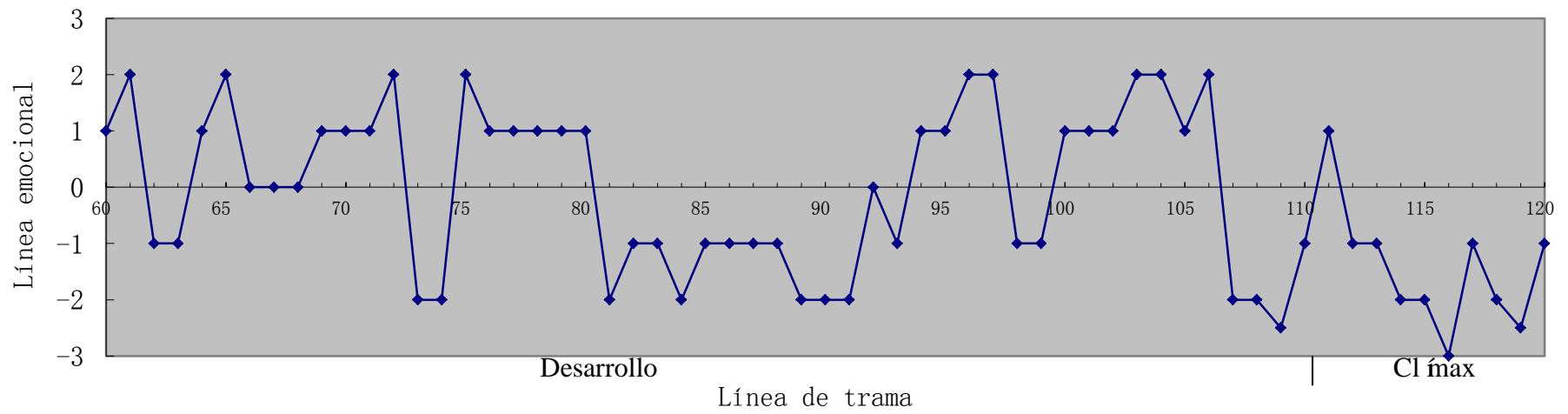
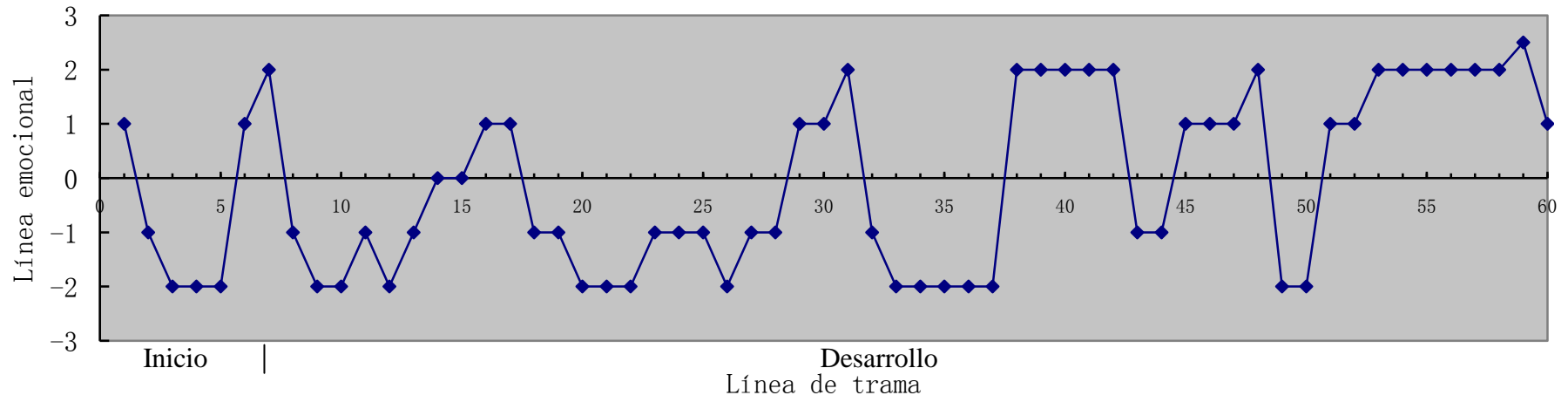
Estudiamos cuantitativamente la intensidad de esta película.

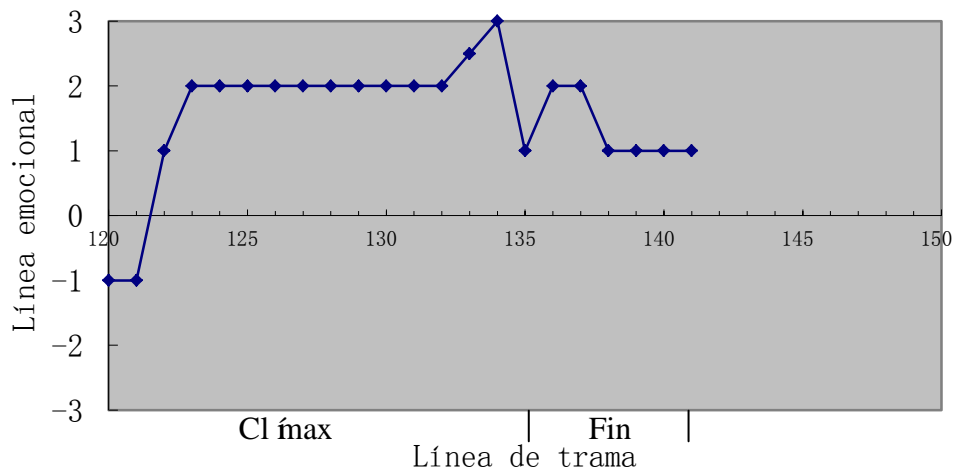
Podemos en esta película determinar si la emoción de la película se calienta o se reprime, con la ayuda de la música. Si la sección es acompañada por la música intensiva que excita, suele tener valores positivos; por el contrario, si la sección es acompañada por la música de depresión, suele tener valores negativos.

Los fragmentos por encima del eje X son los de excitación, de los que se distinguen entre tres tipos principales. En primer lugar se trata de escenas intensivas de lucha, especialmente las luchas entre los siete espadachines y las tropas dirigidas por Viento de Fuego en las secciones 38-42, 45-48, 51-59, 122-135. Esto se debe a que en las películas tradicionales de este género, las acciones de artes marciales son muchas y de duración larga, y también a que los siete espadachines constituyen la fuerza principal en la venganza. En segundo lugar trata de escenas sentimentales entre el espadachín coreano Chu Zhaonan y la esclava coreana Verde Perla, y entre el

Figura 9.9. Línea emocional de la película.

Fuente: Elaboración propia.





espadachín Yang Yuncong y el espadachín Wu Yuanying, y entre el espadachín Han Zhibang y su amante Liu Yufang en las secciones 71-72, 71-72, 78-80, 100-105, etc. Esta parte es relativamente pequeña, y no constituye el tema principal de la película, pero en las películas del nuevo siglo, la vida emocional de los espadachines evidentemente existe. Por último, hay unas escenas dedicadas al espectáculo grandioso de las mágicas espadas del Monte de Cielo en la sección 29-31.

Los fragmentos por abajo del eje X representan la depresión, dolor y tristeza. En esta película los acontecimientos de las víctimas inocentes son más y de más duración que en la película Héroe y La casa de las dagas voladoras, pues la película Siete espadas simplemente trata de una historia tradicional de las artes marciales, en la que el asesinato y el odio sirven de base y motivación de la venganza y ocupan una gran proporción de la película. En primer lugar, se trata de escenas en la que los practicantes de artes marciales son perseguidos por las tropas de Viento de Fuego, que dan una sensación deprimente y sangrienta en las secciones 2-5, 7-14, 32-37, 112-116, etc. En segundo lugar se trata de las dificultades de los siete espadachines, por ejemplo la avalancha del Monte de Cielo en las secciones 24-28, la despedida amarga y dolorosa al querido caballo Laifu en las secciones 27-30. En tercer lugar, se trata de escenas de Viento de Fuego y Verde Perla, que nos da una sensación opresiva en las secciones 18-22. Los sentimientos entre Viento de Fuego y Verde Perla y entre Chu Zhaonan y ella no son los mismos, pues Verde Perla es simplemente un objeto

sexual y la lujuria entre ellos es aburrida y reprimida.

Debido a la estructura compacta de la narrativa, hay algunos acontecimientos necesarios que no se realizan y se utiliza el medio del diálogo para explicar y completar la narración. Los diálogos que no están acompañados por la música suelen mantenerse relativamente a nivel normal cero, como en las secciones 14-15, 66-68.

Vemos que esta curva muestra que la emoción en general se mantiene a un nivel alto, y tiene más altibajos que antes. Esto es así porque, las películas de este género tradicionales como esta, toman la venganza de las artes marciales como núcleo y abundan en las acciones de las mismas que podrán durar mucho tiempo. Mientras tanto, las acciones dedicadas a la producción del odio, es decir, la matanza del enemigo y los sufrimientos de víctimas inocentes también abundan y duran mucho tiempo, así que los valores negativos también representan una proporción significativa. Los cambios sentimentales y amorosos son mucho menos que los en Héroe y La casa de las dagas voladoras, por tanto para aumentar los altibajos emocionales y acumular la intensidad emocional, se debe alterar múltiples veces entre el odio la masacre y la venganza armada hasta llegar al clímax al final.

Estudiamos ahora la intensidad absoluta de trama, que contiene tres dimensiones como la densidad de trama, los altibajos de trama y la adhesión de trama. En primer lugar, según la línea quebrada la película está llena de acciones intensivas de la matanza y el odio, sin embargo, debido a la duración demasiado larga de algunos acontecimientos de las artes marciales, será relativamente mayor el valor de la densidad de la trama. En segunda lugar los altibajos emocionales son grandes, con un máximo valor absoluto de 6. A medida que avanza la trama, repetidamente se alternan entre el asesinato de las fuerzas del mal y la venganza de las fuerzas del bien, para que la diferencia absoluta entre valores positivos y negativos sea muy grande, y básicamente, los valores negativos vienen después de los positivos. En tercer lugar, la adhesión de trama es muy alta, pues la película esencialmente obedece a la relación causal del asesinato—el odio—la venganza—el odio nuevo—la venganza nueva. En concreto, la relación causal básicamente trata del asesinato a practicantes de las artes marciales, la petición de ayuda en el Monte de Cielo, la transferencia de los

practicantes, persecuci3n del Viento de Fuego, la eliminaci3n del traidor y destrucci3n de la sede del enemigo, as3 que todos los contraataques son obligatorios y causados por la matanza de las tropas.

La intensidad relativa de trama es relativamente baja. De hecho, el color mon3tono de la pel3cula tambi3n podr3a conllevar este juicio. La sangre y la muerte, el odio y la venganza son el tema eterno del cine de las artes marciales tradicionales chinas, y los conflictos 3nicos de los primeros a3os de la dinast3a Qing son considerados como el objeto com3n de nacionalismo en muchas pel3culas, especialmente las relacionadas con Hong Kong. Los espadachines se adhieren al esp3ritu tradicional y excelentes calidades de las artes marciales y no tienen miedo a la violencia. El director Tsui Hark al igual que muchos otros que se han comprometido toda la vida al cine de artes marciales, no quieren realizar mucho el cambio o la innovaci3n a la personalidad y la manera de actuar de los personajes de espadachines y prefiere reflejar y heredar los valores y culturas de este g3nero por su parte.

9.3.5. Los personajes y el conflicto principal

En primer lugar se hacen una aclaraci3n y explicaci3n a esta tabla. Aunque la trama conlleva el subtema de amor, no toma la posici3n predominante como en las pel3culas H3roe y La casa de las dagas voladoras, as3 que esto no se refleja en la tabla. Adem3s, gracias a numerosos personajes, para simplificar la tabla, sustituimos individuos por el grupo. Por ejemplo los siete espadachines incluyen siete personajes concretos, pero generalmente act3an colectivamente, por eso se llaman en su conjunto como siete espadachines.

Encontramos que en la narrativa los personajes se dividen de manera clara entre dos partes, las tropas de la injusticia, y los espadachines de la justicia. La masacre de las fuerzas imperiales provoca el odio entre los espadachines y lleva a la venganza de los mismos. En la persecuci3n y la matanza de las tropas, los practicantes de artes marciales contin3an la resistencia armada, y finalmente destruyen a las fuerzas malvadas. Los practicantes de la Villa Marcial en lugar de deponer las armas como en

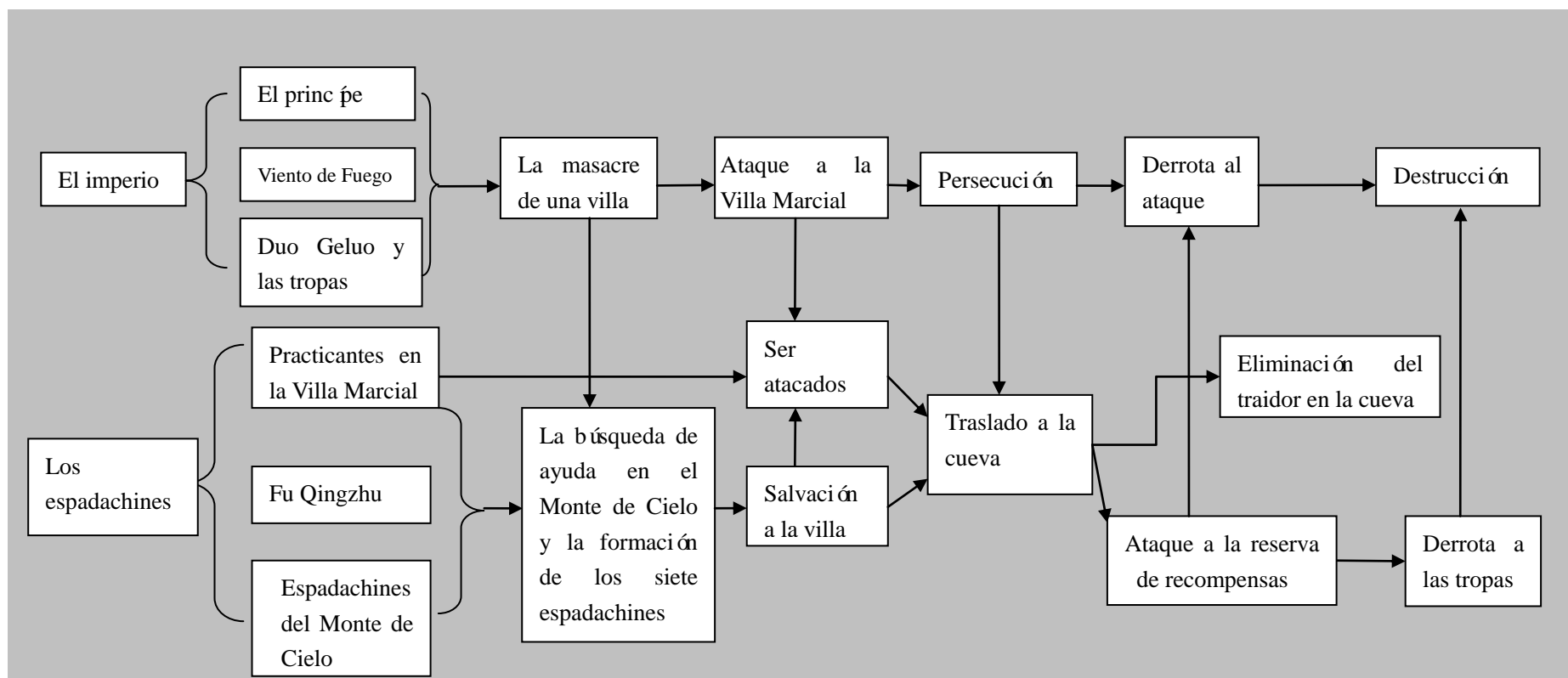


Figura 9.10. El argumento de la historia.

Fuente: Elaboración propia.

Figura 9.11. Algunos de los personajes principales.



Verde Perla

Liu Yufang

Wu Yuanying

Mu Lang

Chu Zhaonan



Han Zhibang

Fu Qingzhu

Xin Longzi

Viento de Fuego Yang Yuncong

la película Héroe, hacen todo lo posible para luchar contra las atrocidades hasta el final, lo que refleja el espíritu tradicional de este género. También encontramos que, independientemente de las películas de artes marciales de Zhang Yimou, o de Tsui Hark, así como otras películas de artes marciales del nuevo siglo, la mayoría de conflictos tienen lugar mucho más entre el gobierno y espadachines que simplemente entre las diferentes sectas de artes marciales, que constituyen también una característica del cine de artes marciales en el nuevo siglo.

El amor en la película de artes marciales también cuenta con una cierta

proporción, sin embargo los acontecimientos amorosos son muy fragmentados y no constituyen la fuerza decisiva de la narración como la venganza. Concretamente trata de las escenas en las que Viento de Fuego obtiene y pierde a Verde Perla, Chu Zhaonan hace el amor con Verde Perla y con ella rompe la reserva de las recompensas y unos acontecimientos de otros espadachines.

Bordwell (1997: 14) resume la premisa de la elaboración de historias por parte de Hollywood, que es también apropiada a estas películas de artes marciales tradicionales: la causalidad, la consecuencia, las motivaciones psicológicas, el impulso hacia la superación de obstáculos y la consecución de objetivos. Como comenta Bordwell (Ídem), «La causalidad centrada en los personajes-es decir, personal o psicológica-es el armazón de la historia clásica...Esto suena tan evidente que nos vemos obligados a recordar que la causalidad narrativa también podrá ser impersonal. Las causas naturales(inundaciones, herencia genética) podrán ser la base de la acción de la historia...La causalidad también podrá concebirse como social: una causalidad de instituciones y procesos de grupo...O se podrá concebir la causalidad narrativa como un tipo de determinismo impersonal, en el que la coincidencia y el azar dejan al individuo escasa libertad de acción personal. » En este punto, vemos que el proceso narrativo de la película tradicional de artes marciales es similar al de las películas de Hollywood, pero la naturaleza de la causalidad es muy diferente. Películas de artes marciales, ya sean tradicionales o no tradicionales, encontramos que todas las casualidades iniciales se concentran en el odio y la venganza por el pueblo, es decir son factores humanos. Por tanto las películas de artes marciales aún no logran ningún avance en la causalidad, sin causalidades impersonales tales como el alivio y la salvación del pueblo de los desastres naturales³⁹.

Viento de Fuego, ex jefe del ejército de la depuesta dinastía Qing, que se ha entregado a las tropas de la dinastía Qing es un personaje cruel y codicioso de riqueza. Para los intereses propios lleva a cabo el decreto de la prohibición de las armas del

³⁹En la película Las espadas voladoras de la posada del dragón del 2011, el director Tsui Hark ha renovado finalmente las tradiciones de este género y toma el desastre de tornados como una importante fuerza impulsora de la narración. Nos parece que es la primera película de las artes marciales con catástrofe natural en la historia de este género de cine.

emperador Yongzheng, y aún para sacar más recompensas realiza la masacre a practicantes que han abandonado las armas. Por otro lado, Viento de Fuego y Chu Zhaonan son ambos amantes de Verde Perla, y tal vez su destino sea más lamentable, pero podemos saber de las cadenas que atan a Verde Perla que ella sólo sirve como una esclava sexual para él y no una persona independiente. Él también es un personaje egoísta en el amor.



Figura 9.12. Los siete espadachines juntos ven el amanecer.

Las fuerzas positivas son principalmente los siete espadachines, que constan de tres partes. En primero lugar, el ex jefe militar de la depuesta dinastía Ming, Fu Qingzhu que es el líder de los siete espadachines. El gran maestro de esgrima no se rinde a las fuerzas de la nueva dinastía y obedece estrictamente las éticas tradicionales de artes marciales. En segundo lugar tenemos a los dos practicantes de la Villa Marcial, Wu Yuanying y Han Zhibang, que luchan para proteger a sus hogares y se vengan de la matanza de los inocentes. Últimamente son los cuatro discípulos del Maestro de la Sombra Resplandeciente del Monte de Cielo, Chu Zhaonan, Yang Yuncong, Xin Longzi y Mu Lang. Son verdaderos espadachines que viven una vida aislada del mundo laico y constituyen el cuerpo principal de los siete espadachines. A pesar de que básicamente actúan colectivamente, cada uno de ellos tiene su propio carácter, e interesantemente corresponde y se refleja en las características de sus

espadas, que vamos a analizar en el apartado de la iconología.

9.4. Análisis de fragmentos

Los acontecimientos más intensos e importantes de la trama de la película son los conflictos con las artes marciales, que constituyen el impulso y el núcleo de la narrativa. Por otro lado, la característica más distinta a otras películas de artes marciales es la lucha del conjunto de los siete espadachines contra el enemigo. Por lo tanto, hemos elegido dos secciones de la salvación a la Villa Marcial de los siete espadachines y el duelo final entre Viento de Fuego y los mismos, especialmente para analizar los recursos expresivos y su impacto sobre el ritmo narrativo.

9.4.1. Los siete espadachines salvan la Villa Marcial. 0.36.41 0.41.44

N	Tiempo	Movimiento y posición de cámara	Escala de plano	Contenido
1	0.36.41	travelling	PM	Soldados se acercan al jefe de la villa y Liu Yufang, pero de repente hay gritos.
2	0.36.43	travelling	PP	La cara de un soldado, cogotes de varios soldados
3-4	0.36.45	Picado(1)	PP	La cara de otro soldado
5	0.36.47	Contrapicado	PG	Soldados levantan las armas.
6	0.36.49		PP	Los cogotes de varios soldados, a quienes una cabeza vuela
7	0.36.50	Travelling	PD PP	Un soldado pica la cabeza con su arma
8	0.36.51	Picado Travelling	PG	Ídem.
9	0.36.52	Travelling	PD	La cabeza cae y rueda.
10	0.36.57	Contrapicado	PP	Un soldado reconoce que la cabeza es de un soldado llamado Bestia de Piedra
11	0.36.58		PP	Otro soldado vuelve la cabeza.
12	0.36.59	Travelling	PP	Liu al verlo, siente náuseas y quiere vomitar.
13	0.37.02	Contrapicado	PG	Los soldados levantan las armas mientras que el espadachín Xin Longzi llega.
14	0.37.08	Contrapicado	PGC PM	Los soldados corren a Xin.

15	0.37.13		PP	Xin enseña los dientes y grita, enfadado.
16	0.37.14		PP	El jefe de la villa y Liu miran, sorprendidos.
17-19	0.37.16		PP	Xin echa sus dos espadas, dañando los ojos de dos soldados.
20-23	0.37.17		PP/PD	Xin lucha/Apuñala en el cuello a un soldado.
24-25	0.37.21	Ralent í Travelling	PGC	Lucha
26	0.37.27	Travelling	PD	Cuchillos instalados en los zapatos de Xin
27	0.37.28	Travelling	PGC	Lucha
28	0.37.31	Travelling	PD PP	Un soldado apuñalado por la espada por Xin
29	0.37.33		PGC	Lucha
30	0.37.34	Travelling	PM	Xin mata a dos soldados
31-32	0.37.41	Picado	PP	Los ojos enojados de Xin.
33-34	0.37.42		PM PGC	Un oficial manda a arqueros disparar a Xin.
35	0.37.45		PP	El Espadachín Mu Lang llega y ataca a los arqueros por detrás.
36	0.37.47		PP	El oficial vuelve la cabeza
37-38	0.37.48		PGC	Los arqueros son dispersados por Mu Lang
39-43	0.37.49	Travelling(4) Picado(1)	PGC PM	Mu Lang golpea a los soldados con una madera.
44-46	0.37.57	Ralent í Travelling	PGC PD	Mu Lang salta y corta las piernas de los soldados
47-49	0.38.04	Travelling	PM PD PP	Mu Lang corta las cinturas y cuellos de los soldados.
50	0.38.08	Travelling	PGC	Mulang rompe el cerco de los soldados
51-53	0.38.10	Travelling	PD PP	La espada de Mu Lang
54	0.38.16	Travelling	PGC	Mu Lang descansa en una silla.
55-56	0.38.20		PM PGC	Los soldados hablan con palabras provocativas para enfadar a los dos espadachines.
57	0.38.31		PP	Xin se enfada.
58-59	0.38.34	Picado	PGC PP	Los soldados comienzan a atacar.
60-63	0.38.37	Ralent (2) Travelling (1)	PP PD PGC	Mu Lang salta sobre una silla.
64	0.38.42	Travelling	PM	Xin participa en la lucha. Un soldado ve a Liu.
65-70	0.38.47	Ralent í Travelling(2)	PP/PM	Liu tiene pánico /Un soldado corre hacia ella.
71-72	0.38.57	Ralent í Picado	PG PD	El espadachín Han Zhibang llega, aterrizando del techo del salón.
73	0.38.59	Travelling (1)	PM PP	Han Zhibang apunta con la espada a un soldado
74	0.39.04		PP	La cara de Liu
75-76	0.39.06	Ralent í	PM	Un soldado arroja una madera al jefe de la villa y Liu

77	0.39.09		PM	Los espadachines Han Zhibang y Wuyuan Ying protegen a Liu y su padre, el jefe de la villa.
78-108	0.39.12	Travelling (21) Picado(3) Contrapicado(1)	PM(12) PP(4) PD(11) PGC(5)	Han Zhibang lucha contra un soldado que maneja una malla metálica y lo mata.
109-110	0.39.47		PP	Liu y Wu vuelve la cabeza/ La cara de Han Zhibang
111-112	0.39.53	Travelling	PP	La cara del soldado muerto / rostros de los niños
113	0.40.00	Travelling	PP PD	Otro soldado toma las armas
114-115	0.40.02	Travelling	PP	Niños asustados, y uno golpea al soldado con granos.
116	0.40.06	Travelling	PP	Liu tiene pánico, Wu Yuanying le empuja y va a sacar la espada.
117-118	0.40.09		PD PP	Wu intenta sacar la espada, pero no puede.
119	0.40.12	Travelling	PP	El niño corre.
120	0.40.13	Contrapicado Travelling	PP	El soldado va a cortar al niño.
121	0.40.16		PP	El espadachín Chu Zhaonan rompe la pared y aparece ante el soldado.
122	0.40.17	Contrapicado	PP	Chu protege al niño con su espada.
123	0.40.19	Ralentí	PM	Chu lucha contra el soldado.
124	0.40.24	Picado	PM	Chu protege al niño.
125	0.40.27	Travelling	PM	Wu no puede usar la espada con facilidad y entonces se acerca un soldado.
126	0.40.33		PP	Wu queda ansiosa.
127	0.40.34		PM	Un soldado se acerca con un aro de metal en la mano.
128-129	0.40.35	Ralentí (1) Picado	PM PGC	El espadachín llega, bajando por el pilar del salón.
130	0.40.39	Travelling	PM	Yang protege a Wu y lucha contra el soldado.
131	0.40.42	Travelling	PD PM	El aro metal cae y el soldado es apuñalado.
132	0.40.44		PP	La cara de Yang y Wu.
133-134	0.40.46	Travelling	PP	El soldado a Liu pone el aro en el cuello
135	0.40.49	Travelling	PP PD	Cuando tira la cuerda para matarla, de vuelta sufre el apuñalamiento de Chu Zhaonan
136	0.40.54		PP	El soldado cae hacia adelante.
137-140	0.40.55		PP PD	Chu corta el aro que se coloca en el cuello de Liu.
141	0.41.00		PM	El soldado cae hacia adelante.
142	0.41.03	Travelling	PP	La cara de Chu Zhaonan
143-144	0.41.07	Travelling	PGC PP	Otro soldado inicia ataque a los niños.

145	0.41.11		PP	El soldado es vencido por Yang Yuncong.
146	0.41.12		PP	Las caras de los niños.
147	0.41.14	Travelling	PP	La cara de Liu, la de Chu y la del soldado muerto.
148-153	0.41.17		PP PD PM	El espadachín Fu Qingzhu llega, saca la espada y lucha contra el último soldado.
154-157	0.41.30	Travelling(1) Picado(3)	PP PM	Fu Qingzhu corta al soldado un brazo y le reprende severamente.
	0.41.44			

Tabla 9.1. El découpage del fragmento.

Fuente: Elaboración propia.

9.4.1.1. Ritmo del montaje en acciones de artes marciales

En primer lugar, todavía podemos determinar el ritmo del montaje por la longitud y el tamaño de los planos. En la sección de las artes marciales que dura unos 300 segundos, aparecen 157 planos. La frecuencia es grande, pero en general no alcanza la velocidad de la tormenta de un plano por segundo, y sólo lo hace en algunos planos así como en los planos 2-9. Esto se debe a que se utiliza varias veces un rápido movimiento de la cámara, para mostrar los movimientos de artes marciales de personajes de manera continua. Por ejemplo, en el plano 147, se utiliza la cámara en rápido movimiento para respectivamente mostrar la cara de Liu Yufang, la de Chu Zhaonan y la de un soldado, en lugar de mostrarlas por separado en tres planos y con montaje. Por supuesto, la velocidad de este método no es tan rápida como la de la tormenta, pero a través del rápido movimiento de la cámara, la duración promedio de un plano no es demasiado larga. Por ejemplo, en los planos 78-108 en que Han Zhibang lucha contra un soldado con una malla metálica, hay 31 planos que duran 35 segundos, por lo que la velocidad es cercana a la de la tormenta, pero un poco más lenta que la de la tormenta.

Por otro lado, en cuanto a la escala de plano se heredan las pequeñas escalas que se suelen usar en las películas de las artes marciales tradicionales, en otras palabras, en esta parte de la película en un sentido estricto no hay un plano general o

panorámico. Por supuesto, esto se relaciona estrechamente también con el espacio narrativo, ya que los conflictos de las artes marciales tienen lugar en el salón de la Villa Marcial, no al aire libre. Obviamente, una gran cantidad de planos consecutivos a pequeña escala en gran medida aumentan la velocidad del montaje y la intensidad emocional de la narración también aumenta correspondientemente. Cabe destacar el uso frecuente y consecutivo de los PP y PD. Tales como los planos 9-12 de PP, los planos 109-122 de PP y PD, que prueban que la sección de la película ha mantenido esta característica del cine de artes marciales desde la década de 1990.



Figura 9.13. La espada de Han Zhibang mide fuerzas con la malla metálica del soldado.

9.4.1. 2. Travelling

El uso de los movimientos rápidos constituye una característica de esta parte de la película, que en gran medida aumenta la velocidad del montaje. Los planos con el movimiento de cámara son diferentes a los de las películas como Héroe, La casa de las dagas voladoras y La promesa en las que debido a las grandes escalas, la velocidad de movimiento de cámara no es muy rápida y los personajes cambian su fondo constantemente. Pero en la película Siete espadas, por un lado se mantiene el estilo

tradicional de las películas de artes marciales, en que se utiliza básicamente la cámara fija o de un pequeño movimiento, especialmente para mostrar el heroísmo y la tranquilidad de los espadachines. Por otro lado, debido a que se intenta representar movimientos continuos y enteros en las escalas pequeñas de plano e intensificar la intensidad emocional y también la dinámica, la cámara se mueve muy rápido, a veces incluso no se puede ver con claridad. Tales como en el plano 2 en el que un soldado vuelve la cabeza y ve el objeto, se utiliza el balanceo muy rápido en lugar del montaje. Este método requiere la parte precisa y sofisticada de la fotografía, y el uso a gran escala será una innovación de este género.

9.4.1.3. Ralentí

Debido a que la película se centra en la venganza de las artes marciales, en esta parte y aún el resto de la película, se aplica el ralentí para movimientos de las artes marciales y en menos frecuencia. Sabemos que el uso de la cámara en movimientos rápidos compensa la relativamente baja velocidad del montaje, pero si se utiliza mucho también la cámara lenta, se reducirá la intensidad del montaje. Por lo tanto, sólo se usa la cámara lenta en una cantidad pequeña de los planos importantes como en el salto de los espadachines para mejorar el sentido de la fuerza y la belleza.



Figura 9.14. La cámara lenta con la que Han Zhibang aterriza desde el techo del salón.

9.4.1.4. La música

Las músicas de la película no son las mismas y en esta parte se utiliza la música estimulante y sonora para acompañar y exaltar con pasión las hazañas heroicas. En el análisis previo de la curva emocional ya sabemos que mediante la música se puede juzgar la tendencia de la curva emocional. La música estimulante refuerza nuestras emociones y aumenta la intensidad narrativa. En cambio, en la sección anterior en la que los soldados atacan la Villa Marcial y rodean al jefe de la villa y Liu Yufang, aparece una música que se suprime bastante, por eso naturalmente el valor en la curva emocional es negativo. Y en la sección aún más adelante en que Fu Qingzhu pide ayuda y espadas en el Monte de Cielo, aparece una música similar a la música que podemos escuchar en una iglesia. En resumen, se utilizan diferentes músicas con intervalos entre sí en diferentes secciones de la película para coordinarse con las necesidades emocionales distintas y ayudar a formar las fluctuaciones de la intensidad de trama.

9.4.2. El duelo final 2.05.28 2.14.26

N	Tiempo	Movimiento y posición de cámara	Escala de plano	Contenido
1	2.05.28	Travelling	PD PM	Yang Yuncong sube por la escalera
2	2.05.38		PGC	Recuerda la enseñanza de su maestro sobre el uso de la espada.
3	2.05.48	Travelling	PP	La cara de Viento de Fuego.
4	2.05.55	Travelling	PP PGC	Yang sube por la escalera. Su sombra. Un soldado por encima echa el brasero.
5	2.06.02		PP	Yang empuja el brasero.
6	2.06.03	Travelling	PD	El brasero vuela.
7	2.06.04	Travelling	PP	Viento de Fuego saca la espada.
8	2.06.04		PD	Viento de Fuego echa otros dos braseros.
9	2.06.07	Travelling	PD	Los braseros caen, rotos.
10	2.06.10		PD	Viento de Fuego da una patada a un jarro de aceite.
11	2.06.11	Picado	PD	La escalera se quema.
12-13	2.06.15	Travelling	PP	Yang sube por la escalera que se quema
14	2.06.23	Travelling	PM	Viento de Fuego espera a Yang.

15	2.06.27		PM	Yang Yuncong mira.
16	2.06.29	Travelling	PP	Viento de Fuego est á listo para atacar.
17	2.06.30		PP	La cara de Yang Yuncong.
18	2.06.31		PG	Viento de Fuego y Yang Yuncong lucha.
19	2.06.32	Travelling	PP	Viento de Fuego corta con la espada.
20	2.06.33	Travelling	PD	Yang Yuncong escucha con su oreja.
21-24	2.06.34	Travelling	PD	Las espadas de los dos/ Las piernas de los dos
25	2.06.38	Travelling	PP	Las caras de los dos
26	2.06.41		PP	Viento de Fuego retira la espada.
27	2.06.42		PG	Los dos posan.
28	2.06.44	Travelling Contrapicado	PD	La espada en la mano de Viento de Fuego. Las banderas ondean al viento.
29	2.06.48	Picado Travelling	PP	La cara de Yang Yuncong
30	2.06.53	Travelling	PP	Yang levanta la espada.
31	2.06.55		PD	El fuego que arde en el brasero
32	2.06.59	Contrapicado	PGC PD	Viento de Fuego posa.
33-34	2.07.01	Travelling	PD	Viento de Fuego pone la espada por detr ás.
35	2.07.07		PP	Yang Yuncong levanta la espada.
36	2.07.10		PGC	Viento de Fuego corre hacia Yang Yuncong.
37	2.07.11		PG	Los dos luchan.
38-40	2.07.12	Travelling (1)	PD	Las espada de los dos / El fuego que arde en el brasero/ Los pies de los dos
41-45	2.07.15	Travelling (3)	PG PM PD	Los dos luchan.
46	2.07.26	Contrapicado	PD	Las banderas ondean al viento.
47-58	2.07.29	Travelling (9)	PD(5) PP(4) PM(3)	Los dos luchan.
59-65	2.07.48	Travelling (6) Ralent (2)	PGC (1) PD (4) PM (3)	Yang Yuncong y Viento de Fuego cortan las astas de las banderas.
66	2.08.00		PG	Los dos echan astas de las banderas y luchan.
67-83	2.08.03	Travelling(11) Ralent (1) Picado(1)	PM PD PGC PP	Los dos luchan al lado del brasero.
84	2.08.26	Picado Travelling	PG	Yang salta al lado.
85-86	2.08.32	Travelling	PGC PP	Yang observa a su alrededor
87-90	2.08.40	Travelling (3)	PP PM	Viento de Fuego observa a su alrededor y recibe un repentino ataque de Chu Zhaonan.
91-101	2.08.58	Ralent (1) Travelling(9)	PM PGC PP PD	Viento de Fuego lucha contra Chu Zhaonan con las esposas.
102-109	2.09.20	Travelling (6) Ralent í(1)	PM PP PD PGC	Yang participa en la lucha y rompe las esposas de Chu Zhaonan.

110-111	2.09.39	Travelling (1)	PP PM	Chu toma la espada y quiere desafiar a Viento de Fuego a solas.
112-119	2.09.57	Picado(1) Travelling (7)	PGC PD PM PP	Chu Zhaonan lucha contra Viento de Fuego.
120	2.10.25	Travelling	PP	Yang Yuncong mira.
121-122	2.10.28	Travelling Ralent í	PGC	Bajo las escaleras Xin Longzi y Mu Lang bombardean a las tropas con un cañón.
123-124	2.10.34	Contrapicado	PM	Chu Zhaonan lucha contra Viento de Fuego.
125-126	2.10.38	Travelling	PGC PD PM	Xin Longzi y Mu Lang bombardean a las tropas con un cañón.
127-128	2.10.48	Contrapicado(1)	PG PGC	Chu Zhaonan lucha contra Viento de Fuego.
129-136	2.10.51	Travelling (7)	PM PGC PD	Viento de Fuego escapa en el arsenal, y Chu Zhaonan persigue y lo encuentra.
137-187	2.11.07	Travelling(37) Picado(12) Contrapicado(10) Oblicuo(16)	PD(19) PM(13) PP(12) PGC(16) PG(2)	Viento de Fuego y Chu Zhaonan luchan en el pasillo estrecho.
188-192	2.12.34	Travelling (4)	PD PP	Chu suelta la espada y Viento de Fuego se la arrebata
193-199	2.12.41	Travelling (5)	PM PD	Viento de Fuego va a atacar con las dos espadas, pero es golpeado por detrás por las balas del cañón.
200-212	2.12.52	Picado(3) Travelling(6)	PD PM PGC	Chu aprovecha la oportunidad para arrebatar las espadas y matar a Viento de Fuego
213-216	2.13.16	Travelling(2)	PD PP PGC	Ante su muerte, Viento de Fuego dialoga con Chu Zhaonan.
217-219	2.13.41	Travelling (2)	PD	Viento de Fuego da una patada de repente a una bala del cañón que golpea el brasero de fuego caya y explota el arsenal.
220-235	2.13.43	Travelling (7)	PGC PD PM PG(1)	Chu Zhaonan y Yang Yuncong juntos apagan el fuego.
	2.14.26			

Tabla 9.2. El d écoupage del fragmento.

Fuente: Elaboración propia.

9.4.2.1. Ritmo del montaje en acciones de artes marciales

El análisis del ritmo se mantiene similar al de la sección anterior. Para mostrar los continuos movimiento se hace el uso a gran escala de la cámara en movimiento rápido,

por lo que la duración promedio de los planos es relativamente corta, pero la velocidad de montaje no llega a la de la tormenta. Por ejemplo, en los planos 67-83 en que Yang Yuncong lucha contra Viento de Fuego al lado del brasero, hay 15 planos que duran 23 segundos. En los planos 137-187 en que Chu Zhaonan lucha contra Viento de Fuego en un pasillo estrecho, hay 51 planos que duran 87 segundos. Ambas velocidades están cerca de la de un plano por segundo, pero no la alcanzan. Por otra parte, se suelen utilizar los planos de pequeña escala para aumentar la velocidad del montaje y la intensidad de la narración emocional. En general, la velocidad en la sección del duelo final es un poco más rápida que en la sección analizada anteriormente. Esto se debe principalmente al uso más frecuente de PD.

9.4.2.2. El uso masivo de PD



Figura 9.15. El plano detalle en que Yang Yuncong divide las cañas de bambúes.

En esta sección masivamente se utilizan PD y PP, y aún el primero se utiliza con más frecuencia que el último. Esto se debe a la naturaleza del duelo. La primera mitad del duelo es la lucha con las llamas entre el espadachín Yang Yuncong y Viento de Fuego, por lo tanto, no sólo aparecen planos de los detalles de espadas, sino también se hace el uso inteligente de algunos objetos, tales como braseros de fuego y jarros de aceite para reducir la escala del plano y así aumentar la intensidad emocional de la

narración.



Figura 9.16. Viento de Fuego da una patada al jarro de aceite.

La segunda mitad del duelo entre Chu Zhaonan y Viento de Fuego tiene lugar en el pasillo del arsenal. El estrecho espacio, además de dar una sensación deprimente, ofrece de manera natural más oportunidades para usar planos de pequeña escala para destacar en particular las espadas, los pies y otras partes del cuerpo en el combate cuerpo a cuerpo.



Figura 9.17. En el estrecho pasillo del arsenal la espada raspa la pared.

9.4.2.3. Picado y contrapicado en un espacio pequeño



Figura 9.18. Chu Zhaonan lucha contra Viento de Fuego en el pasillo estrecho del arsenal.

El clímax de toda la lucha, en concreto, los planos 137-187 del duelo entre el espadachín Chu Zhaonan y Viento de Fuego se lleva a cabo en un pasillo muy estrecho pero tiene una cierta altura. Los dos personajes pueden apoyarse en las paredes para realizar movimientos de artes marciales a diferentes alturas, por lo que la cámara puede aplicar las técnicas como el picado, el contrapicado y el oblicuo para mostrar los movimientos de manera más viva y clara, fortaleciendo el sentido de la fuerza y ampliando relativamente el espacio narrativo. Por supuesto, el conjunto del espacio en comparación con los de otras nuevas películas de artes marciales que se relaciona con emperadores y palacios, es todavía muy pequeño, y junto con la pequeña escala de plano da una sensación de opresión. Sin embargo, a través de la duración demasiado larga de la intensa lucha de artes marciales en un espacio estrecho, también se puede acumular una fuerza bastante grande y la alta tensión emocional. De hecho, aquí se sigue la tradición de las películas de artes marciales anteriores, donde se utiliza muy poco el espacio amplio o gran escala de plano, y si se usa el gran

espacio, más planos de escala pequeña recompensar án para aumentar la intensidad emocional. La única diferencia con el pasado reside en que las técnicas de la fotografía es claramente más finas y variables, la configuración del espacio narrativo se convierte más sistemáticamente y coherentemente, dando un mayor impacto visual y la sensación de una mayor fuerza en los movimientos.

9.4.2.4. Melodía principal

La música de esta sección es la misma que la sección analizada anteriormente, que es la melodía principal de la película. De hecho, la melodía principal aparece básicamente tres veces, incluyendo la escena en la que los siete espadachines golpean la sede de Viento de Fuego, matando a Duogeluo y rescatando a Verde Perla. Esta es una música apasionada y estimulante para la venganza, por eso además de aumentar la tensión de la narración, hace que el valor de la intensidad emocional sea positivo. Justamente a través de la alternación de las diferentes músicas que pueden contribuir a provocar la sensación del odio y la venganza, se producen los cambios de valores y grandes altibajos en la curva emocional de la película.

9.5. Estudio interdisciplinar de la narrativa

9.5.1. La iconología y la iconografía

9.5.1.1. Cabra Blanca

Nivel preiconográfico

Al pie del Monte de Cielo, los pastores crían cabras blancas en el redil, que se arriman entre sí para darse calor y combatir el frío.

Nivel iconográfico

Las cabras son animales muy dóciles, y también muy fuertes y capaces de vivir en el frío o en ambientes adversos. Tanto los practicantes de la Villa Marcial, los



Figura 9.19. Cabras blancas que crían los pastores del Monte de Cielo al inicio de la película.

espachines del Monte de Cielo como las cabras, son de una personalidad amable en tiempos normales, y en circunstancias difíciles pueden sobrevivir. Por otro lado, las cabras son animales destinados a ser sacrificados para la alimentación, que sugieren siniestros y peligros, como la frase el chivo expiatorio. Los practicantes de la villa así inevitablemente sufrirán la masacre. Las cabras pueden resistir sólo con sus cuernos, así que el resultado de la lucha de los practicantes frente a los peligrosos enemigos es realmente desastroso.

Nivel iconológico

Los caracteres chinos son tímidos y cautelosos, así como bondadosos pero ignorantes también. La ideología del pueblo chino está en cierto sentido inclinado hacia el pensamiento de las cabras u ovejas que pueden soportar el esquila de la lana o corte de la carne sólo para satisfacer las necesidades del dueño. Bajo la explotación y la cruel tiranía, los chinos suelen someterse mansamente a la opresión, al maltrato, etc. No van a resistir y a luchar hasta que no lo puedan tolerar. El director empieza la película con las cabras, haciendo una advertencia al pueblo chino para que tengan el coraje para enfrentarse a las injusticias. Si no, el resultado será el

de las cabras que sufren la masacre sin piedad.

9.5.1.2. Farol rojo



Figura 9.20. Fu Qingzhu contraataca a los soldados con el gran farol rojo.

Nivel preiconográfico

En una masacre de una villa de los soldados de Viento de Fuego al comienzo de la película, el ex jefe militar Fu Qingzhu contraataca a los soldados con un gran farol rojo.

Nivel iconográfico

Desde la dinastía Han, en los días festivos, el pueblo chino cuelga faroles rojos redondos en el patio o en la casa para celebrar la festividad. Los faroles rojos en la cultura china simbolizan la reunión de toda la familia, la prosperidad y la felicidad. Pero en la película, Fu Qingzhu aprovecha el esqueleto de bambú del farol enorme como un arma para rechazar el ataque de los soldados en lugar de matarlos.

Nivel iconológico

El farol rojo, el símbolo festivo parece muy brillante y llamativo en la escena del color gris. A causa de que los soldados matan a los practicantes que celebran la boda,

el gran farol rojo hace resaltar por contraste la brutalidad de los soldados. Fu Qingzhu con el espíritu de la bondad y el amor no quiere hacer daño a los soldados inocentes, ya que lo único que quiere es persuadir al gobierno para detener la matanza de los practicantes y abandonar el decreto injusto. Por eso adopta una forma casi pacífica para luchar contra el enemigo brutal. Tal vez la gente puede adoptar métodos no violentos de protesta para avisar e impactar a las autoridades de la brutalidad y hacer cambios sociales.

9.5.1.3. Todo tipo de armas



La espada de la cascada del Cielo

La espada de la deidad

La espada de perseguidores de las estrellas

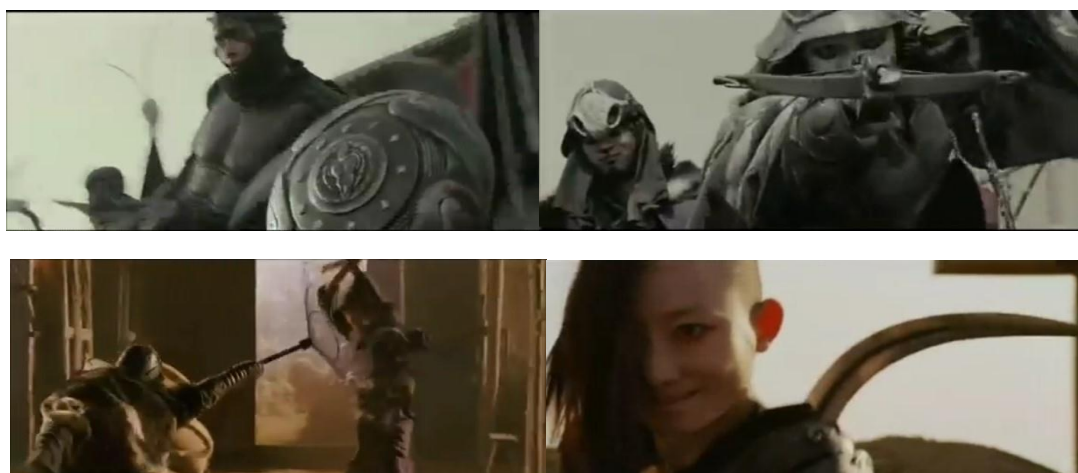


Figura 9.21. Las armas de los soldados

Nivel preiconográfico

Las armas utilizadas por los siete espadachines son siete espadas rectas mientras que las armas de los soldados son variadas, incluyendo la rueda volante, el arco, las flechas, el machete, y etc.

Nivel iconográfico

Las armas utilizadas son conforme a sus características y personalidades propias. La espada de cascada del cielo de Wu Yuanying, es muy delgada y fácil de manejar en el ataque y la defensiva, correspondiente a las características femeninas. La espada de perseguidores de las estrellas de Xin Longzi consiste en dos pequeñas espadas, en cuyas empuñaduras se ocultan alambres para que se puedan tirar y retirar, de acuerdo con las características excéntricas de Xin. La espada de deidad de Han Zhibang, una espada salvaje y áspera con hoja grande, representa la fuerte vitalidad y redondez. Correspondientemente Han es una persona magnánima y sincera. Por el contrario, los enemigos matan a practicantes de artes marciales por dinero. Por eso, inventan todas las armas, algunas de ellas muy extrañas, para producir terror y torturar a la gente.

Nivel iconológico

En general, no importa cuántas formas de espadas, su característica general es recta, que representa la justicia y la honradez de los espadachines. La justicia se deberá sostener y la malicia se deberá eliminar. Por otro lado el director diseñó tantos tipos de armas para los enemigos, que son las herramientas violentas de la clase dominante, y representan la oscuridad y la brutalidad de la misma. El contraste de las armas es justamente la confrontación de las fuerzas de la justicia de los pueblos oprimidos contra las tropas malvadas del gobierno, y también el antagonismo de la bondad, la honradez contra los malentendidos y brutalidad del corazón.

9.5.2. La sociología y la narración

El séptimo arte de casi todos los países no puede estar fuera de los sentimientos

nacionales y el nacionalismo, pues el director Tsui Hark igualmente suele estar muy interesado en la cuestión de la historia y los conflictos étnicos. La película de Siete espadas narra la historia de algunos espadachines que para escapar del decreto del imperio manchú de la prohibición de la práctica de las artes marciales se esconden en las montañas y en la masacre de los habitantes de la Villa Marcial vuelven y luchan por los intereses del pueblo. Geográficamente, las planicies centrales de China con un clima templado, la topografía plana y las abundantes lluvias, son un lugar ideal para el cultivo. Por otro lado debido a las limitaciones geográficas las minorías étnicas que viven en las fronterizas zonas frías y áridas sólo toman el apacentamiento y la caza como el principal modo de producción. La estructura y desarrollo económicos del pueblo que es sedentario y cultiva, y el pueblo nómada son diferentes y desiguales, y para desarrollar la economía nacional, a menudo no pueden alcanzar el propósito a través del comercio de igualdad, por lo que recurren a la fuerza y de manera depredadora satisfacen las necesidades económicas. La depredación del pueblo nómada al pueblo agrícola constituye los llamados «problemas en la frontera» mientras que el pueblo agrícola se considera a sí mismo como la ortodoxia y adopta las políticas represivas y discriminadoras a las minorías étnicas. Pero la guerra y el conflicto son temporales, y a medida que la dinastía Qing queda establecida, la integración entre los distintos grupos étnicos y la absorción cultural mutua contribuyen a crear un multiétnico país unificado de vasto territorio y heredar y desarrollar la espléndida historia y cultura de China. El proceso de la integración y la reconciliación nacionales pueden ser largas y dolorosas, pero constituye la fuerza propulsora del desarrollo de la historia antigua de China.

Hablando del significado práctico y real, como en Héroe y La casa de las dagas voladoras, el tema principal que Siete espadas muestra es la contradicción entre los funcionarios y el público, es decir entre los habitantes en la Villa Marcial y las tropas del imperio, y la contradicción que a menudo ocurre entre los diferentes grupos de artes marciales en las películas de este género básicamente desaparece en la mayoría de las películas del género en el nuevo siglo. Las tropas del imperio lideradas por Viento de Fuego para obtener más recompensas y dinero, incluso realizan la masacre

a aquellos que han depuesto las armas, lo que lleva a la resistencia masiva de los habitantes de la Villa Marcial y los siete espadachines. A principios del siglo XXI, China se ve en la transformación económica y social, con la que el mercado de valores fluctúa a gran medida, el mercado de la vivienda aumenta a un nivel inaceptable, y la sombra de la recesión económica mundial llega, por tanto una consecuencia directa es que las contradicciones se han convertido cada vez más frecuentes y agudas. Cuando los beneficios de la reforma se dividen entre la élite política, la económica y la intelectual, y numerosos acontecimientos que dañan los intereses del pueblo están encubiertos y maquillados, el descontento del pueblo sólo se puede acumular en silencio y finalmente se termina rompiéndose. El gobierno debe funcionar como la última línea de fuego en la disputa entre diferentes grupos de interés sociales, pero el gobierno puede hacerlo bajo la premisa de que no pertenece a ningún grupo de interés social. Pero en los últimos años, los gobiernos locales compiten por los intereses con el pueblo, se protegen a burócratas y a comerciantes de la corrupción. Además el inadecuado tratamiento de asuntos sociales por parte de departamentos del gobierno también a menudo puede agudizar las contradicciones de estos problemas. Y al igual que muchos de los problemas existentes en China, la resolución más completa está aún sujeta a la promoción y el establecimiento de la democratización política y a la reforma de la legitimación.

CAPÍTULO 10. 2006 - La promesa (Chen Kaige)

10.1. Ficha técnica-artística

Título original: Wu ji

Producción: China Film Group Co., Ltd, 21 century Shengkai culture Co., Ltd

Director: Chen Kaige

Productores: Sanping Han, Hong Chen, Etchie Stroh

Actores principales: Princesa Qingcheng (la aclamada actriz de Hong Kong Cecilia Cheung), Hada Manshen (la esposa de Chen Kaige, Chen Hong), Kunlun (Dong-Kun Jang), General Guangming (Hiroyuki Sanada), Nicolás Tse (Wuhuan), el emperador (Cheng Qian) , Lobo de la Nieve (Liu Ye)

Guión: Chen Kaige, Tan Zhang

Supervisión: Weiping Zhang, Zhiqiang Jiang Yimou Zhang

Fotógrafo: Peter Pau

Director de acción: Stephen Tung Wai, Dion Lam.

Montaje: Ying Zhou, Fang Li

Sonido: Danrong Wang

Música: Klaus Badelt

10.2 Sinopsis argumental

Una niña huérfana que vive en la pobreza hace una promesa con una hada: a cambio de llegar a ser una hermosa princesa admirada por todos los hombres que se acerquen a ella, nunca podrá encontrar el amor verdadero. Siendo ya adulta, la princesa se arrepiente de la promesa que hizo, pues todos los hombres que ha amado trajeron consigo grandes tragedias. La princesa se enamora perdidamente de un hombre enigmático que lleva una máscara dorada y una armadura roja; este amor la atormenta a causa del inevitable destino. Mientras tanto, Kunlun (Dong-kun Jang), el

esclavo de un poderoso general (Hiroyuki Sanada), de todo corazón ama a ella. Él a costo de su propia vida y con su extraordinaria carrera cuya velocidad es cerca de la de la luz rompe el yugo del destino de ella. Ella as íregresa al punto de partida en la vida y recupera el derecho a elegir. Pero el proceso de obtener el amor verdadero no es tan fácil, pues que Qingcheng va a tener un trascendental enredo emocional entre el general Guangming, el esclavo Kunlun y el duque Norte Wuhuan.

10.2.1. Contexto hist órico

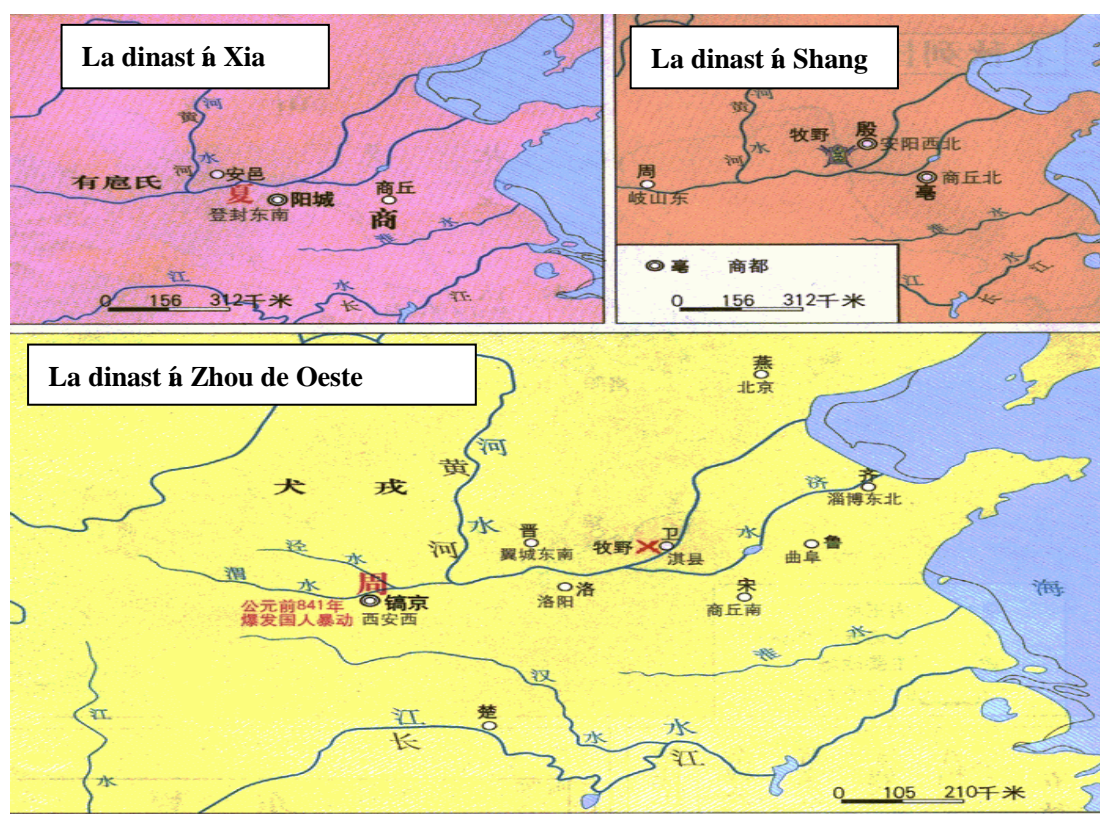


Figura 10.1. Los mapas de las dinast ís de Xia, Shang y Zhou de Oeste.

El periodo en que ocurren los acontecimientos en la película es básicamente el periodo de la sociedad esclavista en China. China experimentó consecutivamente tres periodos esclavistas: Dinastías Xia, Shang y Zhou, después de que ella se convirtió en una sociedad feudal, en la que la historia tiene lugar en la película El Héroe. Aproximadamente La Dinast í Xia duró 400 años, la de Shang 600 años, y la de Zhou

800 años, en total 1.800 años.

El establecimiento de la dinastía Xia. Acerca de 2070 a.C., China entró en la sociedad esclavista, y construyó la primera dinastía de la esclavitud Xia de su historia. Yu, el primer emperador, sustituyó el sistema de abdicación del trono del sistema de herencia del trono y creó un «mundo que pertenecía a la familia real». Después de la muerte de Yu, su hijo Qi con su propio prestigio y poder, heredó el trono de su padre. Él envió tropas a derrotar a las tribus que no estaban de acuerdo del sistema de herencia del trono, y finalmente recibió reconocimientos de las tribus. La aristocracia esclavista de la dinastía Xia para proteger sus propios intereses estableció las máquinas estatales de la esclavitud y realizó la dictadura sobre el pueblo. La crueldad y tiranicidad del último monarca Jie de la dinastía Xia condujo a la disminución de la misma. Un militar Shang Tang se levantó contra la tiranía de Jie y destruyó la dinastía Xia. Al mismo tiempo la resistencia constante de los esclavos de Xia también aceleró la caída del imperio de Xia.

Shang Tang estableció la dinastía Shang, alrededor de 1600 a.C. Pero sus herederos no eran tan buenos como él. El último monarca, el rey Zhou de la dinastía de Shang, cruel y libertino, se entregó totalmente a la lujuria con mujeres guapas y consumo excesivo de alcohol y construyó muchos palacios para su placer. Por otro lado, se establecieron leyes crueles para suprimir la resistencia del pueblo y rituales como «sacrificios humanos» y «martirio humano.» Su súbdito Zhou y su hijo combinaron varias tribus para luchar contra Shang, y después de la guerra en Muye en 1046 a.C., extinguió la dinastía Shang.

El establecimiento de la dinastía Zhou del Oeste. La dinastía Zhou es una gran potencia del mundo, cuyo contacto e intercambio entre todos los grupos étnicos del país aumentaron. La insurrección de los civiles llevó a la desaparición de la dinastía Zhou del Oeste. Los civiles, o el pueblo de la dinastía Zhou del Oeste, también pertenecían a la clase inferior. Estos tenían más libertad que los esclavos y su propia tierra, pero todavía estaban explotados por la aristocracia esclavista y también obligados a ir al ejército, para luchar por los esclavistas. En 841 a.C., la tiranía del emperador Li de la dinastía Zhou provocó la resistencia de los civiles y esclavos.

Ellos se levantaban, irrumpiendo en el palacio y expulsando al emperador. Esta es en la historia escrita de China la primera gran insurrección armada de las masas. Después de la caída de la dinastía Zhou del Oeste, China entraba poco a poco en la sociedad feudal.

10.2.2. Contexto socioeconómico

Esclavitud

Es un sistema en el que los esclavistas poseen los esclavos. En una sociedad esclavista, los esclavos llevan a cabo la mayoría de la producción material, sin remuneración ni libertad personal. Hay muchos tipos de esclavos chinos, cuyos orígenes son muy diferentes. En las dinastías de Xia, Shang, Zhou y Qin, esclavos en su mayor parte derivaban de soldados capturados en la guerra o la población civil del país enemigo, y también la gente relegada por crímenes. Y los esclavos se dividieron entre esclavos oficiales y esclavos privados por lo general. A partir de la dinastía Zhou la dependencia de esclavos sobre esclavistas o la relación de amo-sirviente se fue debilitando, y se extinguió básicamente el sistema en el Periodo de los Reinos Combatientes.

La agricultura

Es el principal sector económico de las dinastías Xia, Shang y Zhou del Oeste, y también es la base de dominación de las dinastías. Sobre el desarrollo de la producción agrícola puede ser descrita a partir de tres aspectos: en primer lugar, se aumentó las variedades de cultivos. En el período Zhou del Oeste, las variedades de cultivos habían llegado a cien especies. En segundo lugar, la mejora de las técnicas de cultivo. La gente ya sabía cómo usar el estiércol, ceniza de hierbas y abono verde. En tercer lugar, el desarrollo de la irrigación y obra hidráulica agrícola. El desarrollo de la tecnología de la conducción y drenaje de agua en el campo ayudaron a luchar contra las inundaciones y sequías.

Edad de Bronce

Se refiere al periodo entre la Edad del Neolítico y la Edad de Hierro cuando se fabricaban y usaban herramientas, utensilios y armas de bronce, en términos principalmente de la arqueología. La Edad de Bronce de China atraviesa las dinastías Xia, Shang y Zhou del oeste, el Periodo de Primavera y Otoño y el Período de los Estados Combatientes, con unos 1.500 años. Entre ellos, la dinastía Shang y Zhou del Oeste veían próspera era de bronce. El bronce es una aleación de cobre, estaño y plomo con el punto de fusión de entre 700 ~ 900°C, más fácil de ser fundido que el hierro, resistente al desgaste, y químicamente estable. La fundición de bronce como herramientas en lugar de la utilización de piedra es un gran salto en la historia de la tecnología, lo que indica que la capacidad natural de los seres humanos es mucho mayor. El conocimiento del bronce lo tenían los antiguos antepasados mucho antes de la dinastía Xia. El hecho de que sobre los objetos de bronce se decoraban una variedad de rayas de animales con colores misteriosos refleja la adoración humana a las fuerzas de la naturaleza.

10.2.3. Estudio sobre el autor

Figura 10.2. El director Chen Kaige.



Chen Kaige nació en una familia de artistas en Pekín, cuya padre es el famoso director Chen Huaikai⁴⁰ y creció siendo compañero y amigo de otro de los nombres más conocidos de la Quinta Generación⁴¹, Zhang Yimou. Durante la Revolución Cultural, siendo

⁴⁰(1920—1994) el director famoso, miembro del KMT.

⁴¹Se trata de un grupo de directores que se formaba desde mediados de los 80 del siglo pasado. Constituyen los primeros que se graduaron en la Academia de Cine de Pekín en 1982, como Zhang Yimou, Tian Zhuangzhuang, Chen Kaige después de la Revolución Cultural, y prontamente se deshicieron de los métodos tradicionales de narración, para incorporar otros menos ortodoxos.

adolescente, Chen se unió a la Guardia Roja⁴², y como muchos otros jóvenes, denunció a su propio padre, una decisión de la que no tardó en arrepentirse, pues su padre fue condenado a trabajos forzados. Con el fin de la revolución cultural, en 1978, Chen se unió a la Academia de Cine de Pekín de donde se graduó en 1982. Después se hacía como director en Estudio cinematográfico de Beijing. En 1996 se casó con la famosa actriz Chen Hong. Su obra más conocida *Adiós a mi concubina* (1993), fue nominada a dos Oscar y ganó la Palma de Oro en el festival de Cannes.

Chen Kaige, conocido como «erudito-director», con sus amplios conocimientos en la cultura tradicional china, carga sus obras en términos tanto de formas como de contenidos con símbolos culturales y connotaciones profundas. Sus obras reflejan de diferentes formas sobre la historia y la cultura, con la imagen visual estilizada e innovadora, el lenguaje cinematográfico de connotaciones, y la crítica de profundidad. Las películas de Chen Kaige no son el cine de arte, más bien el cine cultural. Su reflexión sobre la cultura china es amplia, crítica e impetuosa.

Chen Kaige es también conocido como «la combinación e integración de poeta y filósofo», pues en sus películas, vemos la continuidad y el cambio históricos en un período específico, la explotación del destino de seres humanos, y el pensamiento en la vida y la muerte, el amor y el odio. Sus comprensiones y miradas acerca de la supervivencia nacional y la realidad han llegado a un nivel superior de filosofía.

Hablando de la película *La Promesa*, se hace la combinación entre el mito y la fábula fantásticos y extravagantes, y a su vez con la envoltura de tono filosófico que le encanta a Chen Kaige. La trama y estructura parece mágica y deslumbrante, en que el esclavo Kunlun que rescata a la guapísima Qingcheng repetidas veces y la protege, poniéndole en el cielo como una cometa, por último muestra su amor a ella, libera a ella totalmente de su destino y le da opciones de la vida de nuevo. El director es tan

⁴²Los Guardias rojos fueron un movimiento de masas, compuesto en su mayor parte por estudiantes en China, quienes fueron movilizados y manipulados por Mao Zedong durante la Revolución Cultural, en una estrategia de reconquista del poder. Ellos fueron culpables entre otros de la destrucción sistemática del patrimonio, la humillación pública y la ejecución de intelectuales.

imaginativo y romántico, con el elogio a la fe y el amor y el azote al poder y mentiras hasta el extremo. «La Promesa» nos lleva al mundo de profunda espiritualidad y de puro romanismo y nos conmueve en esta fábula mágica. El estilo narrativo se debe a totalmente a los pensamientos filosóficos de Kaige.

La Promesa de Chen Kaige es una película que no se puede simplemente definir como la de acción de artes marciales, de romance o de fantasía. Sus temas y estilos de creación se convierten en multipolarizados y son más libres que antes, llenos de ideas misteriosas y maravillosas, de espacio infinito para explorar.

10.3. La estructura narrativa y los elementos formales del relato

10.3.1. Estructura narrativa

Cuando nuestro mundo es todavía joven, Dios y la gente viven juntos. En ese momento, entre el cielo y el país de Nieve hay un país libre. Allí un invicto general, llamado Guangming (la luz), un celoso duque llamado Wuhuan (no alegre). Los odios entre ellos, no tienen fin. Por otro lado, el mensajero del destino (Diosa Man), está por encima de todos los demás. Ella hace a todo el mundo elegir sus propios destinos, buenos o malos, pero no les dice la solución del enigma. Nuestra historia comenzó cuando una niña llamada Qingcheng (Hermosísima) estaba de pie bajo un cerezo desde hace veinte años.

Primera parte. Hace veinte años

0.00.50 Flores de cerezo caen con el viento. Un pétalo cae y flota por encima de un charco de sangre. Al lado yace un cadáver, con pan en la mano. De repente, un par de manos se extienden y obtienen el pan. Su nuevo propietario es la niña Qingcheng, vestida con andrajos y con el pelo despeinado. Pero no lo come. Ella levanta la vista, mirando al cielo. Un pequeño colibrí está tomando con la boca puntiaguda el néctar. Hojas de árbol no dejan de caer.

0.01.51 La niña quiere escapar de este lugar. Sin embargo, cuando corre por un cuerpo

colgando de un árbol, se detiene. Da media vuelta, tira de las botas del cadáver, y se sienta.

0.02.11 Cuando está a punto de ponerse las botas, se mueve el cadáver. Luego vuela una cuerda y cuelga a Qingcheng del árbol. Resulta que el «cadáver» es un niño. La niña le pide que vuelva el pan a ella y está de acuerdo con la promesa de que se convierta en su esclavo.

0.02.50 El chico suelta la cuerda abierta y la chica cae al suelo. La chica finge elogiarle al chico por su bonito casco, para golpearle a él la cabeza con él. Toma el pan del niño, y rápidamente se escapa, corriendo.

0.03.36 En su camino, accidentalmente, cae en un lago el pan. Por eso, la niña llora.

0.04.21 Desde el fondo del lago asciende una hermosa Diosa Man, y recupera el pan a ella. Con el fin de cambiar el destino de la niña, la Diosa Man puede convertir a ella en una mujer hermosísima que quiere perseguir todos los hombres en el mundo, a costa de que ella nunca puede experimentar el amor verdadero y la felicidad. La chica lo acepta.

Segunda parte. Después de veinte años. Guerra en el valle

0.06.48 En un valle de la frontera del reino, las tropas vestidas de rojo se emboscan detrás de las montañas, a la espera de la aparición de los bárbaros.

0.07.33 El general Guangming, vestido con el casco y la armadura de las flores compra 133 esclavos. Ofrece a un esclavo llamado Kunlun una pieza de carne.

0.09.05 Viene la alarma de la invasión de los bárbaros. Estos esclavos descienden por el valle para atraer a los bárbaros mientras que las tropas se emboscan en el valle, listas para atacar.

0.10.50 El esclavo Kunlun, de bruces sobre el suelo, escucha el sonido del enemigo.

0.11.27 Numerosos toros corren hacia los esclavos, picándoles con cuernos puntiagudos, y pisándoles con sus pezuñas. Los toros son una de las armas de los bárbaros, y también su vanguardia. Los esclavos escapan desesperadamente.

0.12.15 El esclavo Kunlun corre, más rápido que los toros. Él lleva a cuestas su

propio maestro, y va a subir la ladera con sus compañeros.

0.13.10 Las tropas del general Guangming no les permite a los esclavos subir, y disparan flechas para matarlos. Cuando el general va a disparar a Kunlun, él lleva a su propio amo a cuestas, corriendo. Pero desafortunadamente la flecha se dispara en la espalda de su amo. Kunlun corre cada vez más rápido, guiando los toros fuera del valle en forma de U, y dirigiéndolos a la posición de los bárbaros.

0.14.36 El general a caballo dirige sus ejércitos por debajo de montañas, y hacia la posición de los bárbaros. Los bárbaros están andando a la posición del general.

0.15.46 Los bárbaros primero ven a Kunlun correr, y luego a los toros que él dirige a romper entre ellos. Las fuerzas del general también vienen, y empiezan a luchar contra los bárbaros.

0.16.35 El general lucha de manera irresistible, valiente y audaz.

0.18.08 El general consigue la victoria final de la guerra. Sus soldados lo lanzan al aire para celebrarlo.

Tercera parte. Socorro del monarca. El general y Kunlun al recibir el orden de socorrer el monarca vuelven al palacio. En el camino la diosa Man le cuenta su destino al general y un asesino vestido de negro quiere arrebatar el casco y armadura de las flores del general.

0.18.38 El esclavo Kunlun lleva a su amo muerto a cuestas a un matorral de flores. En este momento, viene a caballo el general Guangming. Le gusta al general la velocidad de carrera de Kunlun, y el general toma a Kunlun como su esclavo.

0.20.19 El general lleva a Kunlun fuera del matorral de flores.

0.20.32 Cuando regresan triunfalmente los ejércitos del general, de la Ciudad Imperial sale la noticia de la rebelión del Duque de Norte. El general Guangming ordena al esclavo Kunlun volver al palacio con él para rescatar al rey.

0.20.52 Entre relámpagos y truenos, se pierden en un bosque de arbustos de color verde, y buscan por separado la salida.

0.21.33 En la búsqueda del camino, el general se encuentra con la Diosa Man. Ella

dice al general el destino inalterable de que quien viste del casco y armadura de las flores matará al rey en lugar de salvarle. Pero el arrogante general no cree en la fe y el poder del destino. Ella hace una apuesta con el general, y si el general pierde, quiere ella tener una gota de llanto triste del general. Y le dice a él que cuando él se conmueve, va a tener lágrimas tristes y llega a su fecha de la muerte. Después de indicar la dirección a la Ciudad Imperial, ella se va volando.

0.25.31 El general sordo, avanza y pasa por un viejo árbol. De repente un misterioso asesino vestido de negro inicia un brutal ataque contra él y quiere arrebatar su casco y armadura de flores.

0.27.05 El esclavo Kunlun llega a tiempo y lleva a cuestas al herido general y pelea contra el asesino vestido de negro. Al saber la identidad de Kunming que viene del país de Nieve, el asesino abandona matarles y se va.

0.28.02 El herido general ordena al joven esclavo a ponerse su casco y armadura de las flores e ir sordo a la Ciudad Imperial para rescatar al rey, y le dice que quien no tiene armas en la mano es el rey. El esclavo se marcha.

Tercera parte. Homicidio al rey por equivocación y fallo del rescate de Qingcheng

0.29.23 El duque de Norte vestido de blanco asedia la Ciudad Imperial con sus tropas y quiere tener la esposa hermosísima del rey Qingcheng. El rey en el tejado del palacio habla con el duque, pero éste ordena a sus tropas a lanzar flechas contra él.

0.30.58 Qingcheng es una niña que hace veinte años tomó el pan. Se pone de pie en el tejado, y por debajo son los soldados rebeldes que admiran su belleza. Ella se quita la ropa, para seducir a los soldados y ordenar a los mismos a luchar contra el rey, que provoca la ira del mismo.

0.32.27 El casco y la armadura de flores hacen al rey pensar que el esclavo Kunlun es el general. Piensa que el general va a salvarle y se convierte arrogante de nuevo. Apuñala con su espada a Qingcheng. Sin embargo el esclavo no conoce al rey e instintivamente para salvar a Qingcheng echa su espada que penetra en el pecho del rey. El que lleva el casco y la armadura de las flores mata al rey, así pues la profecía

de la Diosa Man es totalmente coherente con la realidad.

0.33.26 Qingcheng cae del tejado del palacio y es rescatada por el esclavo. Comienzan una huida.

0.34.39 Ellos llegan hasta el borde de un precipicio y son asediados por las tropas del duque de Norte. El Duque hace la promesa de que siempre y cuando se lance por el precipicio, pondrá libre a Qingcheng.

0.36.59 El inocente esclavo da crédito a la mentira del duque del Norte y se lanza desde el precipicio.

0.37.20 Por fin Qingcheng es encerrada en la gran jaula de oro por el duque de Norte. Suena la profecía de la diosa Man de que nunca puede tener el amor verdadero de los demás, y si lo tiene, lo perderá de inmediato.

Cuarta parte. Segundo rescate a Qingcheng

0.39.08 El rumor de que al rey le ha matado el general cunde rápidamente y las tropas del general están empezando a detestar al general desleal.

0.40.20 La diosa llega, volando. Le dice a él que el nuevo dueño del casco y armadura de flores será el dios de la guerra y va a obtener el amor de Qingcheng. Cuando las flores de cerezo caen, el sol y la luna aparecerán en el mismo cielo. Pero el general no lo cree.

0.42.06 El general encuentra al esclavo y le pregunta por qué matar al rey. El general recoge y vuelve a ponerse el casco y armadura de las flores y le ordena al esclavo Kunlun a salvar a Qingcheng.

0.43.50 En el palacio, el esclavo baja la jaula de oro desde la parte superior, ata con dos cuerdas a las plumas de Qingcheng y le levanta poco a poco. Luego corre en el tejado de la muralla del palacio y hace volar en el cielo con libertad a Qingcheng como una cometa.

0.45.33 El duque descubre su rescate y corta la cuerda con la que vuela Qingcheng. Qingcheng cae y es tomada en brazos por Kunlun. Pero su camino es bloqueado por el duque de Norte y sus soldados.

0.47.08 Qingcheng y el esclavo acaban de salir de las puertas del palacio cuando el general viene. Qingcheng insiste en volver a encontrarse con el general. El esclavo ha de esforzarse por abrir la puerta, para que el general y Qingcheng escapen juntos a caballo.

0.48.28 El esclavo es capturado por el duque de Norte. Después de la tortura del esclavo, el duque sabe que el esclavo mató al rey. De pie a su lado es el asesino Lobo Nieve.

0.49.08 El esclavo empuña una pluma con sangre que cayó de la ropa de Qingcheng. El duque de Norte la arrebató y va a quemarla, pero la pluma se va volando. Sus soldados intentan conseguirla, pero no pueden.

0.50.51 El duque se enoja de repente, y mata con su abanico metal a los soldados. El esclavo es llevado bajo escolta.

0.51.30 El duque dice a Lobo Nieve que mató a los soldados porque no quería que la gente supiese que el esclavo mató al rey y le ordena a Lobo Nieve matar al esclavo.

0.52.10 El asesino Lobo Nieve y el esclavo se pelean rápidamente en una jaula negra de acero. Ambos son del país de Nieve y pueden correr rápidamente. Por fin, Lobo Nieve es vencido, y ambos escapan de la Ciudad Imperial.

0.54.30 El duque, al saber que ambos se han ido, está muy enfadado.

Quinta parte. El amor entre el general y Qingcheng y el amor y odio del esclavo

0.54.50 El general toma en brazos a Qingcheng y la lleva a un chalet al campo. Qingcheng piensa que el general mató al rey y saltó desde el precipicio para ella. Por eso, ella se enamora de él y le besa.

0.56.34 Una vez liberado, el esclavo regresa con su amo, el general. Al servir a su amo, descubre que el general y Qingcheng se han enamorado.

0.59.19 A la mañana siguiente, el general descubre que Qingcheng va a salir de él. Ella dice que es una mujer que nunca puede tener el amor verdadero. El general se enoja mucho y ordena al esclavo matarla. El esclavo no lo hace y Qingcheng se aleja, corriendo a caballo. Debido a la insubordinación del esclavo, el general lo

despide sin piedad.

1.01.48 El esclavo Kunlun deja a su amo, muriendo de frío en la nieve.

1.02.07 En este momento, el asesino Lobo Nieve se acerca a Kunlun y le salva la vida. Le dice que no había nacido como esclavo, y lo llevará a un lugar limpio y brillante, lleno de la confianza mutua y amor, en el que puede volar libre como el viento.

1.02.42 En una casa de hielo se despierta Kunlun y ve a su madre y a su hermana menor.

1.03.51 Lobo Nieve le dice que él atraviesa el tiempo para salvar a Kunlun. Están en el país de Nieve.

1.05.29 Luego llegan a una pradera, donde Lobo Nieve le da a Kunlun una ropa de plumas y le enseña a correr a gran velocidad para volver al tiempo pasado.

1.06.31 El general Guangming ha estado esperando a Qingcheng hasta que todas las flores del cerezo caen, pero ella no vuelve.

1.07.13 Kunlun regresa de nuevo al chalet en el campo, donde el general queda muy angustiado y triste.

1.08.54 Kunlun lleva a cuestas al general y va a encontrar a Qingcheng antes de la puesta del sol, volando.

1.09.35 Por fin consiguen encontrarla. Qingcheng está muy conmovida y le abraza al general. Les deja el esclavo Kunlun.

1.11.53 El general hace el amor con Qingcheng.

1.12.54 El esclavo Kunlun corre rápidamente y atraviesa el tiempo para volver al país de Nieve y ver a su familia. Se encuentra casualmente con Lobo Nieve.

1.13.18 Ve el pueblo del país Nieve atado por las fuerzas del duque de Norte, al lado del fuego ardiente. El duque quiere que uno de ellos se ponga su traje negro y pueda correr más rápido que la gente del país Nieve, pero nadie lo acepta.

1.15.19 El duque enojado manda a sus soldados disparar flechas y matar a toda la gente del país de Nieve. Es un genocidio.

1.16.16 Una persona del país Nieve tiene miedo a la muerte, gritando «quiero ser tu

esclavo». Esta persona es Lobo Nieve. Wuhuan esparcía un líquido sobre él, le quema y le pone el abrigo negro. Este abrigo negro no se puede quitar, y si lo hace se convierte en cenizas. Desde entonces, se convierte en un asesino del duque.

1.18.39 Kunlun al saber que Lobo Nieve es un traidor del país de Nieve, lucha contra él. Como Lobo Nieve no mata a nadie, Kunlun finalmente le libera y va a vengarse de Wuhuan.

Sexta parte. La trampa. El general abandona el amor con Qingcheng y vuelve a la Ciudad Imperial. Es detenido por Wuhuan.

1.19.28 El general vive felizmente con Qingcheng cuando las ex tropas llegan. Dicen que lo lamentan y no deben traicionar a la general. Dicen que han capturado a Wuhuan y quieren que vuelva el general a la Ciudad Imperial y restaure su poder general.

1.21.39 Qingcheng rechaza y devuelve el casco y armadura de las flores al general Yeli. Pero poco a poco Guangming tiene las ganas de volver a convertirse en el general. Qingcheng no se le permite a salir de ella.

1.23.33 El general Guangming va de regreso a la Ciudad Imperial, dejando a Qingcheng sola en el chalet.

1.23.48 El general entra en la Ciudad Imperial, llena de soldados vestidos de rojo.

1.24.14 El esclavo Kunlun vuelve al chalet y cuando sale, Qingcheng le persigue y le abraza. Ella quiere que él vaya a buscar al general.

1.25.17 El general vestido con ropa de color rosa entra en el palacio a caballo y ve a Wuhuan, colgando, muerto.

1.25.42 Pero de hecho no muere Wuhuan y abre los ojos. El general cae en la trampa y es asediado por los soldados de Wuhuan.

Séptima parte. Lucha por el casco y armadura de las flores.

1.26.31 Qingcheng es capturada en el chalet por las tropas del general Yeli y el general Kunming también es capturado en el palacio.

1.28.21 El esclavo Kunlun sigilosamente entra en el palacio por la noche y le libera al general Kunlun. Pero el general no quiere salir, pues que cree que es vencido totalmente por Wuhuan. El esclavo quiere ponerse el casco y armadura de las flores y encontrar su amor Qingcheng.

1.31.22 El Lobo Nieve entra furtivamente en el arsenal y descubre que Wuhuan con la armadura y el casco puestos está de pie rodeado por biombos.

1.31.53 Lobo Nieve lucha por el casco y la armadura de las flores contra Wuhuan.

1.34.55 Wuhuan agarra la cola de Lobo Nieve y va a quitarle el abrigo negro cuando viene el esclavo Kunlun, somete a Wuhuan y hace a Wuhuan entregar el casco y armadura de las flores.

1.35.31 Lobo Nieve confiesa sus pecados, sosteniendo el casco y armadura de las flores.

1.38.28 Lobo Nieve se quita el abrigo negro y se convierte en ceniza.

Octava parte. Interrogación y juicio.

1.39.05 Kunlun ve a Qingcheng desde fuera de la jaula de oro. Kunlun le hace a Qingcheng a mentir al juez que Kunlun, vestido del casco y armadura de las flores haya matado al rey para que el general no sea culpable.

1.40.24 En la sala del interrogatorio, el general se somete a los jueces. El general dice que él quiere tener una relación con Qingcheng, así que mató al rey. El general aparentemente quiere mantener el amor con Qingcheng que piensa que el general la salvó.

1.41.16 Qingcheng declara antes los jueces en conformidad con lo que el esclavo le contó y culpa a Kunlun de la asesina del rey. Pero durante la interrogación, ella descubre que la historia que contó es verdadera y que el esclavo Kunlun de baja posición arriesgó su propia vida para salvarla a ella.

1.43.46 El Tribunal declara al general exento de la culpa y condena a muerte al esclavo. Qingcheng al dar cuenta de que amaba a la persona equivocada de principio a fin, le da una bofetada al general. Al final son detenidos todos, el general, el esclavo y

Qingcheng.

Novena parte. Duelo y renacimiento.

1.45.24 El general, el esclavo y Qingcheng están atados en un patio. Wuhuan dice a Qingcheng que ella es la primera persona que le engañó a él hace veinte años y le muestra el pan. Desde entonces Wuhuan ya no confía en nadie y sólo quiere vengarse de ella.

1.47.24 El general Guangming al escuchar sus palabras, se burla de sí mismo y después llora. Él dice que él se echa a reír amargamente, porque siente dolor por mentir a Qingcheng, y llora porque es conmovido por la persistencia de la venganza de Guangming.

1.48.15 El astuto general defrauda la confianza del duque de Norte que le permite a él vestir el abrigo negro y convertirse en su esclavo. Liberado de la cuerda que le ata, el general saca una espada, y comienza la batalla final contra Wuhuan.

1.50.14 Aprieta a Wuhuan con cuerda pero Wuhuan sostiene un cuchillo sobre el cuello de Qingcheng. Wuhuan hace una promesa de dejar el cuchillo en condiciones de que a la vez le suelte el general. Pero después de dejar el cuchillo Wuhuan saca otro cuchillo y mata al general.

1.51.42 Wuhuan coge un cuchillo y va hacia el árbol al que está atado Kunlun. Pero Kunlun se ha liberado de la cuerda que le aprieta y lo mata con un cuchillo. Wuhuan de repente saca el cuchillo de su pecho y apunta al esclavo.

1.53.03 Qingcheng se levanta, corre hacia el esclavo en agonía, y lo abraza. Después abraza al muerto general, llorando.

1.55.01 El esclavo Kunlun se pone el abrigo negro y renace. Le dice a Qingcheng: «voy a darte la oportunidad de elegir otra vez. El destino se puede cambiar como el tiempo a veces puede revertir, la nieve revolotea en primavera, y la vida puede empezar de nuevo». El esclavo Kunlun lleva a cuestas a Qingcheng y vuela hacia el lugar brillante y feliz.

1.56.01 Toda la historia acaba, y sólo el cerezo florece y luego caen sus flores.

10.3.2. Color y narración

No se define a la vista la estructura de la película según el cambio de colores. Sin embargo, algunos fragmentos se separan de conformidad con los diferentes colores. Por lo tanto, el color también juega un papel importante en la estructura narrativa de la película. Por ejemplo, el color pardo amarillento de la guerra del valle, el color blanco de país Nieve y el color verde de la vida idílica del general y Qingcheng. Otra característica es que en muchos escenarios no existe un color dominante, por lo contrario se unen los colores en contraste para acentuar la confrontación entre el bien y el mal y así fortalecer el conflicto dramático.



Figura 10.3. El ejército de color rojo del general irrumpe en las tropas de los bárbaros de color negro.

Rojo

El color rojo es un color turgente que acapara la atención y desbanca a todos los colores circundantes. La naturaleza agresiva del rojo relacionada con las ideas de combate y amor. El color rojo del general se relaciona con el entusiasmo y la valentía y representa la justicia. El general y sus tropas son valientes y leales al rey. Especialmente quien tenga el casco y la armadura de las flores del general es

invencible y puede obtener el amor de la mujer más bella, lo refleja el doble significado del color rojo, victoria en la guerra y el amor. El color rojo también es típico en las murallas de la Ciudad Imperial y el palacio. El palacio imperial de China antigua es el lugar para tratar de asuntos nacionales y a la vez es un lugar donde viven las esposas del emperador, así que también presenta un doble sentido, que el emperador en el palacio tiene supremo poder y las mujeres más hermosas del mundo.

Negro

El color negro representa la muerte, asesinato y maldad. Es el color de la ropa del ejército de los bárbaros, que actúan con ignorancia como salvajes. Cuando se encuentran con el ejército del general, están condenados al fracaso, lo que representa que la humanidad civilizada vence al salvaje. Por otro lado, es negro también el vestido de Lobo Nieve del país Nieve inocente y honrado. Ya que tiene temor a la crueldad y la muerte, se pone el abrigo negro malvado ofrecido por Wuhuan y se incorpora en las fuerzas opuestas, a la justicia, y se convierte en un traidor cobarde. Pero él mismo no mata a nadie, y en su corazón se mantiene la independencia y la bondad. El esclavo Kunlun con el fin de obtener el amor de Qingcheng, finalmente se pone igualmente el abrigo negro y de esta manera se inmortaliza.

Plateado

El color plateado es de tono frío. Es el color de Wuhuan y sus ejércitos. En monedas antiguas la moneda de plata es inferior a la moneda de oro. Igualmente la ropa del rey es de color amarillo mientras que la del duque Wuhuan es de plata, lo que representa un nivel inferior al del rey. Al mismo tiempo, muestra que en su corazón frío no hay amor ni confianza. Cuando Qingcheng era una niña hace veinte años, ella le engañó a él para que ya no pueda tener la confianza en nadie. Este color ayuda a dar forma a su carácter cruel y despiadado.

Blanco



Figura 10.4. Lobo Nieve lleva al esclavo Kunlun al limpio pa í de Nieve.

El color blanco tiene significados como inocencia, paz, infancia, alma, divinidad, estabilidad absoluta, calma y armon ía. Para los orientales es el color de la muerte. En la pel ícula, blanco es el color del pa í de Nieve. Como Lobo Nieve dice, el pa í Nieve es un lugar limpio y brillante, donde la gente vive en armon ía. La sinceridad e integridad de la gente del pa í Nieve son las virtudes humanas que el director desea alabar. Por otro lado, blanco simboliza la muerte en la pel ícula, pues en este mundo multicolor, blanco es el color m ás susceptible a la contaminaci ón. El destino del pa í Nieve no es bueno, con que finalmente el mismo es destruido por el ej ército de Wuhuan. Wuhuan en el duelo final tambi én se viste de blanco, lo que predice su muerte.

10.3.3. Estructura de la historia, fantas ía y focalizaci ón

La pel ícula la Promesa es tanto un cuento mitol ógico ingenioso como una fantas ía de artes marciales espléndida, llena de romanismo épico y su pensamiento profundo sobre el destino. Como en otras pel ículas que reúnen el cuento de artes marciales con el amor, vemos que la fusi ón audaz de los géneros relativos constituye una caracter ística nueva de las pel ículas de artes marciales del nuevo siglo, con la que

el género híbrido cuenta con más recursos expresivos y temas. Como señala Sánchez (2002: 99): «Los géneros híbridos son aquellos formados por un catálogo de películas claramente identificable, cuyas obras participan simultáneamente de más de uno de los géneros canónicos.». En esta película, Chen Kaige apunta que el funcionamiento del destino no sólo se relaciona con el comportamiento individual.

Kracauer (1996: 115) estudia la relación entre la realidad y la fantasía y define la última así «Desde el punto de vista cinematográfico, quizá lo mejor sea reservar el término fantasía para todas las experiencias predominantemente visuales, ya se autotitulen imaginarias o se consideren fieles a los hechos, pertenecientes a mundos que trascienden el realismo de la cámara propiamente dicho: lo sobrenatural, las visiones de cualquier especie, las imágenes poéticas, las alucinaciones, los sueños, etc. A diferencia de la historia, que presenta problemas cinéticos porque carece del carácter efectivo de la realidad actual, lo fantástico puede manifestarse en el aquí y ahora y confundirse con las impresiones de la vida real; pero como queda fuera del ámbito de la existencia física, parece tan inabordable por el método cinematográfico como lo es el propio pasado.»

Generalmente, los mitos son la creación artística de los pueblos antiguos de la comprensión y la imaginación sobre los fenómenos naturales y culturales, y suelen ser la creación colectiva e inconsciente de la interpretación y descripción con fantasía. La mitología está llena de fantasía mágica, cubriendo una capa de tono exótico y extraño a todos los fenómenos y cambios del mundo y mostrando la lucha del antiguo pueblo contra las fuerzas de la naturaleza y la búsqueda de la buena vida. Los personajes mitológicos en su mayor parte tienen una fuerza sobrehumana y se imaginan basándose en la imagen de sí mismos, el estado de la producción, la comprensión de las fuerzas naturales y los deseos de aumentar su capacidad para sobrevivir la naturaleza. Así pues, la base de la creación del mito es real, pero su método de la creación es romántico.

En general, la estructura más básica y más utilizada de las películas de artes marciales de fantasías incluso esta película, es la estructura lineal dramática, cuyas características principales son que se toma el desarrollo normal de tiempo como el

elemento dominador, se considera la relación causa-efecto como impulso narrativo, y se busca el encadenamiento estrecho de la trama que consiste de un planteamiento, nudo y desenlace.

Las películas mitológicas suelen comenzar por «el tiempo pasado», en esta película la infancia de nuestro mundo. Se define la distancia temporal entre el pasado y ahora, lo que indica que tiene lugar la historia en un mundo lejano, un mundo lejos del mundo en que vivimos, por supuesto, también un mundo que no existe, un mundo de fantasía. La narración de «el pasado» separa la historia de la vida cotidiana actual de la gente, para que se entregue la gente a la fantasía y se satisfagan sus necesidades psicológicas.

Al mismo tiempo, el principio usa el formato de mito para definir claramente el tema, que es la venganza. Hace veinte años, Qingcheng engañó a Wuhuan, tomó el pan, por lo tanto, desde entonces Wuhuan dejaba de creer en nadie y quería venganza. Esto irónica y exageradamente muestra el aspecto negativo de la venganza de las artes marciales. Como indica Sánchez (2004: 553): «En el fondo, el tema cinematográfico de la venganza propone reflexiones profundamente pesimistas sobre la justicia en el mundo y la impotencia del ser humano para conseguirla. En las situaciones más amargas, la ejecución de la venganza pone de relieve cómo la víctima se ha degradado y transformado hasta resultar tan despreciable como el criminal y, por tanto, queda igualada en estatura moral al verdugo. »

La lógica de la narración de las películas mitológicas se basa en hipótesis, es decir, el director debe ofrecer los acontecimientos de los personajes de fantasía y el desarrollo de la historia de ficción una condición hipotética, y luego procede a partir de la premisa supuesta, para que los acontecimientos evolucionen de acuerdo a su lógica propia y los personajes imaginarios en condiciones imaginarias se comporten de manera natural y racional.

En la Promesa, son dos hipótesis de destino ofrecido por la diosa Man. El primero es para Qingcheng. Qingcheng puede llegar a ser una hermosa mujer admirada por todos los hombres que se acerquen a ella y, sólo en una pequeña condición de que nunca podrá encontrar el amor verdadero, y si lo tuviese, lo perderá

inmediatamente. Lo acepta Qingcheng. El otro es para el general. Ella le dice que el destino no se puede cambiar, y apuesta por el general. Si consigue salvar el rey, ella le hace un general invicto, pero en caso de pérdida, ella quiere que él suelte una gota de lágrima triste, y el momento de su muerte se acerca. Aquí otra razón para desarrollar la historia con lógica mítica es dar a entender al espectador que el destino es determinado por dios y el ser humano no puede cambiar el destino a su antojo.



Figura 10.5. La diosa Man da a entender a Qingcheng su destino.

La trama de la película mitológica de artes marciales es compacta, intensiva y llena de cambios, pero las relaciones de causa y efecto son relativamente simples, mediante la exageración de la vida real y la imaginación de conformidad a la lógica de la vida cotidiana. Así la trama de la película, aunque parece cambiante y con muchos altibajos, es sencilla, bien organizada y de forma lineal. Por ejemplo en el chalet del campo el general después de un minuto de persuasión de su ex súbito, el general Yeli, de repente toma la decisión de renunciar a Qingcheng para volver a la Ciudad Imperial. Otro ejemplo es que cuando el general finge ser conmovido por Wuhuan, Wuhuan se fía a la ligera y le libera para que el general vista el abrigo negro y se convierta en su esclavo. Se utiliza la simple causalidad para crear más cambios dramáticos, haciendo que se parezca la narrativa de la película a la de obra teatral. Por otro lado a través de la causalidad y medios tales como la metáfora y el símbolo se

facilita a la percepción de la filosofía en la vida.

Instalación de suspense. El mayor suspense para la audiencia son las dos promesas de la diosa Man. La primera es que Qingcheng nunca tendrá el amor verdadero, y si lo tiene, lo perderá de pronto. De esta, Qingcheng está muy convencido. Su amor al rey es falso, su amor por el general (de hecho el esclavo) para salvarla y saltar de un precipicio es falso, hasta que sólo después de que el general la persigue y suelta las lágrimas, vuelve a creer que el verdadero amor existe. Cuando el general para lograr su fama y la fortuna la abandona y va de vuelta a la ciudad imperial, también quiere mantener el amor con el general, hasta que en el tribunal llega a comprender la verdad de que es el esclavo Kunlun que la salva a ella. El segundo suspense es las lágrimas de tristeza del general y la cercanía de su muerte. El orgulloso general no lo cree. Resulta que el esclavo en lugar de salvar al rey, le mata a él. El general consigue tener sexo con Qingcheng, pero no el verdadero amor con ella. Para tenerlo se le sueltan las lágrimas y finalmente es matado por Wuhuan.

Por supuesto, también hay muchos suspenses menores. Por ejemplo Qingcheng durante mucho tiempo no sabe la verdadera persona que la ama y quien la salva es el esclavo. Las tropas del general que se rebelan de repente vienen y le invitan a volver a la ciudad imperial. Las escenas llenas de crisis hacen que las expectativas del espectador sobre el destino del protagonista siempre se muevan y oscilen entre la vida y muerte.

El fin de las películas mitológicas de artes marciales siempre tiene resultados satisfactorios. La película La Promesa empieza con un mito de la diosa y concluye con el cumplimiento de sus promesas al final. Pero dentro de sus promesas hay una excepción de que Qingcheng y el esclavo Kunlun que ama a ella se immortalizan. En cierto sentido, esto subvierte la profecía de la diosa pero no la contradice totalmente, ya que la realización de la promesa tiene una premisa de que el tiempo no se marcha detrás, el río no corre hacia arriba o el muerto no renace. Una conclusión exitosa y satisfactoria está de acuerdo con las características de las películas mitológicas. De esta manera, provoca una firme fe y admiración en el espectador y da a la película un sentido de santidad, a fin de comprender el significado profundo de la película.

Se utiliza la focalización omnisciente donde el narrador hace uso de una capacidad de conocimiento ilimitada de todo lo que acontece en la historia. Como se adopta la narración de cuentos primitivos, la película *La Promesa* en general, ha tomado la focalización omnisciente. De hecho, la estrategia núcleo de la narración de la película no sólo sirve para generar suspenses que capturan la atención de la audiencia, sino para dar al espectador una comprensión global de las actividades mentales de los protagonistas y hacer la reflexión de las cuestiones filosóficas de la vida. A principios de la película el director pone en claridad las dos predicciones que no puede cambiar. Crea o no Qingcheng, el general o incluso el público, todo va de acuerdo con lo que promete la diosa, así que no se necesita establecer focalización interna y ocultar información. Por supuesto, en ciertas escenas, se utiliza la focalización externa. Por ejemplo se usa la estricta representación de las características superficiales y materialmente observables de Yeli, cuando le miente al general Guangming. Después de la captura del general, sabemos que Yeli para mantener su posición se ha convertido en un traidor del general Guangming.

10.3.4. Narración e intensidad de trama

Según el criterio de Casetti (2007: 188-192), la película «*La promesa*» está sujeta, a grandes rasgos, a las características de una narración con una línea temporal fuerte, seguida de una d'œbil.

1. El ambiente natural y social circunscribe y estimula las acciones. En el tiempo remoto de China, la gente comenzó a tener fe y profesó ciertas religiones, dando a dioses sanidad. La confianza de Qingcheng en la diosa Man y la realización de las dos predicciones, tiene justamente como contexto este período histórico particular. Al mismo tiempo el mundo m'fico hace que la historia pueda desarrollar como las historias de Harry Potter, con argumento intrincado, pero sencillo. Finalmente, los movimientos en acciones de artes marciales de los conflictos y el cl'fmax son mucho más frescas y m'gicas que en otras películas

de artes marciales, ya que se les atribuyen a los protagonistas las características supernaturales de dios.

2. Algunos valores se colocan en sistemas contrapuestos, pero algunos se refieren a axiologías próximas al sincretismo y dotadas de una cierta permeabilidad. Wuhuan aparentemente representa la maldad, crueldad y fraude. Aunque el general y sus ejércitos son de color rojo, no totalmente representan la justicia y bondad. Cuando el rey vive, sus tropas son fieles al rey y al general. El general que es siempre fiel al rey tampoco representa totalmente la justicia, que es contrario a lo que significa el color rojo. Él para su victoria de guerra toma como animales a los esclavos y lleva a cabo un genocidio. Para tener el amor de Qingcheng, la engaña a ella varias veces y la abandona por poder. Pero sobre todo él se esfuerza en salvar a Qingcheng y lucha contra Wuhuan a muerte. Es un personaje hipócrita. Cuando muere el rey, sus tropas se rebelan al general y le engañan para volver al palacio y que sea capturado. Para sobrevivir se convierten en unos traidores sin fe. Lobo Nieve aunque vestido de negro ofrecido por Wuhuan, no quiere matar y por último se quita el vestido de maldad y cambia totalmente su axiología. El esclavo, con integridad, justicia y valentía y de buen corazón al final para mantener el amor con Qingcheng y sobrevivir, también se viste del abrigo negro, así que se desvanece la frontera del bien y el mal. Esto intenta dar al espectador a entender que a veces la gente en condiciones difíciles tiene que elegir el compromiso para sobrevivir. Estos hacen que la película tenga unas características de débil narración.

3. Entre las situaciones de partida y aquella a la que se quiere llegar, entre los dos polos que configuran el espacio donde interviene la acción, se produce un gran descarte que se va colmando progresivamente. Está claro que la realización de las dos predicciones recorre entera la película, ya que después que Qingcheng consigue el amor y lo pierde varias veces, ella sabe que sólo con el renacimiento del esclavo puede tener el verdadero amor. Igualmente sólo después de fracasos

como el rescate al rey y el amor con Qingcheng, el arrogante general sabe que el destino no puede cambiarse a su antojo.

4. La anulación de este descarte pone al descubierto una situación de llegada que actúa como finalización predecible de la situación de partida. El destino del general es por completo igual que la profecía de la diosa Man, en el que fracasa en su rescate al rey, suelta sus lágrimas tristes y finalmente es asesinado por Wuhuan. Por otro lado, el hecho de que Qingcheng tiene el verdadero amor debido al renacimiento de Kunlun también está de acuerdo con la lógica de la diosa.

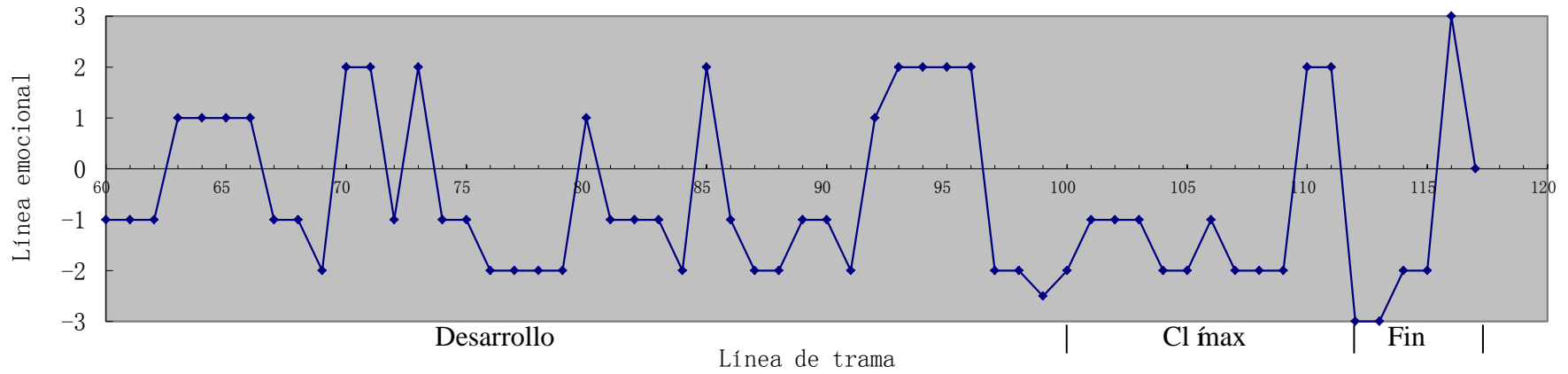
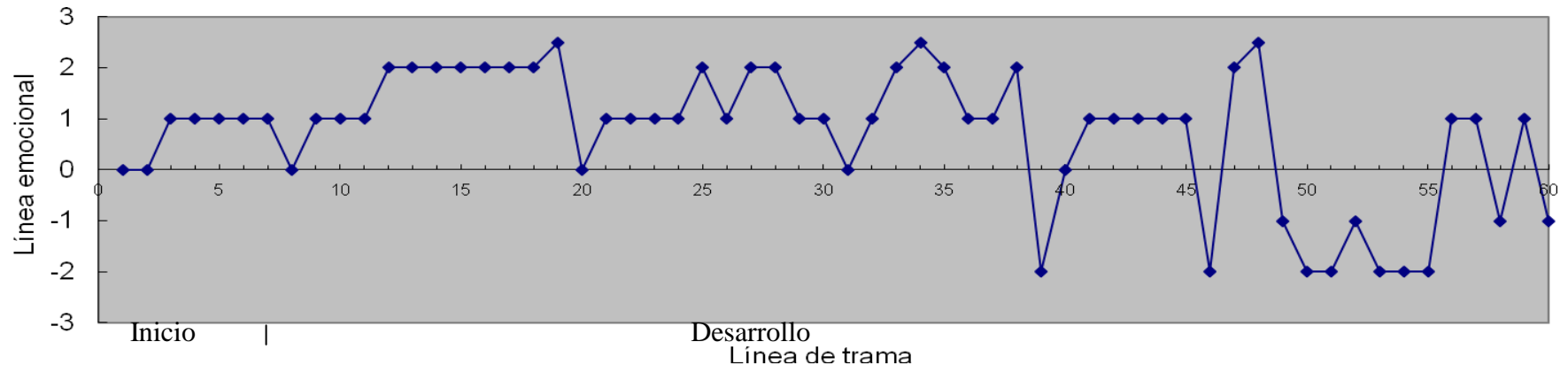
Estudiamos cuantitativamente la intensidad de esta película.

Podemos en esta película determinar si la emoción de la película se potencia o se anula, a través de la iluminación y la música. Si la sección está llena de luz y la música intensiva que excita, suele tener valores positivos; por otro lado, si a la sección le falta la luz o la luz es tenue y oscura, acompañada por la música de tristeza, tiende a tener valores negativos.

Los fragmentos por encima del eje X que representa las emociones potenciadas, se concentran principalmente en la primera mitad de la película, de los que se distinguen entre tres tipos principales. En primer lugar se trata de escenas intensivas de lucha de artes marciales, incluyendo la lucha del general y la del esclavo contra los bárbaros en la sección 11-19, la lucha del general y el esclavo contra Lobo Nieve en la sección 25-30, la lucha del general y el esclavo contra Wuhuan para salvar a Qingcheng en la sección 92-96. En segundo lugar trata de escenas del amor o la pasión de Qingcheng con el rey, Wuhuan, el general y el esclavo y por tanto se mantiene el valor positivo con una emoción fomentada. Por último, son las escenas mitológicas, de los que en la sección 1-7 Qingcheng arrebató el pan de Wuhuan y le

Figura 10.6. La línea emocional de la película.

Fuente: Elaboración propia.



promete una vida rica y hermosa, en la sección 21-25 la diosa Man le indica al general su destino, y finalmente en la sección 116 el esclavo y Qingcheng vuelan al lugar de brillo y libertad.

Los fragmentos por abajo del eje X representan la depresión, el dolor y la tristeza. En primer lugar, se trata de la segunda mitad de la película. En la sección 86-91, el general cae en la trampa y es detenido, en la sección 100-105, el general, el esclavo y Qingcheng son sometidos al juicio, y en la mayor parte de la sección 105-115 el general y el esclavo atados, luchan contra Wuhuan y mueren. En segundo lugar trata de unas escenas de muerte clave, como el asesinato del rey, el suicidio de Lobo Nieve, el asesinato del general, etc.

Vemos que esta curva muestra que la emoción se mantiene a un nivel alto, y tiene muchos altibajos. A la medida que avanza la película, la velocidad del cambio de las emociones se acelera y la amplitud entre las subidas y bajadas se aumenta con más rapidez. Por ejemplo, en el segundo gráfico, descubrimos que las emociones de la película oscilan entre los valores positivos y negativos y los valores más altos aparecen en el clímax y el fin en la sección 112-116, con el valor absoluto máximo de 6.

La razón para poder mantener un alto nivel de valor emocional es que en la Promesa se narra una historia mitológica y épica de las artes marciales, en la cual casi todos los acontecimientos son acompañados por la música épica, con pasión o eufemismo, dándonos un choque espiritual. Además, la aparición del tema del amor en el nuevo siglo hace que la narración de los acontecimientos de artes marciales esté llena de sentimientos y pasión.

La razón por la cual aparecen más valores positivos en la primera mitad y más negativos en la segunda mitad se debe al tema trágico y la estructura de narración de la película. A través de la profecía de la diosa Man se da cuenta el general de que la guerra en el valle es la última victoria en su vida, así que el resto de la película naturalmente trata del fracaso del combate y quiebra del amor. Este es el tema trágico de la película.

La razón por la que los altibajos en la trama son muchos y grandes se debe a la narración de trama teatral, de manera que a través de los diálogos y acciones se explica la filosofía de la vida y los conflictos y poco a poco llegan al punto culminante.

Estudiamos ahora la intensidad absoluta de trama, que contienen tres dimensiones como la densidad de trama, los altibajos de trama y la adhesión de trama. En primer lugar, según la línea quebrada la película está llena de mitos, conflictos y acciones intensivas. Un minuto constituye la unidad mínima de nuestra curva, pero debido a la narración dramática y teatral, durante un minuto habrán dos y más altibajos de emociones, así pues si la unidad mínima es un segundo, los altibajos que aparecen en la curva serán más y más complejos. Por lo tanto será mayor el valor de la densidad de la trama. En segundo lugar los altibajos emocionales son grandes, con el máximo valor absoluto de 6. A medida que avanza la trama, se presentan más diferencias emocionales entre los acontecimientos. Según la profecía de Dios, el general después de la guerra en el valle, no tendrá ninguna victoria y va a perder el amor con Qingcheng, por lo tanto la lucha intensa contra la profecía se contrasta vivamente con el destino de tristeza en la segunda mitad de la película, y se aumenta dramáticamente la diferencia de los altibajos emocionales para que al final se produzca el clímax del duelo entre Wuhuan, Guangming, Qingcheng y Kunlun. En tercer lugar, la adhesión de trama es alta, pues que la película empieza con la promesa que hace la diosa Man a Qingcheng hace veinte años y con la promesa que hace la diosa Man al general después de veinte años y concluye con la realización de las dos promesas. Narra una historia típica de mito.

La intensidad relativa de trama también es relativamente alta. La película no es en un sentido común una película de artes marciales de fantasmas, sino una película épica de artes marciales de mitología con profunda implicación y connotación de la filosofía. La Promesa no es una película comercial, más bien una película de arte o una película cultural. Narra en un mundo mágico donde viven el dios y la gente, se crea un sueño paralelo al mundo real y se proporciona la posibilidad de la imaginación cultural. Casi todos los personajes y los acontecimientos no son superficiales, sino llenos de connotaciones filosóficas y metafísicas. El uso de las metáforas y de la filosofía es tanto que después de una sola visión de la película no es fácil de entender, pues que en el análisis del carácter y la iconología, se va a estudiar y analizar detalladamente.

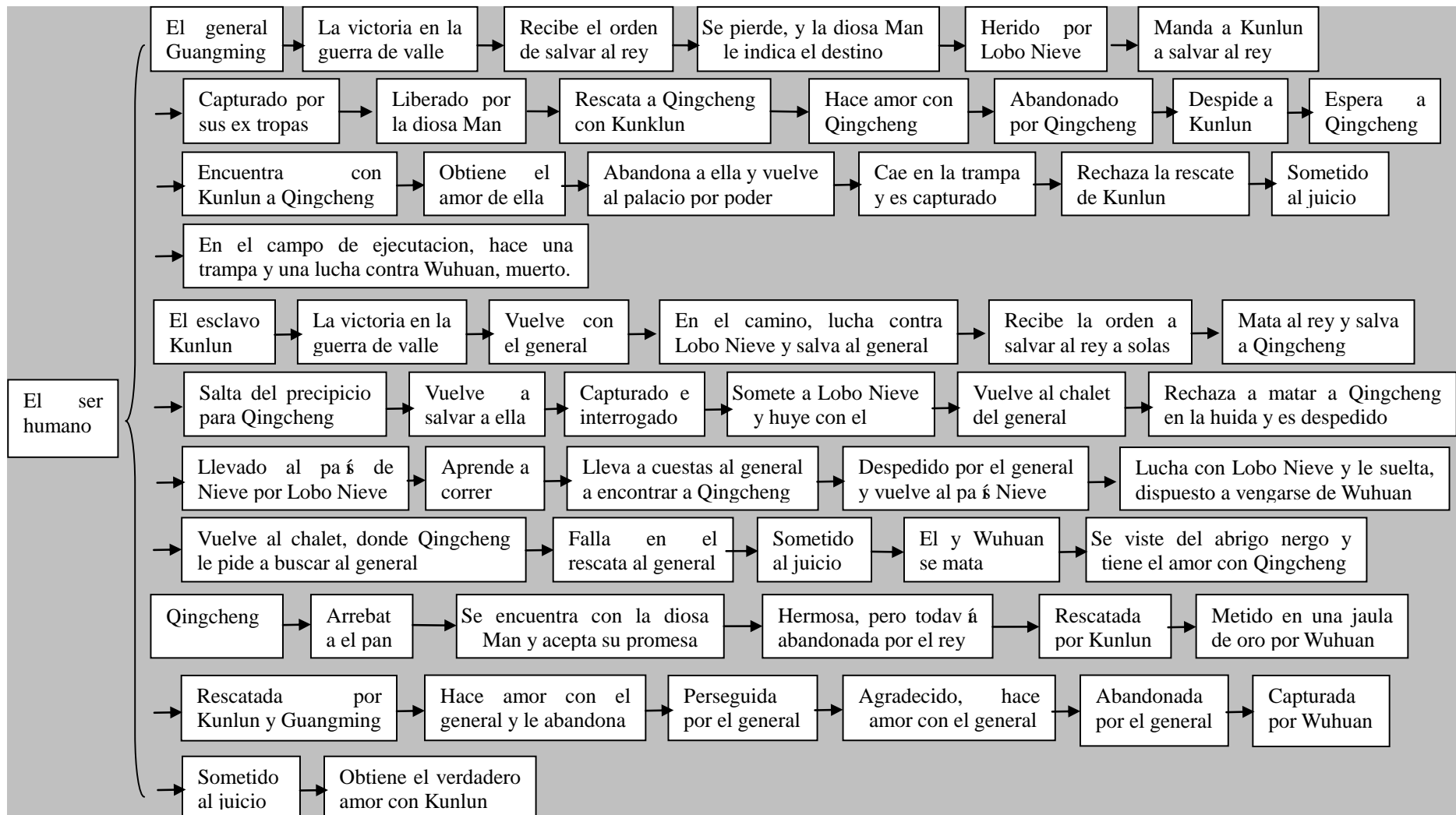
10.3.5. Los personajes y el conflicto principal

Aunque la trama narrativa no es complicada, abundan los acontecimientos entrecruzados, por tanto se aclaran los acontecimientos de los personajes de forma lineal en el gráfico superior. El gran número de personajes y acciones, la complejidad de sus relaciones y en especial la profundidad de la metáfora y el significado simbólico detrás de ellos hacen que la película de La Promesa sea más difícil de entender y analizar que otras películas de artes marciales en general.

Normalmente los personajes mitológicos nos parecen que tienen una etiqueta pegada, cuyas características son fáciles de reconocer y muy distintivas. Los mitos a menudo hacen uso de exageración y contraste para resaltar un aspecto particular del carácter o distinguir entre el bien y el mal. En los mitos, la bondad y maldad existen en todas partes y son completamente diferentes.

En el gráfico, podemos ver que los personajes de la naturaleza se dividen entre los seres humanos, el dios y los fantasmas, de los que destaca el dios, pues los destinos de los otros dos tipos no pueden escapar de su control. Al igual que las palabras en el principio de la película, el mensajero de destino, la diosa Man, está por encima de todos los demás. Ella hace a todo el mundo elegir sus propios destinos, buenos o malos, pero no les dice la solución del enigma. Las profecías emitidas por la diosa orientan la narración de la película hacia una dirección determinada. Ella primero le dice a Qingcheng que puede obtener el rostro más bello y el mimo del hombre más fuerte, pero nunca conseguirá el verdadero amor y si lo tiene por casualidad, lo perderá de inmediato, salvo que un cadáver reviva. De hecho, esta es una proposición filosófica que necesariamente vamos a perder algo a cambio de tener algo. En esta proposición de la filosofía, abandonada por el rey, Qingcheng hace el amor con el general, pero ella no cree en el amor y lo deja. Perseguida por él, por fin se emociona y se enamora de él. Sin embargo, el general la abandona al volver al palacio por la fama y la fortuna. Después ella sabe que no es el general, pero el esclavo que la ha salvado a ella, pues que el amor que acaba de obtener se vuelve a perder. Por último, cuando Kunlun viste el abrigo negro y resucita, Qingcheng termina por tener su verdadero amor para siempre. La segunda profecía de la diosa Man de que después de la guerra en el valle el general va a la ruina también ha sido comprobada correspondientemente. Estas dos profecías de la diosa nos dan a entender que los seres humanos no pueden siempre cambiar su destino a su antojo.

En los seres humanos, en primer lugar analizamos el general Guangming. El general, al igual que el rey, es la encarnación del poder y deseo sexual. El general,



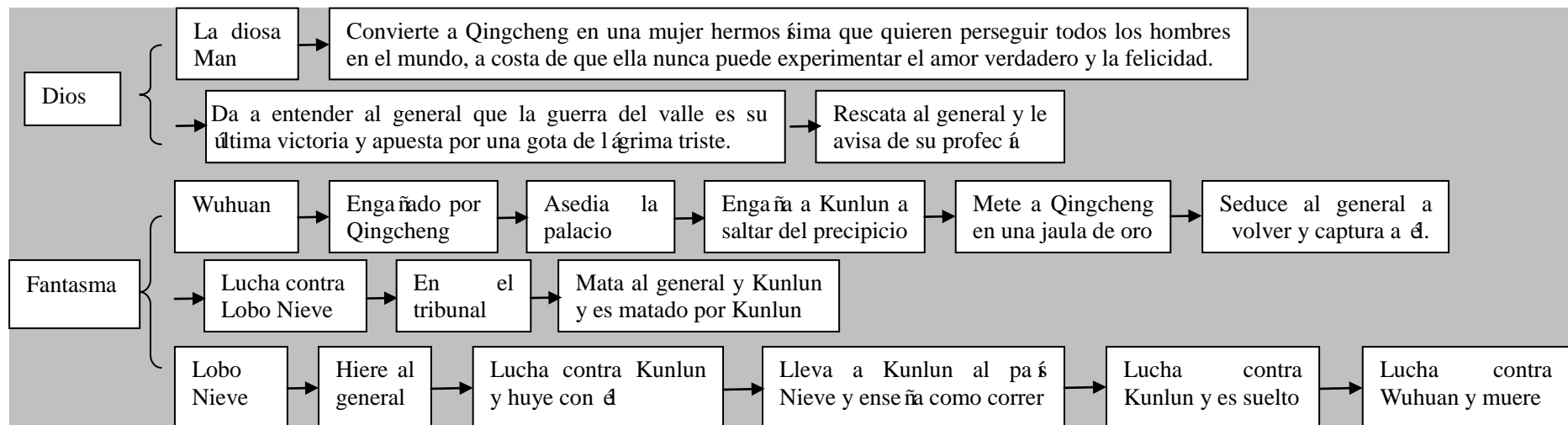


Figura 10.7. El argumento de la historia.

Fuente: Elaboración propia.

arrogante y engreído de su poder y artes marciales, no se digna ni siquiera escuchar la profecía de la diosa Man. Es en este caso, el oponente narrativo que dificulta e impide la realización de la profecía. Para tener el amor de Qingcheng, la engaña y ella cree que el general mata al rey, la salva y salta por el precipicio. Cuando sus ex tropas le hacen una trampa y le invitan a regresar al palacio, se vuelve a obsesionar con el poder y la abandona a ella. Es un personaje astuto e hipócrita obsesionado por el poder y el lucro. El general Yeli. Es un ex subordinado del general Guangming. Cuando Wuhuan se apodera del país, Wuhuan encarga al traidor sin dignidad ni alma seducir a Guangming al volver al palacio. Para la supervivencia, uno ha de aceptar la violación del espíritu tan trágico y cruel.

El esclavo Kunlun de artes marciales pero de posición humilde es el personaje que quiere el director alabar. Él es un súbdito del país Nieve, honesto, amable y creyente en los dioses. Para que obtenga el general el amor de Qingcheng, salta por el precipicio, entra en la cárcel, pero no se arrepiente. Con el fin de ofrecer el verdadero amor a Qingcheng, se pone el abrigo negro de Lobo Nieve y suscita. A pesar de esto, al igual que Lobo Nieve, mantiene en su interior un corazón limpio. Para sobrevivir, uno debe aprender a hacer concesiones. Como Chen Kaige, dice. «En una sociedad donde el trabajo, la vivienda, la migración, la tasa de natalidad, la educación, el matrimonio son determinados por el país, renunciar este regalo es igual que renunciar a la vida misma. »En la sociedad real, esto puede ser la única opción de las naciones oprimidas para sobrevivir.

Qingcheng es una chica de buen corazón pero vanidosa. En el principio de la historia, la diosa dice que puede convertir a ella en una mujer guapa y rica pero sin verdadero amor y lo acepta. Pero después se arrepiente, ya que para una mujer, es tan cruel no experimentar y poseer el verdadero amor. Finalmente, opta por el verdadero amor con Kunlun.

Entre los fantasmas, analizamos primero al duque Wuhuan. Wuhuan como un niño hace veinte años es engañado por Qingcheng por el pan, y justamente este sufrimiento en su infancia ensombrece su corazón e influye en su vida posterior, de modo que ya no cree en cualquier persona y aprende a mentir. Veinte años más tarde, para vengarse de

ella, rodea la ciudad imperial. La mete a ella en una jaula de oro, la tortura. Es un personaje sin tolerancia y humanidad. Él mata a la gente inocente del país de Nieve que no quiere convertirse en su esclavo. Él es una encarnación de crueldad. También es muy débil y cobarde. Cuando Kunlun le amenaza de muerte a Wuhuan para obtener el casco y la armadura de las flores, Wuhuan descaradamente sonríe y los entrega a Kunlun para sobrevivir.

Lobo Nieve. Lobo Nieve que tiene miedo a la muerte, se viste con el traje negro de Wuhuan y se convierte en su esclavo. Por supuesto, desde entonces, pierde la libertad en el alma y en el espíritu, y vive en este mundo como un cadáver ambulante. En la historia de China, hay innumerables personas como este, en especial cuando la clase dominante asesina a la gente desarmada, estas personas completamente aterrorizadas suelen retroceder. Pero la conciencia no la ha perdido Lobo Nieve, como lo que él dice varias veces: «Yo no maté y hice daño a nadie.» Él no mata a Kunlun que viene del mismo país de Nieve, y finalmente, se quita el abrigo negro y muere a cambio de la supervivencia de Kunlun para salvar a su propio espíritu. El director aquí espera que aparezcan más verdaderos héroes en China como Lobo Nieve que después de la confesión de sus pecados pueden vivir con dignidad.

Sobre todo, en el análisis vemos bajo el destino de la diosa el poder, incluyendo las artes marciales y el amor de son dos impulsos de la narración de la película. A fin de obtener el poder (el casco y la armadura de las flores) y el amor, el general, el esclavo y el duque luchan y compiten. Esto parece ser una nueva característica de las películas de artes marciales en el nuevo siglo. En segundo lugar, se implica otro tema, la venganza de Wuhuan. Los personajes que se vengan de las películas de artes marciales en China suelen ser héroes, con la justicia y caballerescos, que hace contraste con la maldad con el fin de poner de relieve el motivo razonable de la venganza y promover el valor de castigar el mal. Pero este tipo de venganza limita el pensamiento y refuerza a la cultura del cine de la venganza. En La Promesa quien quiere la venganza más es Wuhuan que hace veinte años era un «víctima» de Qingcheng, y para vengarse se rebela al rey y tortura a Qingcheng. En tercer lugar, el ambiente del conflicto no sólo funciona para la pintura de escenas y emociones, pero también y más importante para proporcionar el

impulso para la narrativa y la caracterización de los personajes. El diseño multicircular de la ciudad imperial demuestra que el rey es astuto e hipócrita. Nadie puede investigar su interior, en el que se ocultan sus intrigas dentro. La casa de hielo y el mundo de nieve del país Nieve nos informan de que el alma de aquella gente es pura e inocente, que forma el mundo ideal del director. La casa del general se sitúa en un campo donde hay flores hermosas, hierba verde y ríos. Allí el general vive retirado y el esclavo practica artes marciales, aspirando a tener una mejor humanidad con espíritu y alma. De hecho, la naturaleza humana es como las plantas pues se necesita el ambiente hermoso con agua y temperatura adecuada para exhalar un aroma delicado.

A través del análisis de los personajes y acontecimientos mitológicos, se pueden tener muchas imaginaciones y sacar muchas conclusiones filosóficas. Quizá el poder de imaginación sea ilimitado, como señala Moral (2000: 114-115) sobre la relación dialéctica entre ficción y realidad, «En definitiva, se concibe el cine como un discurso artístico que se confunde con la realidad y que, a la par, la construye. Determinados discursos cinematográficos han servido como constructores de nuevas tendencias o formas de mirar e interpretar la realidad. »

10.4. Análisis de fragmentos

Debido al sentido profundo pero implícito de la película, cada acción y acontecimiento de la trama nos hace pensar más que al nivel superficial, por lo que al analizar recursos expresivos, tenemos que combinar la semiótica e iconología para facilitar la comprensión de la narrativa de los fragmentos.

10.4.1. El esclavo Kunlun rescata por segunda vez a Qingcheng. 0.43.50

0.48.26

N	Tiempo	Movimiento y posición de cámara	Escala de plano	Contenido

1	0.43.50	Contrapicado Travelling	PG	La parte superior de una cueva
2	0.43.54	Picado	PG	Por debajo está la jaula que encierra a Qingcheng. Dos cuerdas rojas caen desde arriba.
3	0.43.58	Travelling	PG	Las dos cuerdas rojas caen
4	0.43.59	Travelling	PM	Qingcheng viste ropa de pluma blanca, tumbada
5-6	0.44.08	Travelling	PG	Kunlun baja por las dos cuerdas
7	0.44.16	Travelling	PD	Kunlun ata con las cuerdas a Qingcheng
8	0.44.22	Travelling	PD PP	Las manos y la cara de Kunlun
9	0.44.24	Travelling	PD	Kunlun ata con las cuerdas a Qingcheng
10-12	0.44.28	Travelling	PP	La cara de Qingcheng/La cara de Kunlun
13	0.44.36	Travelling	PD	Kunlun ata con las cuerdas a Qingcheng
14	0.44.38		PP	La cara de Kunlun
15	0.44.41	Travelling	PD	La mano de Kunlun que ata a Qingcheng
16-17	0.44.42	Contrapicado Travelling	PG GPG	Kunlun levanta a Qingcheng con las cuerdas
18	0.44.42	Picado	PM	Qingcheng, despierta
19	0.44.54	Contrapicado	PG	Kunlun tira de Qingcheng por las cuerdas
20	0.44.56	Oblicuo	PG	Qingcheng es sacada de la jaula
21-25	0.44.58	Travelling	PM	Kunlun corre y hace a Qingcheng que viste de pluma a volar en el cielo como una cometa.
26	0.45.12	Travelling	GPG PG PGC PM	Kunlun corre por encima de las murallas y hace a Qingcheng volar como una cometa.
27	0.45.33	Oblicuo Travelling	PD PM	La sombra en la pared de Qingcheng la descubre Wuhuan y echa su abanico de metal.
28	0.45.39	Travelling	PD PG	El abanico corta la cuerda con que hace volar Kunlun a Qingcheng y sus plumas caen.
29	0.45.44	Picado Travelling	PM	Vuelve la cabeza Kunlun
30	0.45.46	Travelling	PM	Qingcheng empieza a caer hacia abajo
31	0.45.48	Picado	PM	Kunlun salta
32	0.45.49	Travelling	PGP	Kunlun salta hacia abajo
33	0.45.52	Travelling	PM	Kunlun vuela hacia abajo y encuentra a Qingcheng que cae.
34	0.45.57	Travelling	PM PD	Qingcheng cae y se acerca Kunlun, volando. Enfrente una ventana en la muralla
35	0.46.02	Travelling Ralent í	PM	Kunlun aterriza con Qingcheng en brazos, girando.
36	0.46.11	Picado	GPG	Corren hacia la puerta
37	0.46.16	Travelling Picado	PG	De repente los dos se envuelven en un paño
38	0.46.20	Travelling	PG	Un espadachín viene, sacudiendo el paño
39	0.46.21	Picado	PG	Los dos envueltos en el paño, girando
49	0.46.23	Picado Travelling	PG	El espadachín sigue sacudiendo y envolviendo
41-46	0.46.26		PM	Los dos envueltos, el espadachín lo sacude

47	0.46.27	Travelling	PG	El espadachín sigue sacudiendo el paño
48-49	0.46.29	Travelling Ralentí	PP	Los dos se abrazan, girando.
50	0.46.34	Travelling	PM PGC PG	El espadachín sacude el paño. Los dos ruedan en el suelo. Kunlun se pone por encima de Qingcheng. Qingcheng se levanta y huye a la puerta.
51	0.46.48	Picado Travelling	PG	El espadachín alcanza a Qingcheng.
52	0.46.50	Travelling	PM PP	Resulta que el espadachín es Wuhuan. El aprieta a Qingcheng por la cara.
53	0.46.54		PG	Kunlun se pone de pie.
54	0.46.56		PP	Wuhuan aprieta a Qingcheng por la cara
55	0.46.58	Travelling	PG PP	Kunlun, de pie, de repente echa una cuerda
56	0.47.00	Travelling	PP	La cuerda pega en la cara de Wuhuan.
57	0.47.01	Travelling	PP	La cara de Kunlun (se lanza por Wuhuan)
58	0.47.02		PD	El puño pega en la cara de Wuhuan
59	0.47.03	Travelling	PG	Ella corre, perseguida por Kunlun y Wuhuan. Kunlun la alcanza y con ella sale por la puerta
60	0.47.07		PP PG	Wuhuan mira sin remedio. Vuele la cabeza. A la distancia el general viene a caballo
61	0.47.11		PM	Al oír algo, Qingcheng vuelve la cabeza
62	0.47.13		PP	El aspecto del general con casco
63	0.47.16	Travelling	PM	El general se lanza a caballo, irrumpiendo entre soldados plateados de Wuhuan
64	0.47.17	Travelling	PM PG	Qingcheng quiere volver, corriendo atrás
65	0.47.18	Travelling	PG	Kunlun quiere detenerla, pero no puede.
66	0.47.21	Travelling	PG	Qingcheng entra en la puerta. Kunlun se esfuerza en mantener la puerta abierta.
67	0.47.22	Picado Travelling	PG	Los soldados cierran la puerta con una máquina.
68	0.47.23	Travelling	PM	Qingcheng corre hacia el general
69	0.47.25	Travelling	PP	Kunlun mira con temor
70	0.47.26	Travelling	PGC	El general viene a caballo
71	0.47.26	Travelling	PG	Qingcheng corre hacia el general
72	0.47.28	Travelling	PD	Las piernas del caballo que galopa
73	0.47.28	Travelling	PM	El general viene a caballo
74	0.47.29	Travelling	PGC	Qingcheng corre hacia el general
75	0.47.30	Travelling	PM	El general viene a caballo
76	0.47.31	Travelling	PM	Qingcheng corre hacia el general
77	0.47.32	Travelling	PM	El general viene a caballo
78	0.47.35	Picado Travelling	PG	El general viene a caballo
79-80	0.47.36	Travelling	PG	Ella da la mano/el general da la mano
81	0.47.38	Picado Travelling Movimiento rápido	PG	Qingcheng da la mano, corriendo, y se encuentra con el general
82	0.47.40	Picado Travelling	PG	Qingcheng, levantada por el general, a caballo.

		Ralent í		
83	0.47.44		PP	La cara de Kunlun , dos manos empujan la puerta
84	0.47.45		PM	Un soldado empuja la rueda para cerrar la puerta
85	0.47.46	Travelling	PM PP	Kunlun empuja la puerta
86	0.47.48	Travelling	PD	Las piernas del caballo que galopa
87	0.47.50	Travelling	PP	La cara de Kunlun, las manos que empujan
88	0.47.52		PM	El soldado empuja la rueda para cerrar la puerta
89	0.47.53	Travelling	PP	Kunlun empuja la puerta
90	0.47.56	Travelling	PM	El general y ella se dirigen a la puerta a caballo
91	0.47.58	Travelling	PP	Kunlun empuja con fuerza la puerta
92	0.47.59		PP	La cara de Wuhuan
93	0.48.00	Travelling	PD	Las piernas del caballo que galopa a la puerta
94	0.48.02	Travelling Picado	PM	Kunlun abre la puerta con éxito
95	0.48.06	Travelling	PM	El general y ella se dirigen a la puerta a caballo
96	0.48.07	Ralent í Travelling Oblicuo	PM	El caballo que lleva a lomo al general y Qingcheng salta y pasa por encima de Kunlun
97	0.48.10	Travelling	PG	Los dos escapan de la ciudad imperial a caballo
98	0.48.14		PP	La cara de Wuhuan
99	0.48.16	Oblicuo Ralent í	PM	Kunlun queda estupefacto
100	0.48.19	Travelling Ralent í	PP	Kunlun mira las plumas que caen de la ropa de
101	0.48.26			Qingcheng estupefacto

Tabla 10.1. El d écoupage del fragmento.

Fuente: Elaboraci ón propia.

Debido al significado impl ícito y abstracto de la pel ícula, necesitamos hacer una explicaci ón breve del fragmento para entenderlo mejor. En este fragmento Kunlun se arriesga a salvar a Qingcheng del palacio y finalmente el general se adelanta a llevarla. El hecho de que Wuhuan mete a Qingcheng en una jaula de oro simboliza que estas mujeres hermosas son tristes en su interior, pues que los hombres sólo quieren proporcionarles a ellas unas villas de lujo y el dinero pero no una vida libre y el verdadero amor. Kunlun que va a rescatar a Qingcheng, deja volar a ella como una cometa, y ni tiene que decir la sonrisa y felicidad en la cara de Qingcheng. Esto es una manifestaci ón extrema del romanismo y de la narraci ón de la pel ícula. Pero el abanico de metal de Wuhuan corta la cuerda con que hace volar a Qingcheng y los dos caen en una situaci ón desesperada. Pero de pronto Kunlun lleva a Qingcheng fuera del palacio.

En ese momento, el general aparece. Qingcheng piensa que es el hombre que realmente, la ama y se echa en brazos de él. El rescate del general se basa en que Kunlun empuja con toda su fuerza a la puerta y es detenido, pero no le importaría estos al general. El general huye con Qingcheng a caballo y tapa los ojos a ella, pues que Qingcheng no puede saber que Kunlun empuja la puerta para ellos. El general es hipócrita, sólo quiere engañar a Qingcheng y convertirse en su salvador para que ella se enamore de él. Pero de hecho, el héroe que ama a ella y es digno de su amor es el esclavo Kunlun.

10.4.1.1. Travelling con cambio de escalas

De la tabla anterior, podemos ver que el movimiento de la cámara en vez de la inmovilidad de la cámara se ha convertido en rutina. Esto es contrario a las películas anteriores de artes marciales de fantasía. Las películas de artes marciales en general no ponen mucho énfasis en el diseño de las imágenes en movimiento, y sólo se usa el montaje rápido y la repetición de unos movimientos simples para evitar la monotonía visual. Sin embargo esta película no es así pues la trayectoria y la presentación del movimiento de la cámara parecen más flexibles que en las películas de Zhang Yimou, y así el plano secuencial se convierte en el protagonista de la película. Además el cambio de escalas en un plano es también muy diverso.

Por ejemplo, en el plano 26, Kunlun corre sobre la muralla de la ciudad imperial, y hace volar en el cielo como una cometa a Qingcheng. En este plano que dura hasta 20 segundos, el director utiliza las cuatro escalas GPG, PG, PGC y PM y distintos ángulos para mostrar la libertad y felicidad ilimitada que Kunlun trae a Qingcheng y el extremo romanticismo mágico y representar una epopeya magnífica.





Figura 10.8. El plano 26 en movimiento con distintas escalas y ángulos

10.4.1.2. Ralent í

El ralent íes una forma de extender el tiempo real en las artes cinematogr áficas para destacar las acciones clave y expresar las emociones más fuertes. Sabemos que los temas principales de la película son las artes marciales y el amor. A lo largo de toda la película no se utiliza el ralent ípara los movimientos de artes marciales pero si para las escenas de amor, que muestra que el amor constituye un tema más importante que las acciones de artes marciales en la película. Sobre todo, el uso del ralent ípara destacar el tema de amor es una nueva característica en la película de artes marciales.

En este apartado aparece el ralent ícuatro veces. En el plano 35 que dura 9 segundos y los planos 48-49 que duran 5 segundos, donde Kunlun y Qingcheng se abrazan y giran. Estos planos acentúan el maravilloso encuentro de los dos y el afecto mutuo en la situación difícil. En el plano 82 que dura 5 segundos, a Qingcheng la lleva el general, a caballo. Qingcheng erróneamente piensa que el general es quien mata al rey y la salva a ella. Agradecida, ella se ha enamorado del general y salta voluntariamente a su caballo. El plano 96 que dura 3 segundos en que el caballo que

monta el general y Qingcheng salta por encima del esclavo Kunlun y en los planos 99-100 que duran 10 segundos en que Kunlun mira las plumas que caen de la ropa de Qingcheng, estupefacto, muestran que después de salvar la vida y el amor del general y Qingcheng, queda extremadamente triste y angustiada, pues es el verdadero amor y salvador de Qingcheng.

Hay que añadir que los planos 70-78 son unos planos que alternan entre el general que sube a Qingcheng al caballo, y Qingcheng que corre hacia el general. Estos son planos clásicos en la escena en que un héroe salva a una bella y la bella abraza a su verdadero amor. Pero aquí es obvio que el uso de estos clásicos planos, tenga un sentido de ironía muy obvio, porque el general finge ser el héroe que la rescata, pero en realidad su salvador es el esclavo Kunlun. Incluso esta vez Kunlun empuja con toda su fuerza la puerta para que salgan ellos, y luego él mismo es arrestado. Si el general no aparece, Kunlun y Qingcheng habrían escapar juntos del palacio con éxito mucho antes. Es el general el que dificulta el rescate.

10.4.1.3. La melodía principal

La Promesa es una película épica de fantasía de artes marciales, que conlleva significados profundos. Para mostrar y crear un efecto de sueño interrumpido, el director incorpora la misma melodía, que es especialmente compuesta para la película. Esta melodía se adapta totalmente a la trama de la película, ya que se intensifica en las escenas de artes marciales y se suaviza en el lirismo con cámara lenta, así que se incorpora la melodía completamente en la narrativa de la película y sirve para ella.

Mientras tanto, la razón por la que la música épica atraviesa a lo largo de toda la película se relaciona con la narrativa de mito. En los mitos, los acontecimientos son muchos pero sencillos. En consecuencia, correspondientemente, se puede crear una música sencilla pero llena de cambios para percibir el verdadero significado de la narración en este sueño interrumpido. El uso de la melodía con esta idea es la primera vez en la historia de las películas de artes marciales de fantasía.

10.4.2. Lobo Nieve y Wuhuan combaten por el casco y la armadura de las flores en el arsenal

N	Tiempo	Movimiento y posición de cámara	Escala de plano	Contenido	
1	1.31.21	Travelling Picado	PG	Lobo Nieve llega al arsenal y se acerca al casco y armadura de las flores que son de pie y rodeados por biombos	Melodía principal
2-6	1.31.36	Travelling	PP	Lobo Nieve abre el casco, sorprendido.	
7	1.31.41	Travelling	PP	Wuhuan que los viste abre sus ojos	
8	1.31.43		PM	Lobo Nieve retrocede, asustado.	
9	1.31.44	Travelling	PP	Los ojos de Wuhuan miran en el casco	
10	1.31.48	Travelling	PM	Lobo Nieve retrocede, asustado.	
11	1.31.49		PP	Wuhuan saluda a Lobo Nieve	
12	1.31.50	Travelling	PM	Los dos dialogan	
13	1.32.17		PM	Lobo Nieve reclama el casco y armadura	
14	1.32.18	Travelling	PP	Wuhuan lo rechaza	
15	1.32.24	Travelling	PD	Wuhuan extiende el palo con dedos de oro	
16	1.32.25	Travelling	PP	La cara de Wuhuan	
17	1.32.25	Travelling	PD	Wuhuan pica con el palo a Lobo Nieve	
18	1.32.26	Travelling	PP	La cara de Wuhuan y Lobo Nieve	
19-28	1.32.29	Travelling Picado	PG(8) PM(1) PP(1)	Lucha	
29	1.32.57	Travelling Picado	PG	Lobo Nieve se oculta. Wuhuan le busca a él	
30	1.33.05	Travelling	PG	Ítem.	
31	1.33.10	Travelling Picado	GPG	Wuhuan le dice que salga	
32-40	1.33.32	Travelling	PM PP	Lobo Nieve se esconde en el rincón, temeroso y furioso / Wuhuan le dice que salga y burla de su temor	
41	1.33.54	Travelling	PM	Lobo Nieve se vuelve	
42	1.33.55	Travelling	PP	Wuhuan se da cuenta del movimiento	
43	1.33.56	Travelling	PM	Lucha	
44	1.34.02	Travelling Picado	PG	Ítem.	
45	1.34.08	Travelling	PM	Observa Wuhuan	
46	1.34.08	Travelling	PM	Wuhuan se da cuenta del movimiento	
47-48	1.34.09	Travelling	PG	Lucha	
49-50	1.34.16	Travelling Picado	PG	Ítem.	
51	1.34.24	Travelling	PG PM	Lobo Nieve ataca a Wuhuan	
52	1.34.25	Travelling	PD	Los biombos giran en círculo	
53	1.34.27	Travelling	PM	Wuhuan levanta el palo con dedos de oro	

54	1.34.28	Travelling	PG	Lobo Nieve vuela entre los biombos
55	1.34.30	Travelling	PP	Wuhuan escucha el sonido de Lobo Nieve
56-57	1.34.31	Travelling	PM PG	Lobo Nieve aterriza y corre
58	1.34.35	Travelling	PP	Observa Wuhuan
59	1.34.36	Travelling	PD PG	El arma de Lobo Nieve, Lobo nieve vuela
60	1.34.39	Travelling	PP	Observa Wuhuan
61	1.34.40	Travelling	PD PP PG	Los biombos se superponen, y desde detrás ataca Lobo Nieve.
62-63	1.34.46	Travelling	PG PM	Lucha
64	1.34.49	Travelling	PG	Wuhuan intenta tirar de la cola de Lobo Nieve con sus dedos de oro
65	1.34.50	Travelling	PD PP	Wuhuan no puede. La cara sorprendida de Lobo Nieve
66	1.34.50	Travelling	PM	Lucha
67	1.34.52	Travelling Picado	PG PM PP	Por la segunda vez, Wuhuan consigue capturar la cola de Lobo Nieve
68	1.34.57		PP	La cara sorprendida de Lobo Nieve
69	1.34.59	Travelling	PP	Wuhuan amenaza de muerte a Lobo Nieve
70	1.35.07		PM	Lobo Nieve, sorprendido
71-72	1.35.09		PM	Wuhuan rompe la cola de Lobo Nieve
73	1.35.10	Travelling	PM	Lobo Nieve siente el gran dolor
74	1.35.12	Travelling	PM	Wuhuan levanta la cola rota de Lobo Nieve
75	1.35.13	Travelling Picado	PG PGC	Kunlun de repente se lanza y tumba a Wuhuan
76	1.35.18	Travelling	PM	Kunlun obliga a Wuhuan a entregar el casco y armadura de las flores
77-79	1.35.30	Travelling Picado	PG PM PP	Lobo Nieve se acerca a Kunlun, teniendo entre las manos el casco y armadura de las flores
80	1.35.43	Travelling	PM PP	Lobo Nieve se vuelve
81	1.35.49	Travelling	PGC	Wuhuan los asedia a ellos con sus tropas
82	1.35.57	Travelling	PM PP	Lobo Nieve da media vuelta y mira a Kunlun
83	1.36.01	Travelling	PM PP	La cara de Kunlun
84	1.36.05	Travelling	PM	Wuhuan dice que Lobo Nieve es un traidor
85	1.36.13		PP	La cara de Kunlun
86	1.36.14		PM	Wuhuan reclama el casco y armadura
87	1.36.19		PP	La cara de Kunlun
88	1.36.21		PM	Wuhuan mira a Kunlun y Lobo Nieve
89	1.36.24		PP	La cara furiosa de Kunlun
90	1.36.25	Travelling	PG	Kunlun golpea a Wuhuan
91	1.36.27	Travelling/ Travelling Picado	PM/PG	Lobo Nieve impide a Kunlun a volver a atacar /Los soldados sostienen a Wuhuan con la mano
92	1.36.32	Travelling Picado	PG	Las tropas levantan sus armas

93	1.36.33		PM	Lobo Nieve impide a Kunlun volver a atacar	Melodía principal
94	1.36.34	Travelling Picado	PG PM	Ítem.	
95	1.36.42	Travelling	PM	Wuhuan amenaza a Lobo Nieve de muerte	
96	1.36.51	Travelling	PP PM	Lobo Nieve abraza a Kunlun con ternura y lo deja para coger el casco y armadura	
97	1.37.13	Travelling	PM	Lobo Nieve confiesa sus pecados	
98	1.37.24	Travelling	PP	Kunlun escucha	
99	1.37.31		PM	Lobo Nieve confiesa sus pecados	
100	1.37.48	Travelling	PP	Kunlun escucha	
101	1.37.53	Travelling	PM	Lobo Nieve confiesa sus pecados y deja el casco y armadura a Kunlun	
102	1.38.21	Travelling	PM	Lobo Nieve empieza a quitarse el abrigo negro	
103	1.38.27	Travelling	PP	Kunlun escucha	
104	1.38.29	Travelling	PM	Lobo Nieve mira	
105	1.38.32	Travelling	PP	Kunlun escucha	
106	1.38.38		PM	Lobo Nieve se reduce a cenizas	
107	1.38.43		PP	Kunlun mira, sorprendido y triste	
108	1.38.46		PM	Lobo Nieve se reduce a cenizas	
109	1.38.53		PP	Kunlun mira, triste, y suelta las lágrimas	
110	1.38.59	Travelling	PM	Wuhuan decide a encarcelar a Kunlun en la ciudad imperial	
111	1.39.04				

Tabla 10.2. El découpage del fragmento.

Fuente: Elaboración propia.

10.4.2.1. Ritmo del montaje en acciones de artes marciales

La longitud y el tamaño son los dos factores principales para determinar el ritmo del montaje. Las películas de artes marciales se caracterizan por la rapidez del montaje en las acciones clave, pero en la película La Promesa parece no dignarse utilizar o incluso abandona la técnica de la tormenta del montaje de la década de 1990. Más interesante, aunque la velocidad del montaje es baja en este fragmento, el ritmo de la lucha de artes marciales nos parece muy intenso y violento. Los combates más intensos aparecen en los siguientes planos. Los planos del 19-28 que duran 29 segundos, los planos 43-44 que duran 13 segundos, los planos 47-50 que duran 8 segundos, los planos 62-63 que duran 4 segundos, el plano 66 que dura 2 segundos. El

promedio de la duración de cada uno de los planos es mucho más largo que el del montaje de la tormenta que es menos de un segundo.

Hablamos de las escalas de plano. Debido al uso de los movimientos de la cámara, la escala continúa cambiando en este fragmento, o incluso en un mismo plano, la escala cambia varias veces. Pero observamos que el director rara vez usa el PP. En general, en las secciones intensivas de artes marciales, se suelen utilizar los planos de escala pequeña, especialmente el PP, para aumentar el grado intensivo de la narrativa. Pero en este fragmento, en particular en las secciones de los combates más intensos que acabamos de mencionar, no se utiliza ninguno PP sino PG y PM. Destaca que en los diez planos consecutivos de 19-28, ocho de ellos son PG. La rapidez del cambio de escala contribuye al aumento del ritmo del montaje de las acciones de artes marciales. Este uso de escala es distinto al de las películas de artes marciales de la década 90. Hay que añadir que esto no significa la regresión a las películas de artes marciales anteriores a la década de los 90, en la que a pesar del uso del plano secuencial y los planos de mayor escala, dominaban los planos estáticos sin el movimiento de la cámara.

Aquello que determina la velocidad de montaje también incluye movimientos dentro de la toma. Esta es la segunda razón que acelera la velocidad del montaje de la película. Hay tres elementos en movimiento en el plano. Lobo Nieve y Wuhuan que le persigue vuelan arriba y abajo como gorriones. El vuelo de estos dos personajes requiere que el director utilice la cámara en movimiento rápido y el plano picado para grabar los movimientos de artes marciales. Así que se amplía el espacio y al mismo tiempo acelera el ritmo del montaje y también el nivel de tensión narrativa.

El tercer factor móvil es la mágica gira de los biombos mecánicos, ya que estos biombos nos parecen como unos pequeños planos. Aunque los personajes luchan y vuelan en un sólo plano, con el fondo de los grandes biombos nos da una ilusión de que la imagen haya experimentado el montaje varias veces.

Hasta aquí vemos que la duración y la escala del plano son sin duda importantes y se han convertido en una rutina el uso del plano de poca duración con pequeña escala para incrementar la velocidad del montaje de las artes marciales y acelerar el



Figura 10.9. Los mágicos biombos giratorios aumenta la velocidad del montaje de las acciones

ritmo de la narración. Sin embargo, si simplemente sigue la rutina a ciegas en una película, el público en poco tiempo tendrá el aburrimiento para las escenas de artes marciales. Además, la narrativa épica también requiere más PG para destacar la grandeza y magnificencia de la historia. Aquí el director hace uso inteligente tanto de los movimientos de la cámara como de los personajes y objetos, para que no sólo se acelere la tensión narrativa, sino también que, porque las acciones de las artes marciales son más continuas, fluidas y completas con menos interrupciones, esta tensión narrativa tienda a ser más sostenible y continua. En este sentido, el uso pleno de los elementos móviles dentro del plano que contrasta con el aumento de la velocidad de montaje constituye una innovación en las acciones de películas de artes marciales.

10.4.2.2. Cámara con movimiento

Los planos con el movimiento de la cámara se han analizados antes. A medida que se mueven de forma violenta y rápida los personajes y los objetos en las acciones de artes marciales, la cámara cambia la posición, el ángulo y la escala correspondientemente. En particular es necesario apuntar que la cámara a veces gira

en círculo a los personajes para producir una sensación de vértigo y ayudar a la narración mágica. Pero también hay una excepción, que es el inmóvil plano 99 que dura 17 segundos, en que Lobo Nieve hace la confesión, diciendo que nunca hace daño a nadie, pero ahora sabe que comete un error y la persona que se siente culpable es la misma. Este contraste con los movimientos de la cámara en la mayoría de los planos atraerá la atención de la gente y hará que la gente reflexione sobre la profundidad del significado de la acción de este fragmento. Todos estos demuestran que en las películas de artes marciales en el siglo XXI, los planos de las acciones son más delicados, y sus temas narrativos más profundos. Estos logros se pueden realizar solamente por la velocidad absoluta del montaje.

10.4.2.3. Melodía principal

El uso de la melodía principal es semejante al del fragmento uno que analizamos, pues toda la película está llena de este tipo de música, con una excepción en los planos 77-95, en que Wuhuan consigue rodear con sus tropas a Kunlun y Lobo Nieve. A lo largo de la película, cuando los personajes malvados como Wuhuan dominan el poder, suele desaparecer la melodía, pues la música tan emocional se dedica principalmente a alabar a Kunlun, Lobo Nieve, y los personajes sin alma no constituyen el objeto de la alabanza ni son dignos de la música.

10.5. Estudio interdisciplinar de la narrativa

10.5.1. La iconología y la iconografía

Debido a la profundidad filosófica de la narrativa mitológica de La Promesa, aparecen mucho más objetos que representan el simbolismo. Sólo mediante la comprensión de sus significados simbólicos e iconológicos, se puede entender mejor la narración.

10.5.1.1. El casco y armadura de las flores



Figura 10.10. El general Yeli levanta el casco y la armadura de las flores y lleva al general Guangming a volver a la ciudad imperial.

Nivel preiconográfico

El casco y armadura de las flores aparece muchas veces a lo largo de toda la película. Con él viste el general Guangming, el esclavo Kunlun y el duque de Norte como el uniforme de un general a un nivel altísimo. Su casco dorado con la forma del sol que brilla con sus rayos y el vestido rojo con las flores de peonías son muy luminosos y hermosos.

Nivel iconográfico

El casco y armadura de las flores representa los derechos y el amor, como la diosa Man dice, quien se ha apoderado del casco y armadura de las flores es el dios de la guerra y puede obtener la mujer más hermosa del mundo. El general Guangming para recuperar su poder, finalmente se decide a abandonar el amor por Qingcheng y vuelve con el general Yeli a la ciudad imperial. Esto demuestra que el general no le quiere a Qingcheng. Realmente lo que quiere es el poder y el llamado amor suyo es sólo el deseo sexual egoísta.

Nivel iconológico

En esta imagen, vemos que de hecho el casco y la armadura de las flores, es esencialmente como una señal de una tienda, que atrae a un gran número de personas como el general Guangming que quiere obtener derechos y el poder por cualquier medio. Por ejemplo en la guerra de valle el general seduce a los bárbaros y los mata a coste de las vidas de unos mil esclavos. El comportamiento del general es tan hipócrita y cruel! Después sus tropas lanzan al general al cielo para celebrarlo. Qué irónico! Bajo el casco y armadura de las flores se oculta un corazón frío, sin humanidad. El deseo del poder absoluto es una fuente del mal que hace a la gente perder la razón y para obtenerlo utilizar todos los medios. El destino y la vida de estas personas son tristes y despreciables.

10.5.1.2. La ciudad imperial



Figura 10.11. La vista picada de la ciudad imperial.

Nivel preiconográfico

La ciudad real está compuesta por las murallas rojas y amarillas en círculo, paredes rojas, con el palacio en el centro. Afuera de la muralla más exterior, hay

cuatro caminos separados por el abismo.

Nivel iconográfico

La ciudad imperial, que es un símbolo del poder, es difícil de atacar y fácil de defender. Las murallas son muy altas y nadie puede pasar por encima con facilidad. Los enemigos tienen que romper múltiples murallas para llegar al palacio en el centro. El rey que vive en el palacio es muy seguro.

Nivel iconológico

¿De hecho, el cálculo y el corazón del rey y sus ministros que no pueden ser descubiertos, no son como el palacio rodeado por las altas y múltiples murallas? El rey es como el palacio protegido por las murallas, de miras estrechas, intolerable y egoísta, pero la mayoría de la gente no lo puede ver y saber, ya que todas sus verdaderas ideas son encubiertas en su corazón. Los ministros que trabajan en la ciudad imperial también tienen mucha trastienda como el rey. Mientras tanto, el deseo del poder y el control en el corazón del rey se expanden al exterior como las múltiples murallas en círculo para que todos los demás deban obedecer a la voluntad del rey en el centro.

10.5.1.3. La jaula de oro



Figura 10.12. La jaula de oro que encierra a Qingcheng.

Nivel preiconográfico

Es una jaula metálica de oro tan grande y alta como una casa de campo, con una escalera de caracol a la altura de la cima de la jaula. La hermosa Qingcheng es encerrada en la jaula.

Nivel iconográfico

De hecho, la hermosa es bajo escolta. Ella tiene buena casa y buena ropa, pero no la verdadera libertad y el amor. Wuhuan la encierra aquí evidentemente para que sufra. Puede caminar por la escalera a la altura de la cima, pero no puede salir de esta jaula. Por supuesto su estado de ánimo es oscuro y triste como las sombras de la jaula que se colocan por debajo de una cueva.

Nivel iconológico

Esta jaula representa la dependencia de la mujer por el hombre. Los hombres ricos y poderosos a fin de atraer y obtener las hermosas mujeres, les ofrecen casas, coches o incluso les dan una alta posición social que la escalera que llega a la cima simboliza, pero no pueden ellas tener la verdadera libertad, ya que siempre están ellas en su control absoluto y pueden sus hombres buscar placeres con otras mujeres. Las mujeres vanidosas, como Qingcheng, para vivir una vida rica, ha de convertirse en ave enjaulada para el hombre rico. Aunque parecen contentas y alegres, por dentro son dolorosas y ansiosas por el verdadero amor.

10.5.1.4. El abrigo negro de Lobo Nieve

Nivel preiconográfico

El abrigo negro que viste Lobo Nieve se lo regala a Wuhuan. Cuando hace Wuhuan el genocidio en el pueblo del país Nieve, Lobo Nieve se pone esto para renacer y se convierte en un esclavo de Wuhuan. Además, puede correr más rápido con esto. Por último, el esclavo Kunlun que también se lo pone se immortaliza y

obtiene el amor con Qingcheng.



Figura 10.13. El abrigo negro para Lobo Nieve.

Nivel iconográfico

Este abrigo es la herramienta del asesino y el medio por el que controla Wuhuan a Lobo Nieve. Cuando Wuhuan amenaza de muerte a Lobo Nieve, Lobo Nieve tiene temor y hace el compromiso, dispuesto a trabajar para la maldad y se convierte en un asesino. Pero como dice muchas veces, ya no mata a nadie. Lobo Nieve que se pone el abrigo sucio, está limpio en su corazón y tiene sus propios pensamientos independientes. Igualmente cuando Kunlun es apuñalado por Wuhuan, para salvar la vida y el amor, no tiene otro remedio sino ponerse también el abrigo. Kunlun es un personaje de bondad y no ha hecho ninguna maldad.

Nivel iconológico

El abrigo negro es la encarnación del mal, pero la gente se viste con este a regañadientes y puede mantener el corazón limpio. Lobo Nieve finalmente se quita el abrigo negro, y muere como un héroe. Él opta por no ser cómplice de la clase dirigente, así que completa el rescate de su propia alma y recupera la dignidad humana. Pero Kunlun tiene otro resultado de sobrevivir. En la dura realidad de esta sociedad, las naciones oprimidas con el fin de sobrevivir, a veces tienen que aprender

a transigir. Al mismo tiempo como sus almas y sus personalidades pueden ser limpios y relativamente independientes, no van a aceptar la maldad que contradice a los intereses del pueblo.

10.5.2. La sociología y la narración

En primer lugar, la película toma las dos promesas de la diosa Man como el eje de la narrativa y todos los acontecimientos se desarrollan en torno al hecho de que Qingcheng pierde su amor y el general está destinado a perder el casco y la armadura de las flores y morir. El director aparentemente insiste en que la gente debe tener fe y creer que hay cosas más grandes y nobles a pensar que sienten temor y veneración. Intenta informar a la gente que la energía humana es muy limitada y su destino último no puede escapar de la muerte. De hecho después de los treinta años de la reforma y apertura de China, se ha enriquecido la vida material, pero la vida espiritual de la gente ha pasado a estar muy vacía. Tener fe y confianza nos puede ayudar a reducir molestias y angustias innecesarias.

En segundo lugar, la formación de las características de los personajes puede reflejar la realidad social. El rey, el general Guangming y el duque de Norte Wuhuan representan algunas personas de la clase dominante de la sociedad de China. Son egoístas, vanidosos, y también compiten por las mujeres guapas. Sus intereses y logros se basan en la cruel persecución y explotación como lo hace el general a los esclavos. Y su carácter está lleno de engaños y mentiras repugnantes. De hecho, en la sociedad distorsionada y brutal, la gente que dice mentiras puede protegerse a sí mismo, mientras que quien dice la verdad suele tener mala suerte y ser castigado.

Las mujeres hermosas como Qingcheng quieren entrar en la clase superior, pero sus destinos suelen ser trágicos. Algunas personas de la clase superior que tienen el poder y el dinero, no toman a ellas como su amor ni se preocupan de la felicidad de ellas en realidad. A medida que se hacen las reformas económicas en China, el nuevo sistema ideológico y cultural correspondiente no se completa ni se adapta bien. La opinión pública de que el dinero es omnipotente le hace una ilusión a la gente con el

valor equivocado, y algunas personas poderosas y ricas tienen el deseo despreciable de jugar con los sentimientos de las mujeres, as ípues muchas de ellas son destinadas a ser trágicas.

Por otro lado, Kunlun y Lobo Nieve representan las personas oprimidas. Ellos a menudo no tienen otro remedio que hacer un compromiso y unirse a veces a la autoridad en sus fechor ías. Sus destinos son tristes pues que si resisten a la realidad y al sistema, el resultado suele ser la autodestrucción. Deben tolerar la realidad que va contra su propia voluntad para ganarse la vida. Afortunadamente muchos de ellos no hacen el mal e intentan mantener el coraz ón limpio.

CAPÍTULO 11. 2010 – El detective Dee y el misterio de la llama fantasma (Tsui Hark)

11.1. Ficha técnica

Título original: Di ren jie zhi tong tian di guo

Producción: Huayi Brothers Media Corporation

Director: Tsui Hark

Productores: Zhonglei Wang, Man Cheuk Kau, Ken Wu, Sun Hebin

Actores principales: Carina Lau (la emperatriz), BingBing Li (Shangguan Jing'er), Andy Lau (Detective Dee), Tony Leung Ka Fai (Shatuo Zhong), Deng Chao (Donglai Pei),

Guión: Jialu Zhang

Supervisión: Guofu Chen, Jinwen Li

Director de fotografía: Zhiying Chen, Chuqiang Chen

Director de acción: Jinbao Hong

Montaje: Zhiwei Qiu

Sonido: Danrong Wang, Nan Xiao

Música: Peda Jin

11.2. Sinopsis argumental

La emperatriz Wu Zetian (por primera vez una mujer a la cabeza del Imperio) acaba de instaurar el budismo como religión oficial del país y lo celebra construyendo una enorme estatua de Buda frente a su palacio. Ella se va a coronar a la única emperatriz de la historia en China, pero todavía hay mucha gente que no quiere una mujer en el trono, entre ellos el Detective Dee (una especie de Sherlock Holmes chino con artes marciales de la dinastía Tang), por lo que lleva tiempo encarcelado. Sin embargo, cuando la muerte de una serie de leales súbditos con una misteriosa combustión espontánea amenaza con retrasar la coronación de la emperatriz Wu en el

año 690, las mujeres líderes llaman al famoso detective Dee y le piden que regrese de un exilio al que se dirigió ocho años antes. Dee acepta el reto y se asocia con el entusiasta comandante Pei y el doctor Ghost, un maestro del disfraz, para resolver los crímenes.

El detective tendrá que recorrer la ciudad para dilucidar tan extraña situación, desde los centros comerciales de la época hasta los subsuelos de la ciudad. En la investigación, el detective descubre que no sólo quedan muchos puntos dudosos en este caso, sino también se llena de aspecto asesino. Mucha gente no quiere que encuentre la verdad, y mucha gente quiere matarle a él. A medida que la investigación se desarrolla, el caso parece más complicado y difícil de resolver y más personas y cosas están involucradas en este asunto. Dee jura, no importa cuán alta sea la posición social y poder del asesino, no se detiene ante ningún sacrificio para encontrar la verdad. Finalmente, El detective Dee que se apoya en perseverancia, valentía y sabiduría extraordinaria resuelve el caso y lleva a los criminales a la justicia. Y el mismo también paga cara la victoria.

11.2.1. Contexto histórico



Figura 11.1. Territorio nacional de la dinastía Wu Zhou (690).

China bajo el reinado de Wu Zetian es un país con mayor territorio y población en el mundo. Sólo la capital de la dinastía Luoyang cuenta con una población de más de un millón de habitantes. Su dominio llega al mar de Aral en el oeste, Mongolia en el norte y Vietnam en el Sur. Además muchos países árabes e India se someten a su dominación.

Wu Zetian (624-705) fue la única emperatriz legítima en la historia de China y uno de los que cuentan con la mayor esperanza de vida (82 años de edad). Fue esposa del emperador Gaozong (655-683), y madre de sus sucesores de Zhongzong y Ruizong (683-690). Después se declara emperatriz Wuzhou (690-705), y sustituye el nombre del país de «Tang» por «Zhou» y la capital de Xian por Luoyang.

Para tomar el poder y consolidarlo Wu Zetian elimina a los ministros de la oposición en el gobierno imperial; también para eliminar las barreras antes de subir al trono les está apretando a los príncipes para promover una mala relación entre ellos. Con el fin de combatir a los disidentes virtuales, Wu comienza a recompensar a los delatores y funcionarios crueles contra la oposición. Sin embargo, Wu Zetian como una ilustre política conocida también nombra una gran cantidad de personajes capaces y virtuosos de gobernar el mundo, entre ellos el famoso Dee. Para granjearse la voluntad de los funcionarios, sube los salarios a los funcionarios de nivel inferior y promueve a los funcionarios con talento. Además, hace la reforma del sistema de prueba y selección para que un gran número de jóvenes de las familias pobres tengan la oportunidad de demostrar su talento.

En cuanto a las relaciones exteriores, hace esfuerzos para estabilizar la situación fronteriza. Cuando Wu llega al poder, las zonas fronterizas no son pacíficas. Los turcos, tibetanos y khitanes toman algunas ciudades y hacen ataques a la dinastía. Wu Zetian organiza y dirige una serie de contraofensivas, restaurando las ciudades y derrotando a los enemigos. Al mismo tiempo ejerce la política de nacionalidades moderada, contribuyendo a la unidad de las diversas nacionalidades y al desarrollo multi-culturales.

11.2.2. Contexto socioeconómico

Prosperidad del desarrollo económico y recursos humanos.

Durante el reinado de la emperatriz Wu, la sociedad es muy estable, la agricultura, la artesanía y el comercio han experimentado un desarrollo significativo. El número de familias aumenta de 3,8 millones en los primeros años del emperador Gaozong (652) a 6,15 millones en el último año de la emperatriz Wu (705), con un promedio de crecimiento anual del 9,1%. Esta es en la Edad Media de China una alta tasa de crecimiento y también es el dato objetivo que puede reflejar el desarrollo económico durante la dinastía Tang de la emperatriz Wu. El sistema de Igualdad de Campo comienza a colapsar, y la anexión de tierras se intensifica en este momento. Además, las zonas pequeñas y densamente pobladas de Xian, son propensas a los desastres naturales y a la hambruna, así huyen de su tierra muchas familias campesinas. Wu adopta una política relativamente liberal y tolerante y promueve el desarrollo de las fuerzas productivas. La emperatriz organiza la inmigración de más de un millón de personas de Xian a las cercanías de Luoyang. No sólo ha resuelto la presión de la población en la región de Xian, sino también suple la falta de fuerza laboral en Luoyang, impulsando el desarrollo de equilibrio en todo el país. En esto, podemos ver el coraje y capacidad práctica asombrosos de la reina.

El cambio de la capital a Luoyang

Wu cambia la capital de lugar debido a la situación política, económica y geográfica de entonces. En primer lugar, por razones políticas, Wu cambia el lugar de la capital para combatir contra los príncipes de la dinastía Tang y cumplir el deseo de lograr el cambio de régimen.

En segundo lugar, en términos de ubicación geográfica, Luoyang es adecuada para ser la capital. Después de la fundación de la dinastía Tang, el territorio se ha ampliado continuamente. La superficie terrestre llega a su máximo durante el reinado del emperador Gaozong (668) y su sucesora Wu Zetian. Pero hasta entonces la ciudad

de Xian no se sitúa en el centro de las zonas pobladas de chinos y pierde el papel de dominar las ciudades más importantes. Al contrario, la ciudad Luoyang está más céntrica y también más cerca del mar.

Por razones económicas, Luoyang cuenta después de la inmigración general con las condiciones económicas mejores que las de la región Xian. Las reservas de cereales y recursos materiales son abundantes. Luoyang se ha convertido en la zona agrícola más desarrollada.

La dinastía Wu Zhou y la cultura budista

Wu Zetian quer a ser reina, pero le falta una opini3n positiva del p3blico porque en la cultura tradicional china las mujeres no tienen posiciones altas y no hay una emperatriz precedente. Justamente en la doctrina del budismo el budista Wu descubre un credo de que una mujer ha logrado convertirse en buda, y as íse afirma que ella misma es buda que desciende al mundo y puede poner en orden el mundo. Ella usa la influencia budista para ser una emperatriz y tendr áque usar el poder para el beneficio y la difusi3n del budismo. Wu asigna fondos para la construcci3n y renovaci3n de los templos. Al mismo tiempo, organiza activamente expertos para traducir las escrituras budistas. Muchos monjes famosos son considerados como sus hu3spedes de honor, y la emperatriz Wu lleva a rendir culto al gran maestro de budismo Shenxiu y le concede el t3tulo del maestro del pa í a d. Para mejorar a ún más la imagen del budismo en el coraz3n de la gente, ordena la emperatriz Wu construir en Luoyang un sal3n alt ísimo para almacenar el estatuto de Buda. Este sal3n alcanza 100 metros de altura y es el edificio más alto de toda la ciudad de Luoyang. Dentro del sal3n el estatuto de buda es tan enorme que s3lo su dedo me ñique puede dar cabida a decenas de personas. Wu tambi3n promueve a los monasterios a establecer teatros para representar las ense ñanzas budistas de forma agradable. Estas actividades gradualmente secularizan la cultura budista, as íque el budismo se convierte en la religi3n del estado de Wuzhou y Luoyang tambi3n se convierte en la ciudad santa del budismo.

11.2.3. Estudio sobre el autor

Desde la perspectiva de la narrativa, las películas de Tsui Hark suelen tener una estructura dramática tradicional, que incluye una trama fuerte y las acciones de artes marciales que corren todo el relato. No se rompe el orden normal del tiempo y el espacio y básicamente no utilizan flashbacks, recuerdos intercalados y otros métodos. Esta disposición de acuerdo con la ingeniosa causalidad y el orden cronológico hace que el público se mantenga siempre en sí mismo una sensación continua y progresiva por el relato y sea suspenso de ser atraído y conmovido por la trama de intensidad alta.

Tsui Hark ha estado siempre interesado en los temas relacionados con la historia turbulenta y tiempos revueltos. Se combina en la narrativa de fantasía con la estética de artes marciales y efectos especiales, creando una imaginación de las luchas asombrosas e inesperadas y dando al público un fuerte impacto audiovisual y placer estético. Al mismo tiempo, la mayor parte de las películas de Tsui Hark conllevan sentimientos patrióticos y una preocupación por el destino del país. Los espadachines tanto van en busca de la libertad personal como se toman muy en serio las responsabilidades sociales. Naturalmente entre sí hay conflictos muy grandes. Tsui Hark tiende a poner los espadachines en un mundo caótico e inquietante, para que ellos sientan toda la confusión. Tal vez las artes marciales de los espadachines son superiores en el mundo, pero ante los tiempos difíciles y la tendencia social a veces ellos parecen impotentes e incluso no pueden protegerse a sí mismos.

Además, a través de una serie de películas de artes marciales de Tsui Hark se puede encontrar que Tsui Hark es bueno en utilizar herramientas de alta tecnología como la tecnología digital, para demostrar unas magníficas historias y las escenas de vida y costumbres culturales de espadachines y dotar sus películas de un encanto de la magnificencia y misterio a la vez. Además, con las últimas tecnologías la película de Tsui Hark muestra mayor destreza y es más hábil en producir efectos especiales de artes marciales que las películas tradicionales anteriores. Movimientos de películas de artes marciales tradicionales en el proceso de desarrollo a largo plazo incorporan la

ópera, la danza, las acrobacias y otras formas de arte. Ahora en la película de artes marciales de Tsui Hark, las rutinas estrictas de las artes marciales se han vuelto menos importantes, y los efectos especiales y la estética visual se han convertido en el centro de la atención, así que el duelo entre espadachines se parece más a un baile rítmico.

11.3. La estructura narrativa y los elementos formales del relato

11.3.1. Estructura narrativa

En 690, después de ocho años de denodados esfuerzos, Wu está a punto de ascender al trono, convirtiéndose en la primera emperatriz en la historia de China. Pero las estadísticas de la dinastía Tang no pueden tolerar la coronación de una mujer, se ponen en connivencia y se entregan a las actividades subversivas. La ciudad de Luoyang está en calma en apariencia, pero de verdad se agita la corriente impetuosa. La situación crítica es inminente.

A medida que el «Buda celestial» con una altura de más de 200 metros, el símbolo del supremo poder imperial se acerca a su cumplimiento, inesperadamente, una serie de extraños asesinatos ocurren en Luoyang. Las víctimas mueren sin razón de combustión espontánea en su interior y en un momento se reducen a cenizas... lo que deja Wu más miedo es que casi todas las víctimas son sus fieles seguidores que ella ha promovido a puestos importantes.

Primera parte. El oficial de supervisión de la obra y el oficial de investigación del caso Xue sucesivamente mueren en la combustión espontánea.

0.02.24 El enviado diplomático del país Chin, el general Abbas viene a la capital de la dinastía Zhou. Luoyang, va a visitar al Buda Celestial y presenta sus respetos a la emperatriz.

0.04.32 El oficial de supervisión de la obra Jia acompaña al enviado, toma el ascensor hasta la cima del Buda. Su inferior Shatuo le persigue, diciéndole que el hecho de que él ayer eliminó el cuadro de la figura de Maestro Nacional en el pilar central del buda, puede llevar a algún accidente.

0.06.13 El oficial Jia y el enviado van a la plataforma en la cima del buda, desde donde se puede ver el salón donde tendrá lugar la ceremonia de coronación de la emperatriz. Inesperadamente Jia de repente siente mareo, después emite humo, arde y finalmente se reduce a cenizas.

0.07.34 Créditos, tfulo y subtfulos. Rueda dentada que rueda, el cuadro de la figura de Maestro Nacional, el fuego.

0.08.27 El oficial Xue investiga en el Buda Celestial la causa de la muerte del oficial Jia. Descubre una gran cantidad de fósforo que puede quemar con facilidad sobre su cadáver y afirma que murió de esto.

0.09.14 El espadachín Pei, que es un miembro de la investigación del caso insiste que el incendio no fue causado por el fósforo, ya que quemaba del interior del cuerpo.

0.10.01 Xue quiere arrestar todos los trabajadores en el Buda para interrogar cuando descubre el espadachín que Shatuo tiene una mano de metal. En la interrogación, dice que fue involucrado en la rebelión de Dee hace ocho años, donde fue cortada su mano izquierda. También dice que el oficial Jia tocó los cuadros de la figura de Maestro Nacional y murió de la maldición celestial.

0.12.00 Xue cree que Shatuo propala falacias para engañar a la gente y arranca un cuadro de la figura del pilar y ordena a llevar a todos los trabajadores a juicio.

0.13.00 Xue y Pei juntos vuelven al palacio real para explicar la situación a la emperatriz. La emperatriz en uniforme militar está dispuesta a recibirles. Cuando el sol sale de las nubes, Xue que va montado en un caballo de repente se siente indispuerto, después grita, echa humo, comienza a arder y finalmente se reduce a cenizas.

Segunda parte. Santo Ciervo aparece e indica que Dee puede esclarecer el caso criminal. Shangguan Jinger recibe la orden para coger a Dee.

0.14.39 Por la noche, llueve y truenan. En la ciudad imperial se han intensificado la vigilancia y la fuerza militar. En el palacio, Jinger atiende a la emperatriz.

0.16.42 En este momento, Santo Ciervo, la encarnación del Maestro Nacional aparece y dice a la emperatriz que invite a Dee en prisión a investigar en el caso criminal y erradicar los últimos malhechores.

0.18.15 Jinger va a caballo a coger a Dee a la cárcel mientras que Dee en la cárcel ayuda a un viejo a quemar los viejos escritos oficiales.

0.19.33 De repente un gran número de asesinos vienen a matarles, y los dos luchan contra ellos.

0.21.20 Jinger y los soldados llegan, uno tras otro los asesinos saltan al horno, suicidándose. Dee es salvado.

0.24.15 La emperatriz organiza una contienda para la selección de oficiales militares. Dee es invitado a ver la contienda.

0.25.50 La emperatriz recupera su puesto original y encarga a él a investigar el caso de combustión espontánea y resolverlo antes de su coronación.

Tercera parte. Detección en la posada

0.27.16 Luoyang es una ciudad próspera. Según la orden de la emperatriz, Jinger acompaña y ayuda a Dee en la investigación.

0.27.51 Los dos descansan en una posada, donde ven al príncipe Langya que ofrece un banquete a muchos invitados.

0.28.21 En la posada se divierten los dos con artes marciales. Dee advierte a Jinger de que la intimidad entre ellos puede causar la desconfianza de la emperatriz que encarga a Jinger a supervisar a Dee.

0.31.34 Asesinos por afuera, disparan numerosas flechas, ellos consiguen esquivarlas.

0.33.29 Dee salta fuera de la posada para encontrar al príncipe Langya. El príncipe insiste que el maestro nacional comete el crimen a instigación de la emperatriz para extinguir los veteranos estadistas e invita a Dee a unirse a sus fuerzas.

0.34.26 Jinger viene por aquí y hace una severa advertencia al príncipe.

0.35.31 Jinger lee ante los espadachines Dee, Pei y otros funcionarios el decreto de nombramiento de Dee como el jefe de la detección del caso de combustión espontánea.

0.37.35 Los espadachines Dee y Pei quieren estudiar solos el caso en la posada. Piensan que la difusión de la maldición del cuadro del maestro nacional sólo funciona para desviar la atención y enmascarar la verdad.

0.40.50 Cuando el sol sale entre las nubes, el ave en la jaula muere por combustión espontánea. Dee va a la cocina, pone el veneno de las flechas en el recipiente de la sangre para que muy pronto se quemé. Dee concluye que este veneno arde a causa de la radiación solar.

Cuarta parte. El mercado de fantasma y el veneno de escarabajo de las llamas

0.42.50 En el Buda celestial se encuentra Dee con su antiguo amigo Shatuo. El espadachín Pei duda de la incierta posición de Dee por su amistad con el rebelde ministro de la ex dinastía.

0.44.18 Pei sospecha del agua del pozo, pero pronto rechaza esta conjetura.

0.45.33 Aunque Shatuo es un rebelde, en la cárcel muchas veces muestra la lealtad a la emperatriz. Es indultado, y después es encargado de la supervisión de la construcción del Buda Celestial.

0.46.20 En el análisis del caso, Shatuo piensa que el escarabajo de las llamas causa el envenenamiento. Este escarabajo de Asia Occidental come fósforo amarillo y bajo el sol va a morir por combustión espontánea. Pei culpa a Shatuo por no haber dicho toda la verdad ante el oficial Xue y quiere llevarle a la cárcel, pero lo detiene Dee.

0.48.15 En la conversación con Shatuo, Dee cree que en el mercado de fantasma se pueden encontrar pistas. La ciudad de Luoyang tiene una historia de más de mil años. En la dinastía Han, la antigua ciudad se hundió en el suelo y en la dinastía Sui la nueva ciudad se construye sobre ella. Después la ciudad subterránea se convierte en un mercado negro donde los monstruos y demonios hacen negocios.

0.49.05 Dee, Pei y Jinger vienen a caballo al misterioso y horrible mercado de fantasma, fuegos parpadeando en la oscuridad. Viajan en barco por el río, a la orilla hay personajes raros y extraños como fantasmas.

0.50.14 En una farmacia desvencijada, encuentran al médico de fantasma Burro Wang. Dee le paga para que hable de los escarabajos de las llamas.

0.52.27 Una gran campana cae hacia abajo y Burro Wang aprovecha la oportunidad para escapar en barco. Los espadachines le persiguen.

0.53.23 El Barco de Burro Wang de repente hace agua. Muchas maderas saltan desde la superficie del río, volcando su barco. Más maderas caen desde arriba con el maestro nacional. El maestro agarra a Burro Wang, pero Dee le salva y le pone en un lugar seguro.

0.54.31 Dee, Jinger y Pei luchan contra el maestro nacional.

1.01.16 En la persecución del maestro nacional, el espadachín Pei accidentalmente cae en el valle poblado de árboles y se encuentra el templo de promesa.

1.02.07 Durante el día, Dee lleva al Burro Wang a una antigua iglesia de Luoyang. Burro Wang, que tiene magia para cambiar la cara, se saca la aguja de detrás de su cabeza para restaurar su apariencia original. Dee duda que Jinger también conozca este truco de magia.

1.03.36 Pei y Jinger también han llegado.

1.05.07 Burro Wang como médico imperial del templo de promesa compró los escarabajos de las llamas de Asia Occidental para tratar la enfermedad del último emperador. Inesperadamente ellos no pueden curar, pero podrá provocar la muerte. Él teme que el emperador le echase la culpa y huyó. Al escuchar esto, Dee se decide a ir al templo de promesa para visitar al maestro nacional.

1.06.49 Wu está muy enojada por la decisión de Dee y no quiere que siga Dee investigando en el caso.

Quinta parte. Wu quiere impedir la investigación, pero al final Pei obtiene la verdad en la casa del oficial Jia, y Dee combate contra el verdadero maestro nacional.

1.07.41 Pei y Dee van a caballo por la calle. Dee duda que el oficial Jia al ver el pilar de buda descubra algo importante y Pei quiere visitar su casa y ver el informe de la obra en busca de pistas.

1.08.27 En el camino se encuentran con el príncipe Langya, que le devuelve la maza con la que le obsequió el ex emperador y quiere engatusarle a él.

1.10.44 Cuando el príncipe Langya juega al ajedrez muere por el impacto de una flecha venenosa.

1.11.44 En la posada, los huéspedes disfrutaban de la bella danza mientras que afuera Dee espera con la maza en la mano.

1.12.33 La emperatriz con vestido occidental se acerca a Dee mientras que Dee muestra el poder de la maza.

1.13.52 La emperatriz no le permite a Dee visitar al maestro nacional en el templo de promesa e insinúa que después de su coronación el maestro nacional va a morir.

1.15.07 Pei llega para informar a la emperatriz de la muerte del príncipe. Dee aprovecha la oportunidad para escapar.

1.16.01 Pei llega a la casa del muerto oficial Jia para investigar y descubre que alguien prendió fuego a su estudio.

1.17.30 Pei revisa el informe de la obra de buda celestial en su oficina y descubre una pista importante. Con esto, sale de la casa de Jia.

1.18.17 Dee a escondidas llega al templo de promesa.

1.18.38 Pei en su vuelta es alcanzado por un grupo de asesinos y es capturado.

1.19.38 En el templo de promesa, Dee revela el secreto de que Jinger domestica ciervos, habla en abdomen y aplica la magia de cambiar la cara para crear la imagen del maestro nacional. Dee también le advierte que descubierto el fraude, la emperatriz la va a exterminar a ella.

1.22.39 Con los gritos y las lágrimas de Jinger, muchos ciervos saltan y atacan a Dee.

1.23.51 Jinger lucha contra Dee.

1.27.12 Jinger lleva a cuestas al herido Dee a un bosque de bambú. Inesperadamente Jinger cae en una emboscada y muere atravesado por una lanza.

1.28.49 Jinger, moribunda, da a entender a Dee que la emperatriz no es el criminal del caso de combustión espontánea y le pide a él ayudar a la emperatriz a superar la crisis.

1.30.23 Jinger es llevada al palacio, donde pregunta a la emperatriz del asunto de amor y muerte.

1.32.23 Dee encuentra a Pei, atado y envuelto por un gran paño negro en el balcón de una casa. Cuando Dee abre la puerta, arranca el mecanismo para que se le quite el paño y esté expuesto al sol. Dee le rescata a él pero falla, dejándole morir quemado.

1.34.56 Dee descubre el informe de la obra del oficial Jia en la bolsa del caballo del espadachín Pei. Al verlo, de repente se queda muy triste.

Sexta parte. El duelo del buda celestial y la defensa de la emperatriz

1.36.08 Por la noche, la emperatriz ante el buda celestial, está dispuesta para la coronación de la mañana. Mientras tanto, Shatuo en el buda celestial mira al palacio.

1.37.16 Shatuo emite señales y sus inferiores entran en acción.

1.38.10 Dee aparece de repente ante Shatuo y revela el secreto. El oficial Jia encontró muchos agujeros perforados en la columna central detrás de los cuadros. Aunque no sabía el porqué está condenado a la muerte. El Buda Celestial es muy alto, con vistas al Palacio Real. Sí se tumba, puede aplastar al salón del palacio. Relacionar el cuadro al maestro nacional es para desviar la vista... Shatuo admite todas sus inferencias.

1.39.41 Shatuo con Dee baja por ascensor. Shatuo dice que hace seis años como el jefe de supervisión del templo de promesa, encontró escarabajos de las llamas. Dee intenta persuadirle a abandonar la conspiración.

1.40.56 Shatuo salta repentinamente afuera del ascensor, abre la tapa por encima para que numerosos escarabajos de las llamas caigan sobre Dee. Shatuo corta el cable del ascensor para que Dee caiga rápidamente.

1.42.28 Infectado por el veneno de los escarabajos, lucha contra Shatuo y sus cómplices.

1.46.47 En el exterior, la coronación va a empezar. En el interior del Buda, Dee impide la introducción de la lava en la columna para cambiar la dirección del colapso del Buda y evitar el aplastamiento del salón del palacio.

1.48.23 Shatuo sale a caballo con los escarabajos. Dee le persigue y lucha contra él. Shatuo muere quemado, con las palabras de «todavía no he perdido». Por otra parte, el Buda comienza a derrumbarse.

1.52.11 El Buda cae hacia el palacio y los ministros protegen a la emperatriz. De repente la cara de Buda se aparta y salta al salón. Dee viene a salvar a la emperatriz.

1.53.34 Los ministros se levantan entre los escombros y descubren que la emperatriz y Dee están sanos y salvos. Dee informa de las tropas rebeldes fuera de la ciudad para que la emperatriz ordene a las tropas en la emboscada a aniquilar a los enemigos.

1.54.59 Dee sugiere que al fin de su mandato, la emperatriz conceda el trono a los príncipes. Después, Dee, herido y envenenado, devuelve la maza y sale.

1.57.30 Debido al envenenamiento de los escarabajos tóxicos, Dee no puede salir en el sol y reside con Burro Wang en el mercado de fantasma para seguir la carrera como espadachín libre.

1.58.31 Después de 15 años del mandato, la emperatriz abdica, y el trono se lo concede a un príncipe, cumpliendo su promesa.

11.3.2. Iluminación, color y narración



Figura 11.2. El príncipe y los ministros juegan al ajedrez.

Sabemos que el color puede afectar el estado de ánimo de la audiencia y estructura narrativa durante toda la película. Tsui Hark no es bueno en el uso del color, o tal vez tiende a los valores más tradicionales, así pues no vemos el intenso contraste de color en su película como en las de artes marciales Zhang Yimou y Chen Kaige. Tsui Hark hereda la tradición del equilibrio de color de las películas de artes marciales,

y sólo en los fragmentos del bambú verde se utiliza el color brillante como excepción. En la mayoría de la narración, de manera tradicional se utiliza la intensidad de luz para distinguir las secciones. En otras palabras el contraste de color es sustituido por la alternancia entre la luz y la sombra. La ciudad de Luoyang bajo el dominio de la emperatriz ve una escena floreciente y próspera bajo el cielo azul y nubes blancas, dándonos una sensación de claridad, suavidad y frescura. De hecho, la creación de esta sensación en el concepto del director resulta de las fuerzas unidas de fotografía, iluminación, vestuario, maquillaje, escenas y accesorios. Estos colores suaves y cómodos no sólo nos muestran un imperio magnífico y elegante sino también nos producen la nostalgia por la historia.



Figura 11.3. La cita entre la emperatriz y el detective Dee.

Por otro lado, el templo de promesa, el mercado de fantasma y el interior del Buda Celestial son oscuros y nos dan una sensación horrorosa y espeluznante. Sabemos que cuando se atribuye al medio ambiental mucho menos luz que a los personajes principales, la atención de la audiencia se centrará más en ellos y no se deja distraer por otras cosas, aumentando objetivamente la tensión narrativa. Aparte de eso, desde el punto de vista del contenido narrativo, se necesita la oscuridad para indicarnos que el caso criminal del detective de artes marciales es muy complicado y

confuso, con muchos secretos ocultos. Por supuesto, esta alternancia de claridad y oscuridad nos parece más conservadora y tradicional que el contraste de color aplicado en otra película de detectives de artes marciales, La casa de las dagas voladoras de Zhang Yimou.



Figura 11.4. Jinger es asesinada en una emboscada en el bosque de bambú verde.

Excepto el multicolor de la ciudad de Luoyang y el palacio de la emperatriz, el único uso del contraste de color ocurre en la sección de la muerte de Jinger en el bosque de bambú verde. Sabemos que Tsui Hark como siempre no toma el amor como un tema principal en la película de artes marciales. El punto de vista del director es todavía muy tradicional de películas de artes marciales, en que se enfatiza la justicia y virtud de los espadachines, por tanto este fragmento verde constituye un interludio especial y bello.

El verde de bambú simboliza la vida y vitalidad, y debido a la tradición de la lucha en el bosque de bambú de las películas de artes marciales también indica el peligro y aspecto asesino. La joven y hermosa Jinger en la investigación del caso de combustión espontánea se enamora del ingenioso y valiente espadachín Dee, y morir por amor en el bosque de bambú constituye su destino. Así la emperatriz le dice ante su muerte, merece la pena pagar el alto precio de amar.

11.3.3. Estructura de la historia, suspense de horror y focalización

Igual que en la película de *La casa de las dagas voladoras*, en general, la estructura fundamental de esta película es la estructura lineal dramática. Se toma el desarrollo normal de tiempo de la investigación como el elemento dominador, se considera la relación causa-efecto como impulso narrativo, y se busca el encadenamiento estrecho de la trama y un resultado satisfactorio. La película tiene una estructura de único núcleo, el esclarecimiento del caso criminal. Esto es diferente a las películas de artes marciales del siglo XXI que suelen tomar el amor como el tema principal. En esta película, el director Tsui Hark sigue la tradición, poniendo el espíritu caballeresco y los intereses nacionales en el primer lugar.

En la estructura, como analizamos en la casa de las dagas voladoras, el caso también se divide en dos partes, el crimen y la investigación. Merece la pena mencionar que el proceso criminal se extiende hasta el final y ocupa la mayor parte de la película. Los crímenes cometidos son sucesivamente, la muerte por combustión espontánea del oficial de supervisión Jia, la muerte por combustión espontánea del oficial de investigación del caso Xue, el asesinato del príncipe Langya, la muerte de Jinger, la muerte por combustión espontánea del espadachín Pei y la caída del Buda Celestial.

Esta organización es muy adecuada para que se cree y revele el delito grande, con reminiscencias de los trece escalones de Hitchcock, en el que la mayor conspiración aparece al final y el verdadero propósito de los criminales no es secuestrar a un chico sino asesinar al primer ministro griego. Al analizar el fin de la película, encontramos que el mayor secreto está justamente en el mismo Buda Celestial. El famoso director Matji⁴³ (Pascual Vera. 1999: 33) al abordar fines de las películas de terror y policíacas apunta a las similitudes: «El cine de género tiene reglas; impone situaciones y personajes que resultan familiares y cuya ausencia produce o podrá producir resultados adversos en la aceptación de la película. Así en las películas de terror hacia el fin la protagonista debe enfrentarse al monstruo en

⁴³Matji Tuduri (Madrid, 1940), es un director y guionista reputado del cine español. Autor de guiones tales como *Los santos inocentes* o *El disputado voto del señor Cayo*.

inferioridad de condiciones y destruirlo con las armas que pueda improvisar en la situación más desesperada...Si es policiaca veremos una prolongada y violenta persecución en coche o a pie o con cualquier otro medio por las calles de la ciudad...En las de marcha violenta, para llamar de alguna manera a las películas de disparos, sangre, explosiones y destrozos que en gran medida invaden desde hace años las pantallas, la sinfonía de violencia concluye con la gran traca de destrucción en donde las explosiones serán cada vez grandes y las demoliciones más aparatosas. »

La estrategia narrativa principal para películas policíacas de artes marciales es la creación del suspense. Diferente a la película *La casa de las dagas voladoras* de Zhang Yimou, la detección del caso se basa en un principio de ciencias naturales de que los escarabajos de Asia Occidental comen el fósforo amarillo y mueren por combustión espontánea bajo el sol. Mediante la instalación del suspense y secretos, se atrae a los espectadores a revelar el misterio y resolver el caso junto con los espadachines. El argumento manipula la información de la historia durante toda la narración de las películas de detectives. Las características narrativas fundamentales de historias de detectives es que el argumento oculta acontecimientos cruciales que suceden en la parte «crimen» de la historia. El argumento oculta el motivo, la planificación, y la ejecución del crimen.

Igual que *La casa de las dagas voladoras*, *El detective Dee* y *el misterio de la llama fantasma* va más allá del sentido general de películas clásicas debido a suspenses y elementos policíacos. Hernández (2008: 235-236) compara detenidamente las diferencias narrativas entre películas clásicas y películas contemporáneas y podemos afirmar que por su naturaleza y su complicidad del control de la información la película pertenece a la segunda categoría. «En este sentido, la mayoría de las películas clásicas y comerciales otorgan la información precisa y adecuada en el momento justo y con la credibilidad necesaria, de manera que el espectador pueda continuar recorriendo sin mayores dificultades la senda marcada por el guionista, que lo conducirá a la conclusión de la película. Por el contrario, películas como las de Michelangelo Antonioni o Pere Portabella suelen ofrecer un nivel de información que, de forma transitoria o definitiva, no resulta lo

suficientemente amplio como para contrastar las hipótesis argumentales que nos llevarán a construir una historia coherente a medida que avanza el visionado. En ocasiones es necesario esperar a obtener más información para poder interpretarla de manera coherente; otras veces, simplemente esa información no nos conduce a una composición, como racionalidad de la intriga, que ordene todos los datos de manera lógica, o al menos, no nos ofrece un nivel de credibilidad suficiente que asegure la correcta interpretación de la información. También puede ocurrir, como es especialmente habitual en el cine de Jean-Luc Godard, que la información sea excesiva, con alusiones, citas, homenajes, textos, diálogos... que, ofrecidos en un tiempo reducido, literalmente saturan la capacidad de apropiación e interpretación del espectador, obligándole a replantear su esquema de comprensión desde un modelo más fragmentario. »

En particular, el suspense es aparentemente integrado por el factor de terror. Las acciones y el ambiente de terror atraviesan toda la película para liberar en el interior de la audiencia el miedo y la ansiedad y aumentar el efecto del suspense. Hay dos técnicas de terror en esta película. La primera es el asesinato en serie. Los suspenses sucesivos constan de la horrible y extraña muerte de los funcionarios que son quemados uno tras otro, este es el modo clásico de películas de terror. La segunda categoría es la introducción de los fantasmas y los duendes. Tal como el maestro nacional que es un ciervo que puede hablar, una persona que toca un instrumento musical con muchas armas y manos en el mercado de fantasma, etc. Estos extraños personajes con características no humanas aumentan la curiosidad en el suspense y la tensión de la narrativa.

Por supuesto, el control de la información tiene una estrecha relación con la focalización. En esta película se alternan la focalización externa y la focalización interna.

La focalización interna se refiere principalmente a que el protagonista Dee muestra básicamente, toda la información que sabe o infiere a la audiencia, sin ocultarla. Por otra parte la focalización externa se caracteriza por la estricta representación de las características superficiales y materialmente observables de un

personaje, de un espacio o de ciertas acciones. No sabemos desde el principio la verdadera identidad de Shatuo que es el principal conspirador del crimen y la de Jinger que es el maestro nacional. A medida que el detective Dee investiga analiza y esclarece el caso, se acerca a la verdad. Además, cuando el espadachín Pei ve el informe en la casa del oficial de supervisión de la obra Jia y descubre el secreto del Buda Celestial, la audiencia todavía no lo conoce, sólo antes del duelo entre Dee y Shatuo, Dee da a entender toda la verdad y sus correctas inferencias a la audiencia. Este enfoque es muy típico para las películas de detección.

A través del encubrimiento de la información, se produce como en la película de artes marciales de detección de Zhang Yimou una gran cantidad de suspenses fascinantes, de los que se destacan los siguientes según su orden de aparición:

1. Dos ministros de confianza de la emperatriz mueren quemados, justo después del contacto de los cuadros de la figura del maestro nacional.
2. El maestro nacional es un ciervo divino que puede hablar.
3. El príncipe tiene la intención de rebelarse contra la emperatriz.
4. El Buda Celestial se convierte en un arma de los rebeldes para aplastar el salón de la emperatriz.



Figura 11.5. El oficial Jia en frente al diplomático extranjero se quema espontáneamente.

Además, en la película, el hecho de que el detective Dee y sus compañeros se encuentren muchas veces en una situación peligrosa con los rebeldes que les persiguen, para que la audiencia esté siempre preocupada por el destino de todo esto, también constituye un suspense. Los peligros abiertos y conocidos en la historia se convertirán de inmediato en una situación de crisis y algunos personajes se irán a las ruinas.

11.3.4. Narración e intensidad de trama

Según el criterio de Casetti (2007: 188-192), la película «El detective Dee y el misterio de la llama fantasma» es a grandes rasgos conforme a los requisitos de la narración fuerte.

1. El ambiente natural y social circunscribe y estimula las acciones. Tsui Hark admira los espíritus de artes marciales, y también esa época épica en que nacen los mismos. Así que la dinastía Tang es capaz de realizar su imaginación, no sólo por la prosperidad económica y grandeza de edificios, sino también por la tolerancia y magnanimidad a nivel internacional. Especialmente en esta época magnífica el director toma como referencia las experiencias de Hollywood para resaltar mejor el héroe en la trama y deificar al personaje de Dee. Con el fin de poner de relieve el coraje e ímpetu del protagonista Dee, se utilizan muchas escenas grandiosas de lucha de artes marciales, en el Buda Celestial, el mercado de fantasmas etc. Y justamente mediante la formación de características positivas del espadachín Jie se presentan los temas principales como la justicia y la lealtad.
2. La organización íntima de las situaciones, más allá de un ambiente bien estructurado, evidencia la presencia de frentes concretos. La película sigue la narrativa tradicional del cine de artes marciales, con la distinción estricta de los personajes entre los buenos y los malos. Wu Zetian desafía contra la presión de

la ética feudal que llevaba varios cientos de años y consigue subir al trono como la primera emperatriz de China. En esta plataforma es capaz de realzar su ambición, estableciendo el régimen y liberando la gente de la miseria. También por esta razón, Dee ha cambiado su idea al ver su fuerte energía interior y ayuda en la misión del caso. ¿De hecho qué diferencia hay si esta mujer tiene lo suficiente para apaciguar el mundo y atraer para la gente común la felicidad, la paz y la armonía? Obviamente, estos dos personajes son positivos. Shatuo, el príncipe Langya y sus cómplices son personajes negativos. Igualmente ellos tienen una sabiduría extraordinaria, pero cegados por el odio y sus propios intereses. Ellos ignoran el bienestar del país y el pueblo y entran en el camino de la autodestrucción.

3. Entre las situaciones de partida y aquella a la que se quiere llegar, entre los dos polos que configuran el espacio donde interviene la acción, se produce un gran descarte que se va colmando progresivamente. Esto es muy obvio. Después de muchas dificultades Dee finalmente resuelve el caso. La investigación del caso está llena de suspenses, y también se ve afectada por el engaño de Shatuo de que quien toca el cuadro de la figura del maestro nacional va a ser condenado a muerte por dios.
4. La anulación de este descarte pone al descubierto una situación de llegada que actúa como finalización predecible de la situación de partida. Dee es el espadachín heroico que se intenta alabar. Él completa la detección con éxito y resuelve el caso de la combustión espontánea, consigue impedir el aplastamiento del Buda Celestial sobre el salón, salva la vida de la emperatriz Wu y sus ministros y también ayuda a detener la ofensiva rebelde. Aunque el héroe por último envenenado no puede salir bajo el sol, y ha de entrar en el mercado de fantasma, puede seguir actuando como espadachín. «Entre el cielo y la tierra brillantes y luminosos, voy a caminar solo. Aunque no me cabe un lugar en este mundo, la paz espiritual es mi hogar. »Quizás no nos necesitamos

sentir desalentados pues que esta última frase que Dee dice es la esperanza, igual que la luz más brillante en la noche más oscura.



Figura 11.6. Dee se refugia en el mercado de fantasma.

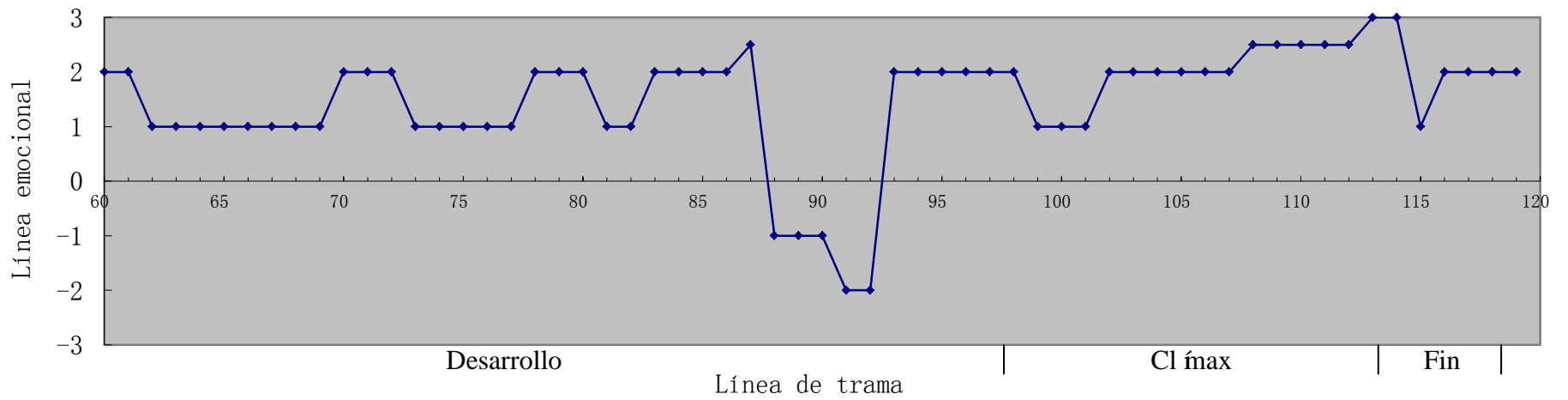
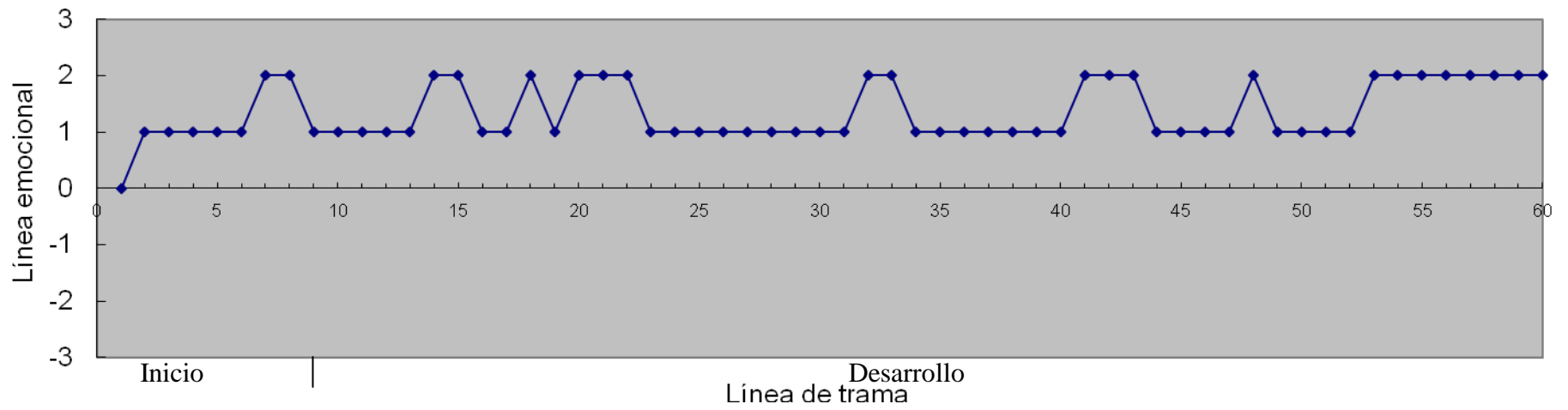
Estudiamos cuantitativamente la intensidad de esta película.

Podemos determinar en esta película si la emoción de la película se calienta o se reprime, no con la ayuda de la iluminación pero si con la de la música. Debido a la narrativa de horror, la película se llena de la oscuridad, desde el interior del Buda Celestial hasta el mercado de fantasma. No se produce la tristeza en la luz oscura sino el nerviosismo y el aumento de la intensidad de trama.

Descubrimos que en comparación con las películas de artes marciales en general, la mayoría de la trama de esta película de artes marciales de horror es positiva. Los fragmentos por encima del eje X son los de excitación, de los que se distinguen entre tres tipos principales. En primer lugar se trata de escenas intensivas de lucha, de las que las más importantes y largas son la lucha contra el falso maestro nacional en el mercado de fantasmas en la sección 53-61, la lucha entre Dee y Shatuo en la sección 101-112. En segundo lugar trata las escenas de la muerte de los funcionarios. La

Figura 11.7. La línea emocional de la película.

Fuente: Elaboración propia.



misteriosa y extraña combustión espontánea del supervisor de la obra Jia, el oficial de la investigación del caso Xue, el príncipe Langya o el espadachín Pei, sea quien sea, no nos trae una sensación de dolor sino el miedo y nerviosidad. Este horror también atraviesa por la narración de toda la película. Por último, el aspecto de prosperidad de Luoyang y la magnificencia del palacio imperial y el Buda Celestial. En esta película no hemos de asignar el valor cero, porque en toda la película, excepto los elementos de terror se acompañan de la música sonora para resaltar la narración épica. El esplendor de la dinastía Tang a que Tsui Hark y la mayoría de los chinos aspiran a la dinastía Tang se representa vívidamente en esta película.

Los fragmentos por abajo del eje X representan la depresión, el dolor y la tristeza. Como acabamos de analizar, gracias a la narrativa de horror, el dolor por la muerte de las fuerzas positivas se sustituye por la tensión y el nerviosismo. Incluso el protagonista, el espadachín Dee después de la intoxicación no retrocede y se convierte más valiente en la lucha hasta el triunfo. Aunque no puede prestar servicio en el gobierno de la emperatriz y ha de residir en el mercado de fantasma, de las llamas de hoguera de los acantilados acompañadas por la música majestuosa, todavía vemos la esperanza y voluntad firme. El director Tsui Hark aquí crea un héroe tradicional con un corazón firme para que se produzca una admiración enorme en el espectador por el heroísmo. La única sección con valor negativo trata de la sección 88-92 en que Jinger muere para salvar a Dee y la emperatriz llora por ella, acompañada de un canto doloroso. La muerte de Jinger es la única que está exenta de combustión espontánea y se produce por el envenenamiento de los escarabajos, y naturalmente no conlleva una atmósfera de tanto terror. Jinger es un personaje ordinario que es fácil de ser afectada por las emociones y tiernamente enamorada por Dee y su muerte que sirve para salvar a Dee nos duele. Pero Dee que se preocupa por el destino de la nación y el pueblo, y a la vez se decide a ser un espadachín totalmente libre, inevitablemente va a renunciar a la pasión y el amor y convertir el dolor en la fuerza. Esto es el carácter único de los espadachines tradicionales chinos.

Estudiamos ahora la intensidad absoluta de trama, que contiene tres dimensiones como la densidad de trama, los altibajos de trama y la adhesión de trama. En primer lugar, según la línea quebrada la película está llena de conflictos y acciones intensivas en la investigación de las muertes de los funcionarios, pero las acciones de artes marciales suelen durar más tiempo, así que será relativamente mayor el valor de la densidad de la trama. En segundo lugar debido a la narrativa con terror, los valores

emocionales suelen estar por encima del eje X, por consiguiente los altibajos emocionales no son grandes, con el máximo valor absoluto de 5. Vemos pues que aunque las emociones son altas en el modelo de las películas tradicionales de artes marciales, la diferencia o los altibajos no son tan grandes, por lo que se debilita la tensión de la trama. En tercer lugar, la adhesión de trama es muy alta, pues la película obedece al orden normal del tiempo y la relación causa-efecto en la investigación. Por tanto, la intensidad absoluta de trama es relativamente alta, pero es menos alta que las películas integradas de los factores de amor en que se producen más altibajos sentimentales.

La intensidad relativa de trama es relativamente baja. El protagonista Dee con artes marciales e ingenio extraordinario paga un precio enorme para desbaratar el complot de los rebeldes y asesinos. Al mismo tiempo concede más importancia a la vida caballeresca y libre que el puesto alto bien remunerado y nunca se enamora. Ya que el director Tsui Hark sigue el modelo típico de las películas tradicionales de artes marciales, no hay avances sustanciales en la narrativa y en la caracterización. Pero la ingeniosa causa del caso criminal de que los personajes mueren por los escarabajos que se queman espontáneamente bajo el sol constituye una novedad, provocando el suspense de horror uno tras otro. Mientras tanto, desde la perspectiva internacional, el director aprovecha bien la oportunidad del creciente movimiento feminista para mostrar la imagen calmada y decidida de la emperatriz china.

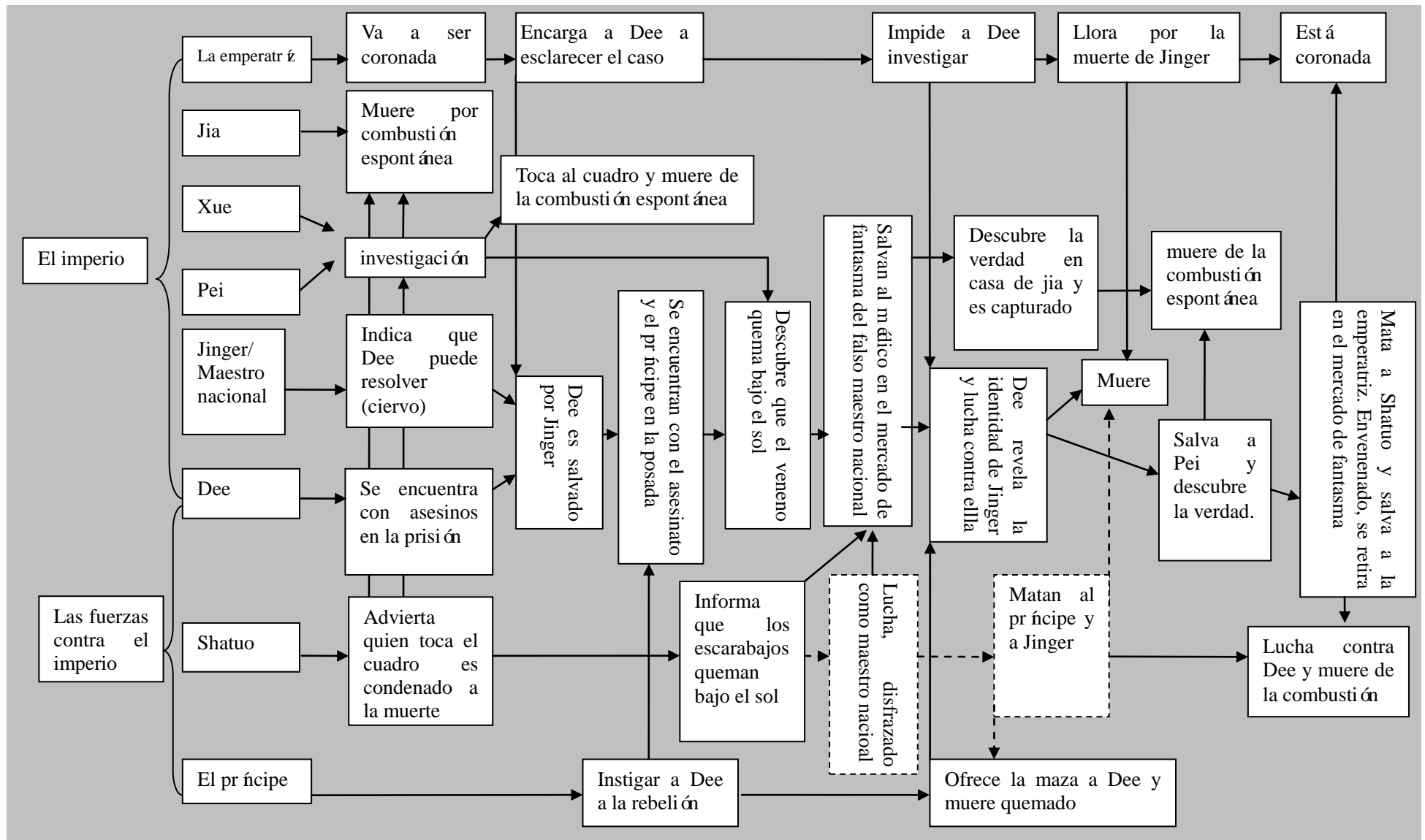
11.3.5. Los personajes y el conflicto principal

La película Detective Dee y el misterio de la llama fantasma es una película tradicional de artes marciales chinas de Tsui Hark. Podemos ver en la tabla de abajo que la lógica de la película es rigurosa y la trama está bien construida. Diferente a la película de La casa de las dagas voladoras de Zhang Yimou, no hay demasiada conversión de las identidades de los personajes y las relaciones sentimentales. En concreto, analizamos a los personajes y los acontecimientos como lo siguiente.

En la clasificación de personajes, el director destaca el claro contraste y dualismo del carácter. La emperatriz, Jinger, los oficiales Jia y Xue, los espadachines se dedican

Figura 11.8. El argumento de la historia.

Fuente: Elaboración propia.



a la causa justa. Wu Zetian es la única emperatriz en la historia de China. Ella es una mujer muy atractiva, inteligente, valiente y resuelta. Incluso cuando el Buda Celestial va a caer y vienen los rebeldes, se mantiene tranquila y firme. Ella es una buena emperatriz, atrayendo la prosperidad nacional y la fe del budismo en la gente. Jinger, una mujer también valiente y decidida como su asistente; se disfraza del maestro nacional y ayuda a la emperatriz a superar las dificultades en una época de desigualdad entre hombres y mujeres. Dee es un espadachín de artes marciales excelentes con el espíritu caballeresco. Al saber en la cárcel la felicidad, la paz y la riqueza del pueblo, cambia su opinión sobre la emperatriz, y ayuda en la detección del caso de combustión espontánea. Por otro lado, el príncipe y Shatuo constituyen el grupo rebelde contra el gobierno imperial. El príncipe que quiere reemplazar a la emperatriz, instiga a la rebelión a Dee para fortalecer sus fuerzas, devolviéndole la maza del ex emperador. Shatuo, el jefe de supervisión de la obra, siniestro y despiadado, con el fin de competir por el poder y la posición, secretamente asesina a su cómplice el príncipe con la flecha venenosa. De allí podemos ver que son fuerzas antirrevolucionarias y en realidad luchan sólo por sus propios intereses. Este dualismo y antagonismo de carácter pueden con facilidad mostrar los extremos de la naturaleza humana, corresponder a las expectativas tradicionales de la formación de carácter y también hacer que la audiencia se adapte mejor al cambio rápido de la trama.

En el análisis de la estructura narrativa, analizamos que el detective Dee que crea Tsui Hark es un espadachín tradicional de artes marciales chino, que muestra el gusto no por el amor ni el dinero, sino por la nación y el pueblo. Los altibajos emocionales de la trama de la película de artes marciales sin el tema de amor no serán grandes, pero esto puede ser un respeto y herencia a las películas tradicionales de artes marciales chinas.

11.4. Análisis de fragmentos

En las películas de artes marciales tradicionales dominan las acciones de artes marciales, y esta película no es una excepción. Ya que las secciones de artes marciales, suelen durar demasiado, tenemos que interceptar las partes más importantes y emocionantes. Aun así los fragmentos relativamente completos de nuestro análisis son aún más largos que los del mismo género del nuevo siglo, con una mayor cantidad de movimientos de artes marciales. Uno de ellos es la lucha de los espadachines

contra el falso maestro nacional en el mercado de fantasma y el otro es el gran duelo entre Dee y soldados rebeldes del Buda Celestial.

11.4.1. El duelo en el mercado negro 0.53.09 0.58.24

N	Tiempo	Movimiento y posición de cámara	Escala de plano	Contenido
1-3	0.53.09	Travelling(2) Picado(1)	PM PG	El médico escapa en barco
4	0.53.21	Travelling picado	PG	Los espadachines le persiguen
5-7	0.53.23	Picado(1)	PM PD	El médico nota que el barco hace agua
8	0.53.32	Travelling Ralent í	PGC	Salta una madera al agua
9	0.53.33	Ralent í	PG	Ítem
10	0.53.34		PM	El médico grita
11-15	0.53.35	Ralent í	PD PG	Salta otra madera al agua, levantando el barco
16	0.53.42	Ralent íTravelling	PG	Saltan muchas maderas, vuelca el barco
17-18	0.53.44	Ralent íTravelling	PGC	El barco cae en el agua.
19	0.53.49		PP	El médico mira hacia arriba.
20	0.53.51	Ralent íTravelling	PG	Muchas maderas caen desde arriba.
21	0.53.52	Ralent í	PG	Ítem
22	0.53.53	Picado	PP	La cara miedosa del médico
23	0.53.55	Picado Ralent í	PG	Muchas maderas caen desde arriba.
24-25	0.53.57	Ralent í	PD	Maderas caen al agua
26-27	0.54.00	Contrapicado Ralent íTravelling	PG PM PP	El maestro nacional cae con maderas desde arriba
28-29	0.54.04	Ralent í	PD	Una madera cae y golpea el barco
30	0.54.05	Travelling Ralent í	PP PG	El médico cae hacia atrás
31	0.54.06		PD	El barco vuelca.
32	0.54.08	Ralent í	PG	Más maderas caen al agua.
33	0.54.10		PGCPM	Dee viene
34-35	0.54.12		PP	El médico levanta la cabeza en el barco
36	0.54.14	Travelling	PM	El maestro nacional carga contra el médico
37	0.54.15		PP	La cara del médico
38-41	0.54.16		PD	La mano del maestro nacional tira del médico
42	0.54.19	Travelling	PP	Dee persigue
43	0.54.20	Picado Travelling	PM	Ítem
44	0.54.20	Travelling	PGC	El maestro nacional lleva al médico
45	0.54.22	Oblicuo	PP	El maestro nacional vuelve la cabeza
46	0.54.23	Picado Oblicuo	PGC	El maestro y Dee disputan por el médico
47	0.54.23	Travelling Ralent í	PGC	Ítem
48	0.54.25		PD	Dee echa a lo lejos al médico
49-50	0.54.26	Ralent í	PG	El médico anda tambaleándose a la orilla
51	0.54.30	Travelling	PP	La cara de Dee
52-54	0.54.31	Travelling	PM	El maestro nacional ataca a Dee
55-59	0.54.34	Travelling (1)	PM PD PGC	Jinger ataca al maestro nacional con el látigo
60	0.54.39		PM	Dee ataca al maestro nacional
61	0.54.39	Contrapicado	PM	El maestro nacional se divide entre dos partes
62-64	0.54.40	Ralent íTravelling	PM PG	Jinger chasquea el látigo para atraer a los dos maestros nacionales
65	0.54.48	Contrapicado	PM	Los dos maestros nacionales caen desde arriba

		Travelling		
66	0.54.49	Picado	PP	La cara de Jinger
67	0.54.52		PM	Jinger chasquea el láigo
68	0.54.52	Picado Ralent í	PD	Muchos palos cargan contra el agua
69	0.54.54		PP	Jinger posa
70-74	0.54.55	Contrapicado(1)	PM PD PP	Los dos maestros nacionales vuelan, acerc ándose y vuelven a unirse como un conjunto.
75-76	0.55.00	Travelling Ralent í	PG PM	Pei lucha contra el maestro nacional
77	0.55.04	Travelling	PM	Pei y Jinger
78	0.55.07	Picado Travelling	PG	Llega Dee
79	0.55.07		PD	Dee da una patada a una madera
80-81	0.55.10	Travelling (1)	PG PD	El maestro nacional coge la madera
82	0.55.13	Travelling	PD	Los pies de Dee que corre
83	0.55.14	Picado Travelling	PG	Dee vuelve a lanzar la madera al maestro nacional
84	0.55.16		PM	El maestro nacional toma la madera
85-89	0.55.16	Travelling (2)	PM PD	Jinger ata al maestro nacional con el láigo y tira
90-93	0.55.23	Travelling Ralent í Contrapicado	PG PD PP	Pei corta al maestro nacional con el hacha
94	0.55.32	Travelling	PM	El maestro nacional reacciona
95	0.55.32	Picado Ralent í	PGC	El maestro nacional corta a Pei con el cuchillo
96-97	0.55.35		PM PP	Dee y Jinger esquivan ataques
98-100	0.55.38	Travelling (1)	PG PD	Jinger chasquea el láigo, lo ata de una madera y salta
101	0.55.41		PM	El maestro arroja la madera
102	0.55.41	Picado Travelling Ralent í	PG	Dee esquivo
103	0.55.45		PP	La cara del maestro nacional
104	0.55.46	Picado Travelling	PG	El maestro nacional es rodeado por los tres
105	0.55.48	Travelling	PP	La cara de Dee
106	0.55.49		PG	El médico está en el agua
107-108	0.55.51	Travelling (1)	PP	La cara de Dee/Las caras de Pei y Jinger
109	0.55.54	Travelling	PGC	Pei corre
110	0.55.55		PP	La cara de Dee
111-119	0.55.55	Picado(4) Ralent í (5) Travelling(3)	PP PM PG PD	Pei ataca al maestro con el hacha
120-122	0.56.06	Travelling (2)	PM PGC	Dee protege al médico
123	0.56.11		PP	La cara de Pei
124	0.56.12	Travelling	PM	Jinger posa
125	0.56.13	Travelling	PGC	El maestro nacional gira
126	0.56.14	Ralent í	PD	El maestro da patadas a las maderas
127	0.56.15	Oblicuo Picado Ralent í	PGC	Ítem.
128-129	0.56.16	Travelling	PD/ PP	Una madera se lanza/la cara de Jinger
130-132	0.56.18	Travelling Ralent í	PM PD	Jinger esquivo la madera que se lanza hacia ella
133	0.56.23		PP	La cara de Dee
134	0.56.23	Ralent í	PGC PD	El maestro vuelve a dar patadas a las maderas
135-136	0.56.26		PM/ PP	Dee esquivo/La cara del maestro nacional
137-142	0.56.27	Oblicuo(1) Travelling(1)	PP PD PM	Lucha entre el maestro nacional y Dee
143-144	0.56.33	Travelling	PM	El maestro nacional retrocede/ se divide en dos partes, el maestro nacional y el monstruo de metal
145	0.56.36	Picado Ralent í	PG	Las dos partes saltan en el agua y escapan
146	0.56.41		PD	Una parte metal nada en el agua

147	0.56.42	Travelling	PM	Mira Jinger
148-149	0.56.44		PGC	El médico, sorprendido, empieza a correr
150-151	0.56.49	Ralent í	PGC	El monstruo de metal se levanta del agua y se lanza hacia el médico
152	0.56.54		PP	El médico abraza la cabeza
153-155	0.56.56		PGC PM	Pei corre y golpea al monstruo con el hacha
156-165	0.56.59	Travelling(2)	PM PD PGC	Pei lucha contra el monstruo, corta su cabeza y lo pisotea.
166-168	0.57.12	Travelling	PM PG	Pei descubre que el monstruo está controlado por cuerdas de acero que manejan los asesinos en el acantilado
169	0.57.22		PP	La cara de Pei
170-173	0.57.24	Travelling (1)	PM PD	Pei echa una madera, rompiendo la cuerda
174	0.57.33		PG	Los asesinos en el acantilado pierden el equilibrio
175-182	0.57.35	Oblicuo Picado(2) Travelling	PM PP PD PGC	La lucha entre Jinger y el maestro nacional
183-186	0.57.44	Picado(PG)	PP PG	El diálogo entre Pei y el maestro nacional
187-189	0.57.51	Travelling	PP PM PG	Pei corre hacia el maestro nacional
190	0.57.55	Ralent í	PGC	Pei salta y ataca al maestro nacional con el hacha
191	0.57.57	Travelling	PM	Pei aterriza
192-194	0.58.00	Travelling Picado(1)	PM PG	Dee entra en una casa de madera por arriba
195-196	0.58.09	Travelling	PM	La lucha entre Jinger y el maestro nacional
197	0.58.12	Travelling	PM PP	Dee ordena a Pei a salir
198-203	0.58.14	Contrapicado(2)	PP PD	Dee derriba el muro de madera
204-205	0.58.19	Travelling(1)	PGC	El muro aplasta al maestro nacional
	0.58.24			

Tabla 11.1. El découpage del fragmento.

Fuente: Elaboración propia.

11.4.1.1 Ritmo del montaje en acciones de artes marciales

La longitud y el tamaño son dos factores principales en determinar el ritmo del montaje. Descubrimos que en sólo 5 minutos, aparecen 205 planos, la densidad es mucho mayor que la de otras películas de artes marciales del siglo XXI. Esto se debe a que el director sigue la tradición de las películas de artes marciales y pone en primer lugar las acciones de artes marciales. El montaje en el fragmento que está lleno de cambios de los movimientos de arte marciales llega a ser el montaje de tormenta y consigue acelerar el ritmo narrativo, con el promedio de más de un plano por segundo. Sin embargo, se hace un uso excesivo de este método, ya que en los momentos adecuados se extiende el tiempo con el ralentí

En cuanto a la escala de plano, a pesar del contexto de la coronación de la emperatriz, el director Tsui Hark sigue el convencionalismo de la década de 1990 en

que se utiliza más la pequeña escala de planos para escenas de lucha de artes marciales. En este fragmento, rara vez se utiliza el PG pero se suele usar el PM y PGC, y especialmente el PP y PD. Tales como se utilizan cuatro planos detalle consecutivos en la sección 38-41 en que el maestro nacional agarra al médico, el PM, PD y PP en la sección 70-74 en que los dos maestros nacionales vuelan y se unen en un conjunto, el PP PD PM en la sección 137-142 en que Dee lucha contra el maestro nacional y el PM, PP, PD y PGC en la sección 175-182 en que Dee lucha contra el maestro nacional. Hay muchos otros ejemplos en el fragmento del uso continuo o por separado de planos de pequeña escala. Incluso los pocos planos generales a menudo se combina y coordina con el PD, PP o PM. Sobre todo, la escala pequeña junto con la duración corta en esta película para aumentar la tensión narrativa representa una continuación tradicional de las películas de artes marciales chinas.

Además en esta sección de horror, se utiliza el campo vacío en sombras y sonidos horribles para intensificar la trama y crear más suspense. Como señala Mar á del Mar (2009: 50), «el uso de un campo vacío que se manifiesta en el campo a través de las sombras, de los reflejos, de los sonidos..., puede generar toda una red de espacios off que intervienen generalmente a continuación de una salida de un campo precedente o antes de una entrada en un campo siguiente. El campo vacío responderá a la forma estética de presentar la realidad en imágenes de forma sugestiva...»

11.4.1.2. Ralentí

Aquello que determina la velocidad de montaje también incluye movimientos dentro de la toma. Encontramos que en este fragmento se hace uso del ralentí exclusivamente para movimientos de artes marciales clave de los personajes principales, como lo que ocurre en las películas tradicionales de este género. Tales como la mayoría de los planos 8-32 en el que las maderas caen y golpean al barco del médico, en los planos 150-151 en los que el monstruo de metal salta hacia el médico en el agua, cinco de los planos 111-119 en que el espadachín Pei ataca al maestro nacional con el hacha. El ralentí puede producir el efecto de la pérdida de gravedad para movimientos de artes marciales, de modo que la audiencia pueda disfrutar una elegancia surrealista de los movimientos al experimentar el espíritu de la lucha de los espadachines. Ya que el ralentí única y relativamente alarga y así acentúa los movimientos aterradores clave de artes marciales en el fragmento, en

acompañamiento de la escala pequeña y duración corta de plano, él puede desempeñar el papel de fortalecer la tensión de la trama.



Figura 11.9. Maderas saltan y vuelcan el barco del médico

11.4.1. 3. Travelling

Otro movimiento dentro de la toma es el travelling. Descubrimos que igual que las películas de artes marciales tradicionales, a pesar de un montón de movimientos de artes marciales, el uso del travelling es moderado y la trayectoria del movimiento de cámara no es tan complicada y larga. Por ejemplo en los planos 5-32 en los que las maderas golpean al barco del médico, más de la mitad de ellos no son móviles, en los planos 146-165 en que Pei lucha contra el monstruo de metal sólo tres de ellos son móviles. En las películas de artes marciales tradicionales, la mayoría de los planos de escenas de lucha son estáticos, sobre todo cuando hay movimientos de los personajes en el plano. Esto estabiliza la composición del plano, y a la vez también pone de relieve la determinación del carácter y el simple espíritu caballeresco de los espadachines. Sin embargo, el mundo sentimental en las películas de artes marciales tradicionales como en esta película, está vacío y aburrido. Hasta aquí podemos concluir que el ritmo de todo el fragmento es rápido, siguiendo el método tradicional, que es la combinación de pequeña escena y duración corta.

En nuestro análisis de los movimientos de cámara de la tabla de arriba tenemos en cuenta que aparece en algunos planos la técnica del zoom. El movimiento del zoom se realiza con las cámaras que tienen objetivos de focal variable, y permite hacer que los objetos se acerquen o se alejen sin desplazar la cámara. Este método puede

cambiar la escala de plano de manera continua, alcanzar un alto grado de claridad para los movimientos de artes marciales y fortalecer un efecto dinámico del plano. Sánchez (2002: 31) pone de relieve el uso del zoom para aumentar la velocidad de movimiento de cámara: «Además de servir para un rodaje más ágil y para una puesta en escena menos condicionada por los cambios de emplazamiento de la cámara, la regulación del encuadre mediante el zoom posibilita pasar de inmediato de un plano general a un plano detalle dentro de aquél, haciendo que la mirada seleccione el campo de visión deseado o el fragmento del profímico al que se dirige. » Pero su uso injustificado puede cansar y marear fácilmente al espectador, produciendo un efecto antinatural. Este movimiento de cámara forzado suele funcionar como técnica representativa en las películas de las artes marciales tradicionales que sólo reflejan el espíritu audaz y caballeresco de los espadachines.

11.4.1.4. Música de horror

El cine de artes marciales de terror chino suele empezar con el evento sobrenatural y seguir la trama compacta con la deducción y la lógica rigurosas. Esto requiere el uso de la música que puede reflejar una narrativa fuerte. No es como la música de las películas del Héroe o La casa de las dagas voladoras que se dividen entre tema musical, interludio o música diegética de los tambores que aparecen o desaparecen de acuerdo con el desarrollo de la trama. En cambio, casi toda la película está acompañada por una pieza de música, que ora muestras de terror, ora sonoridad, ora suavidad. El acompañamiento de una única música sin interrupción para toda la película de artes marciales es convencional en este género tradicional, pues que al hacerle más fluyente y coherente, la narración así se puede volver más intensa. Sin embargo, este método sólo puede dar realce a imágenes espectaculares y sangrientas y muestra una tendencia simplista en la excavación del mundo sentimental. Por supuesto, lo que el director Tsui Hark persigue exclusivamente es el eterno espíritu caballeresco del sacrificio, por tanto esta música es apropiada.

11.4.2. El duelo en el Buda Celestial 1.43.05 1.48.2

N	Tiempo	Movimiento y posición de la cámara	Escala de plano	Contenido

1	1.43.05		PP	Dee vuelve la cabeza
2	1.43.06	Travelling	PG	Un esbirro gruesos salta y aterriza
3	1.43.10		PP	La cara de Dee
4-6	1.43.11	Travelling	PG PP	Los dos se acercan
7	1.43.14	Travelling	PP	Dee salta al lado
8	1.43.15	Travelling	PP	El esbirro mira
9	1.43.16	Travelling	PM	Dee corre en un canal
10	1.43.18	Travelling	PD	Dee saca la maza
11-13	1.43.19	Travelling	PGC	Dee da patadas a los soldados en la plataforma
14-16	1.43.21	Travelling	PGC PG	Shatuo viene
17-18	1.43.26		PD	Shatuo salta a la plataforma
19-21	1.43.26		PM	Shatuo ataca a Dee con un cuchillo
22-31	1.43.28	Travelling Ralent (4)	PGC PM PP	Dee lucha contra ellos
32-33	1.43.39	Travelling	PGC PG	Echa a un soldado de la plataforma
34	1.43.42	Travelling	PM	El esbirro y Shatuo vienen
35	1.43.44	Picado Travelling	PG	Todos los rebeldes rodean a Dee
36	1.43.45	Zoom	PD PM	Dee salta a estacas y lucha
37	1.43.46	Travelling	PG	Todos los rebeldes atacan a Dee
38-39	1.43.47		PM PP	Dee apunta la maza a Shatuo
40-45	1.43.50	Travelling (2)	PP	Shatuo ante la maza/Dee extiende la maza
46	1.44.10		PP	Shatuo grita
47-50	1.44.11	Travelling Oblicuo Ralent (1)	PM	El esbirro ataca
51	1.44.16	Travelling	PGCPM	Dee salta al lado
52	1.44.19	Travelling	PM	Shatuo ordena rellenar la columna con lava
53-54	1.44.22		PP	Dee mira/Shatuo mira
55-56	1.44.25	Picado Travelling(1)	PGC PD	La lava fluye en la columna por canales
57-62	1.44.40	Travelling(5)	PP PGC(1)	Dee escucha la conspiración de Shatuo
63-66	1.45.10	Travelling Picado (2)	PM/PGC	El esbirro salta a Dee y Dee se echa a un lado.
67-72	1.45.17	Picado(1) Oblicuo(2) Travelling(2)	PP PD PM	El esbirro grueso ataca
73-80	1.45.22	Travelling(3) Ralent (6) Contrapicado(1)	PD PP PGC	Dee contraataca y vence al esbirro
81-82	1.45.32	Picado Travelling	PP	Shatuo levanta la cabeza/La cara del Buda Celestial bajo el sol
83-85	1.45.36		PP PM	Dee vuelve la cabeza/Shatuo abre la ventana
86-88	1.45.41	Travelling	PP PM PGC	Dee sube corriendo al piso de arriba con ventanas y es rodeado por los rebeldes.
89	1.45.47	Picado Travelling	PGC PD	Se producen manchas en la mano de Dee en el sol
90	1.45.50	Contrapicado Travelling	PP	La cara ante la mano de Dee
91	1.45.53	Picado	PG	Shatuo abre otra ventana
92	1.45.56		PP	Dee es consciente de la afección del veneno
93-94	1.45.58	Travelling	PP	La cara de Shatuo/la cara de Dee
95	1.46.00	Travelling	PD	La maza de Dee
96-101	1.46.02	Travelling(1) Ralent í	PM (6) PGC(1)	Dee lucha contra los rebeldes
102-108	1.46.16	Travelling (3)	PP PD	Dee se siente mareado, extiende una mano a la ventana, y rápidamente la retira, con humo.

				Confirma su envenenamiento.
109	1.46.34	Travelling	PP	Dee mira la lava
110	1.46.37	Picado Travelling	PD	La lava
111	1.46.42	Travelling	PP	La cara de Dee
112-115	1.46.46	Picado(3) Travelling	PG PGC PM	La emperatriz va a ascender al trono en el salón
116	1.47.07	Travelling	PD	El agua del pozo en el Buda Celestial
117	1.47.11	Contrapicado	PM	La satisfactoria cara de Shatuo
118	1.47.13	Travelling	PM PD	Mira hacia abajo la cadena metal
119	1.47.18	Travelling	PG	Dee salta hacia adelante
120-121	1.47.20	Contrapicado Travelling	PGC PM	Dee anda, mirando hacia abajo
122	1.47.22	Picado Travelling	PG	La lava está rellenando la columna central
123-125	1.47.27	Travelling	PP PG	Dee anda y encuentra una cadena
126	1.47.35	Travelling	PD	La maza
127-128	1.47.37	Ralent í	PM PD	Dee corta con la maza una cadena que cuelga de un puente de piedra
129	1.47.40		PG	Dee en el puente de piedra que se bambolea
130	1.47.42		PP	La cara de Shatuo
131	1.47.44	Travelling	PP	Dee levanta la maza
132-134	1.47.46	Ralent í	PG PM	Dee corta otra cadena para que el puente caiga
135	1.47.47	Travelling	PP	La cara de Shatuo
136-139	1.47.53	Picado Travelling Ralent í	PGC	El puente cae, golpeando un canal de lava y Dee salta.
140-142	1.47.59		PD	El puente de piedra rompe el canal de lava
143-147	1.48.07	Travelling (3)	PP(4) PM	La cara de Shatuo/ Dee declara la falta de conspiración de Shatuo
	1.48.23			Fin

Tabla 11.2. El découpage del fragmento.

Fuente: Elaboración propia.

11.4.2.1. Picado y contrapicado

En este fragmento donde Dee lucha contra rebeldes en el Buda Celestial, el director Tsui Hark hace uso de la especie grandiosa y la estructura de varios pisos del interior del Buda Celestial para la formación del carácter y la expansión del espacio narrativo. Evidentemente en la tabla anterior, los planos picados superan mucho los planos contrapicados. El plano picado puede crear la situación de terror y represión y el carácter humilde de Shatuo. Vemos que a pesar de que el plano picado puede mostrar la vasta y amplia escena para introducir el medio ambiente y el lugar de la historia, no se utiliza de esta manera en el fragmento. La mayoría de los planos picados son los de escala pequeña para aumentar el ritmo de montaje, que constituye una práctica habitual de las películas de artes marciales tradicionales.

Los planos contrapicados que principalmente se dedican a Dee y la emperatriz nos colocan en una posición aparente de inferioridad respecto al sujeto enfocado y sirven para transmitir el control, poder, grandeza de los personajes positivos. Además contribuyen al ímpetu de movimientos de las artes marciales. La combinación de planos picados y contrapicados puede conseguir el contraste vivo de las fuerzas justas y malvadas.



Figura 11.10. Shatuo ante la maza de Dee.

11.4.2.2. Escala de planos

Encontramos que en esta parte de la película el director recurre masivamente al PP y PD pero rara vez a PG, al igual que las películas de artes marciales tradicionales en el que se destaca el combate cuerpo a cuerpo. Al parecer, incluso en una película de artes marciales con la grandiosidad del Buda Celestial y la prosperidad de Luoyang, el director aún abandona el uso de PG. En otras palabras, en el contexto épico, el director sigue resaltando las luchas de artes marciales y su único espíritu. Por ejemplo, en los cinco planos 143-147 en que Dee declara el fracaso de la conspiración de Shatuo, el director utiliza cuatro planos primeros y un plano medio, sin representación del fondo grandioso de interior del Buda Celestial. Este también resulta del simple convencionalismo de que se utilicen la pequeña escala de plano y la duración corta para acelerar el ritmo de narrativa.

11.4.2.3 Ralentí

Al igual que el fragmento anterior, se hace uso intensivo del ralent í para poner de relieve los movimientos de las artes marciales. Lo más impresionante son los seis planos de ralent í 96-101 en que el espadach í Dee lucha contra una multitud de rebeldes, pues que el uso consecutivo del ralent í aparentemente junto con la música intensa e imponente aumenta en gran medida el ímpetu del movimiento y a la vez la intensidad de la emoción. Además el alargamiento del tiempo de la lucha también transmite una belleza de los movimientos de artes marciales en la crueldad del duelo. Pero sobre todo, el uso demasiado del ralent í para representar movimientos de las artes marciales es estereotipado en este género tradicional.



Figura 11.11. Dee lucha contra rebeldes en el interior del Buda Celestial.

11.4.2.4. Travelling

Igual al fragmento anterior, no se suelen utilizar los movimientos de cámara para planos de los movimientos de artes marciales. Por ejemplo, en el análisis anterior de los planos 96-101 en que Dee lucha contra rebeldes, sólo el último de los seis planos se realiza con travelling. En el Héroe y La casa de las dagas voladoras de Zhang Yimou, la situación no es así pues Tsui Hark de verdad quiere mostrar a pesar de alta complejidad e implacable crueldad en la sociedad, el eterno espíritu caballeresco sin dejar lugar al amor ni la personalidad de múltiples facetas. Por lo tanto, a través de los planos relativamente estáticos, volvemos a sentir la tradicional cultura de las artes marciales y el carácter resuelto y decidido de los espadachines.

Además, el director tiene la manía de entrar en el encuadre desde abajo para aumentar el suspense. Por ejemplo, el plano detalle de los pies del médico Wang en el fragmento anterior y el de las piernas del detective Dee antes de que aparece ante el

dibujo del proyecto de Shatuo en este fragmento. A muchos directores de suspense le gusta esta técnica como Jean Pierre Jeunet⁴⁴(Tirard, 2006:349-352) indica «Empleo esta técnica de forma abstracta, pero consigue que la llegada del personaje resulte sumamente dinámica. No aparecen entrando en el encuadre, ni la cámara va a buscarlos; surgen inesperadamente desde abajo como el muñeco de una caja de sorpresas... Este tipo de movimiento, cuando se ejecuta al nivel del suelo y con una distancia focal muy corta, resulta muy impresionante »

11.4.2.5. Música

En este caso, la música del fragmento, como la en el fragmento anterior, es también continua y sin interrupción. De hecho, aún la gente puede sentir las tendencias emocionales y la estructura narrativa sólo por medio de la música interrumpida, en que sabemos que riesgos y terrores finalmente serán superados por el espíritu de las artes marciales. Además tal vez el director Tsui Hark como el director Chen Kaige interpreta en la película la Promesa, no quiere romper el sueño del espíritu de artes marciales en el mágico mundo religioso construido por el Buda Celestial.

Kracauer (1996: 199) propone el término «música visualizada» que «ya sea a modo de comentario o real, determina la selección y las configuraciones rítmicas de los elementos visuales destinados a reflejar, de un modo u otro, su espíritu y su significado. » La mayoría de las películas de artes marciales son acompañadas por este tipo de música que fortalece con su claridad la narrativa, sobre todo cuando atraviesa toda la película.

11.5. Estudio interdisciplinar de la narrativa

11.5.1. La iconología y la iconografía

11.5.1.1. Ciervo

Nivel preiconográfico

El ciervo es el personaje del maestro nacional del que se disfraza Jinger. Jinger

⁴⁴Jean-Pierre Jeunet (1953) es un guionista y director de cine francés de varios cortos y películas de animación premiados. Su último largometraje, *Micmacs à tire-larigot*, protagonizado por Danny Boon, una comedia que aborda el tráfico de armas, fue estrenada en España en junio de 2011.

domestica ciervos y permite a los ciervos fingir hablar por su propio abdomen. En el templo de promesa, los ciervos sirven como armas y atacan a Dee.



Figura 11.12. El divino ciervo, Maestro Nacional aparece e insinúa a la emperatriz que Dee puede esclarecer el caso.

Nivel iconográfico

Los ciervos son considerados como divinos animales en la antigua China que pueden llevar a la gente la felicidad, la buena fortuna y la longevidad. En los mitos de países europeos y americanos, Santa Claus también dirige un coche de ciervos y atrae hacia la gente la buena suerte. De ahí podemos ver que los ciervos son dóciles y a través de la domesticación, están a la disposición de seres humanos. Con estas características la emperatriz ordena a Jinger a hablar con abdomen para crear la falsa apariencia, de que el ciervo hable y consolidar su dominio dotado por dios.

Nivel iconológico

De hecho, la elección del ciervo como divino animal también tiene significado profundo que tiene relación con la formación de los personajes. Los ciervos son elegantes y hermosos, pero para la competencia y la supervivencia en la naturaleza son débiles, sirviendo como presas de carnívoros y seres humanos. Pero dotados del órgano del alto grado de vigilancia y sensibilidad pueden reaccionar con agilidad. Mientras tanto pueden iniciar ataques con las astas puntiagudas y tienen la gran capacidad de saltar y correr. La bella emperatriz y sus oficiales femeninas son también débiles en la sociedad en esa época, como la emperatriz dice «desde que entré en el

palacio con catorce años de edad, paso a paso crezco. Un pequeño descuido puede llevar a la construcción.» Así que, la emperatriz se mantiene alerta, actúa con prudencia y previsión prodigiosa y reacciona resulta y rápidamente. Estos son las características similares a las de los ciervos.

11.5.1.2. El Buda Celestial



Figura 11.13. El Buda Celestial en la ciudad bulliciosa de Luoyang.

Nivel preiconográfico

El majestuoso Buda Celestial se encuentra en el centro de la ciudad de Luoyang, ante el salón donde la emperatriz sube al trono.

Nivel iconográfico

El Buda Celestial tiene dos aspectos distintos. Se trata del símbolo budista con que la emperatriz gobierna el país y educa a los ciudadanos con la fe para que vivan en felicidad y trabajen en paz. Por otra parte Shatuo y los rebeldes la aprovechan en la conspiración como arma de matanza para que cuando se vierta la lava se derrumbe rompiendo el salón.

Nivel iconológico

La antigua China es una sociedad dominada por los hombres, pues que cuando una emperatriz femenina toma poder y dirige el país, se puede encontrar con muchas dificultades con las que va a enfrentarse. Al principio de la dinastía Tang, los grupos populares de los creyentes budistas no excluyen a las mujeres, e incluso incorporan a

las mismas en el liderazgo. Justamente por la fuerza de la creencia budista entre las comunidades populares, la emperatriz construye el Buda Celestial y fortalece la fe, reduciendo en gran medida la resistencia en su avance al poder. La emperatriz asume la gran responsabilidad en la crisis nacional, atrae la paz y riqueza, y obtiene el apoyo y afirmación de la mayoría del pueblo. La construcción del Buda Celestial refleja y constituye la magnífica epopeya de la lucha de las mujeres antiguas chinas por los derechos de igualdad que los hombres.

11.5.2. La sociología y la narración

Detective Dee y el misterio de la llama fantasma narra una típica historia de detección de espadachines cuya característica incluye el contraste entre el bien y el mal, y el conflicto inconciliable. La presentación y muestra de la maldad de los personajes negativos contribuyen a resaltar por contraste y con eficacia el carácter positivo, el espíritu emprendedor y la valentía de los personajes positivos. Tsui Hark crea un espadachín parecido a un héroe de Hollywood, un sueño. En este complicado mundo actual, quizás la gente ya no cree en los espadachines como Dee o Zorro que no aspira por la fama y la fortuna y la mayoría de ellos siguen la corriente.

En la realidad faltan héroes valientes que se lanzan por la causa de la justicia y faltan héroes que luchan por los intereses populares. En una sociedad muy materialista, los valores e ideologías morales tradicionales son llevados por la corriente y se han agotado. Por tanto esta película tradicional de artes marciales al crear un sueño caballeresco, sirve también para llamar a la conciencia y bondad de la gente.

De hecho, para llegar a la cúspide del poder, sin duda la emperatriz va a experimentar la sangrienta lucha y estratagema política, y justamente en este proceso, la magnífica capacidad de la emperatriz Wu para gobernar se presenta plenamente. ¿Los príncipes son los únicos herederos ortodoxos en aquella época, pero si se vuelven a rebelar contra ella, no será una disputa interminable a costa de sangre y miseria del pueblo? Dee al saber que la emperatriz ejerce la dirección con acierto y el pueblo la apoya, acepta el statu quo y reprime la rebelión. El cambio del régimen es inevitable, sin embargo cuando cambia el régimen, salvar al pueblo de la miseria y la guerra innecesarias o reducirlas a su mínimo es en realidad muy significativo. A lo mejor la alternancia pacífica del poder sin muerte y matanza sólo puede ser salvaguardada y garantizada en el sistema de democracia.

En el contexto internacional, según el creciente movimiento feminista y la posición social de las mujeres, más y más líderes mujeres son activas en la escena política. Además de los monarcas hereditarios del Reino Unido y los Países Bajos, muchos líderes han llegado al poder superior mediante elecciones democráticas, como la canciller alemana, Ángela Merkel, la presidenta de Chile Michelle Bachelet, la presidenta argentina Cristina Fernández, y la primera ministra australiana Gillard. Incluso en Tailandia donde predomina el poder masculino recientemente es elegida una mujer llamada Yingla como su primera ministra. Por supuesto, una buena educación y el ambiente político democrático son las condiciones clave para que las mujeres estén activas en la arena política. Sin embargo falta una clara estrategia o ideología de capacitar a las mujeres chinas para posiciones de liderazgo, y ellas toma menos ventajas que los hombres en el empleo, la promoción, el aumento de salarios. Por tanto, en la situación política y económica de hoy en China, se deberán permitir a más mujeres a posiciones de liderazgo, para que puedan tomar la gestión, la riqueza y el derecho de palabras con igualdad.

En cuanto a la compacta trama de historia, el ritmo de la película detective Dee y el misterio de la llama fantasma está más cerca del ritmo intensivo y rápido de las películas de detección de Sherlock Holmes, que se propulsa por consecutivos suspenses misteriosos y básicamente no daría rienda suelta a las oportunidades de reflexionar y parar para dar un juicio detenidamente. De hecho, esta película de ritmo rápido de artes marciales tiene también relación con la popularidad de los juegos electrónicos de internet, en que se reducen mucho la caracterización de los personajes y la riqueza de emociones para que los personajes luchan y cumplan las tareas una por una en un estado de alta tensión.

Conclusiones generales

1. Verificación de hipótesis

Se resuelven las diez preguntas planteadas que han guiado esta investigación:

1. Las historias que implican las culturas de espadachines históricos se presentan de maneras diferentes.

A diferencia de las películas tradicionales de artes marciales que a menudo se relacionan con el pueblo y con el campo, los acontecimientos de estas películas en el nuevo siglo se suelen producir principalmente en grandes ciudades antiguas, en especial capitales de las grandiosas dinastías, así como Héroe en el palacio de la capital del país Qin, Xi'an, La casa de las dagas voladoras en la casa de Peonía en la capital de la Dinastía Tang, Xi'an, la Promesa en el palacio de la antigüedad, Detective Dee y el misterio de la llama fantasma en la capital de la dinastía Wu Zhou, Luoyang. Estas circunstancias sociales hacen que sea posible el cambio del carácter y el comportamiento de los espadachines. Por tanto, en el nuevo siglo, algunos directores de cine de este género no se adhieren al espíritu y a la cultura de las artes marciales originales para que los espadachines estén afectados por el amor y los sentimientos y alberguen la esperanza por algo laico. De hecho, el cambio en el entorno as debilita el espíritu de artes marciales en algunas películas de este nuevo siglo, que es reemplazado y conquistado por la ambición emperadora de la unificación del país, o es superado por el compromiso y anhelo por el amor.

2. Surgen algunos modelos distintos de narración en el cine de espadachines en el siglo actual.

La venganza y el amor constituyen dos principales fuerzas impulsoras para la narración cinematográfica de las películas de artes marciales en el nuevo siglo, y forma una nueva estructura de doble núcleo. Esta venganza viene mucho de las

contradicciones y odios entre el gobierno imperial y los espadachines. El bruto y cruel régimen causa el dolor y la miseria del pueblo para que practicantes de las artes marciales se levanten y luchen mientras que los odios, discordias y guerras entre diferentes sectas de artes marciales que solían producirse en este género tradicional se reducen, y en cierta medida se presenta la solidaridad entre las mismas. Por otro lado, la venganza que funcionaba como motivo único en las películas de artes marciales tradicionales también se ha ido disipando en las películas del nuevo siglo. En Héroe Sin Nombre finalmente se rinde el resentimiento y odio personal hacia el rey de Qin y así la misión de asesinar al mismo, y en La casa de las dagas voladoras entre la niña ciega y el detective se produce el amor y así se renuncia al odio entre los espadachines y el gobierno. Por supuesto, el resultado de esta disipación es la conversión del motivo cinematográfico al amor, que en algunas películas de artes marciales chinas se ha hecho un gran impulso narrativo y forma la trama principal. La gran cantidad de acontecimientos amorosos entre Espada Rota y Nieve Volante otorga a los espadachines un aire mundano. Además en La casa de las dagas voladoras el triángulo amoroso entre los detectives Liu y Jin y la chica ciega es raro en las películas de artes marciales del pasado. Incluso en las Siete espadas que sigue el modelo tradicional de las películas de artes marciales, los acontecimientos del amor entre espadachines también ocupan un determinado porcentaje.

3. Hay nuevas estructuras que ha asumido la narración audiovisual en las películas de artes marciales.

En términos generales, la mayoría de las películas analizadas siguen adoptando una estructura lineal dramática con la que se toma el desarrollo normal de tiempo como el elemento dominador, se considera la relación causa-efecto como impulso narrativo, y se busca el encadenamiento estrecho de la trama y un resultado triunfal. Pero también hay excepciones y avances. La película Héroe adopta la estructura de fases dramática, y está construida por unas historias completas e independientes con características dramáticas propias, unidas por un tema general unificador, de como Sin Nombre ha realizado la tarea de apuñalar a los tres asesinos.

4. Aparecen nuevos medios auxiliares que sirven para la narración audiovisual de este género.

Los directores de cine chinos en el nuevo siglo se hacen más innovadores y crean nuevos medios auxiliares para coordinarse con esta nueva estructura narrativa de fases dramática. El más destacado es la narración de color. Se refleja principalmente en dos aspectos. En primer lugar se utilizan colores diferentes para distintos fragmentos de la historia, por lo tanto se puede dividir el texto de la película según el cambio de color y su escena correspondiente. En Héroe se aplican el azul, negro, rojo, blanco y verde para distinguir y separar diferentes historias independientes. En segundo lugar, el contraste de color. En muchos escenarios de la Promesa se unen los colores en contraste para acentuar la confrontación entre el bien y el mal y así fortalecer el conflicto dramático. Por otra parte, de manera tradicional así como en Detective Dee y el misterio de la llama fantasma se utiliza la intensidad de luz para distinguir las secciones. En otras palabras el contraste de color es sustituido por la alternancia entre la luz y la sombra.

5. Resulta que hay cambios de valores correspondientes en los personajes y los acontecimientos.

Los personajes ya no quedan polarizados, es decir, los valores no se colocan ya en sistemas contrapuestos, sino que se refieren a axiologías próximas al sincretismo y dotadas de cierta permeabilidad. Por ejemplo, en la película de La casa de las dagas voladoras, destaca la utilización de diversas tonalidades de un mismo color para eludir el antagonismo entre el bien y el mal, constituyendo una innovación de esta película. Otro ejemplo es que en la Promesa, con el fin de ofrecer el verdadero amor a Qingcheng, el esclavo Kunlun se pone el abrigo negro de Lobo Nieve y suscita. La homogeneización de valores de los personajes que se oponen en el nuevo siglo de las películas de las artes marciales refleja el nuevo pensamiento de los directores sobre el espíritu y cultura de los espadachines, pues en el mundo además de las fuerzas buenas y malas, si existe el poder intermedio y las fuerzas oponentes se puede transformar y

convertir rec íprocamente.

En los acontecimientos del cine de artes marciales en el nuevo siglo, sobre todo en el cl ímax se presentan a cierto sentido la resoluci ón y la transformaci ón de los conflictos inconciliables, es decir, algunas pel ículas de este g énero no toman el duelo motivado por el odio y la venganza como el final. En Héroe Sin Nombre al conocer la ambici ón de la unificaci ón del mundo del rey de Qin, abandona la misi ón de la apu ñalamiento. En la casa de las dagas voladoras los detectives Jin, Liu y la ni ña ciega realizan el duelo por el amor. En el final de La promesa el esclavo Kunlun se pone el abrigo negro y renace por el amor con Qingcheng, indicando que en tiempos de crisis, uno debe aprender a hacer concesiones.

6. La narraci ón de las pel ículas de artes marciales, en general, sufre una conversi ón menos acentuada.

A trav és del an álisis cualitativo, encontramos que la mayor ía de las pel ículas de artes marciales son como un g énero establecido que se mantiene a grandes rasgos conforme a los requisitos de la narraci ón fuerte, pero a la vez presenta principalmente dos caracter ísticas de narraci ón débil, éstas son las siguientes:

- 1) Algunos ambientes naturales y sociales no circunscriben y estimulan las acciones sino funcionan como pintura de escenas para crear un ambiente hermoso y ayudan a disminuir la violencia y sus consecuencias en la narraci ón. Tal como la escena de artes marciales anteriormente estudiada de Héroe en la que las gotas de agua caen en el jarro a c ámara lenta, o en la promesa la rom ántica villa con diferentes plantas y flores.
- 2) Los valores no se colocan ya en sistemas contrapuestos, sino que se refieren a axiolog ías pr óximas al sincretismo y dotadas de una cierta permeabilidad. En otras palabras, a cierta medida se abandona el modo narrativo de la oposici ón binaria entre el bien y el mal. Por ejemplo en Héroe uno de los dos extremos, el grupo de apu ñalamiento del rey de Qin por fin renuncia a la misi ón de asesinar al rey y as íse sincretiza a la axiolog ía del otro extremo de atraer la paz eterna al mundo.

7. A alto nivel se mantiene la intensidad de la trama cuantitativamente y

cualitativamente

Con las curvas emocionales, encontramos que la intensidad absoluta de trama (la densidad de trama, los altibajos de trama y la adhesión de trama) en general queda muy alta, ya sea en las películas nuevas o en las tradicionales de este género. Gracias a muchos más elementos sentimentales con argumento intrincado que otras películas de artes marciales tradicionales como Detective Dee y el misterio de la llama fantasma, la fluctuación de las nuevas películas de artes marciales como Héroe y la Promesa se convertirá más frecuente, sus altibajos emocionales de trama serán mayor, y así su intensidad absoluta de trama será mayor. Por ejemplo en La casa de las dagas voladoras el detective Jin y la chica ciega, impulsados por amor, en su huida cambian de sus opiniones originales y se convierten traicionados a sus respectivas organizaciones, e incluso su ex amante para que se expongan en la grave crisis de matanza. Elegir por el amor y luchar, definitivamente incrementará la intensidad emocional absoluta. Por otro lado los estudios de la intensidad relativa de trama han demostrado que las nuevas películas de artes marciales cobran mayores valores que los de las películas de artes marciales tradicionales, ya que las primeras tienden a modificar o aún contradecir el espíritu de las artes marciales y superan las expectativas psicológicas del espectador sobre el mismo. Además, la hibridación del género con otros también incrementa el efecto de la audiencia, así por ejemplo en La casa de las dagas voladoras que no sólo es una pura película de artes marciales sino se ha convertido en una película de artes marciales de amor y suspense. Por supuesto, incluso en las películas de Siete Espadas y Detective Dee y el misterio de la llama fantasma que se adhieran al espíritu tradicional de las artes marciales, también se combinan con el simple género de las artes marciales elementos y características de los géneros de terror, suspense y policíaco para aumentar la intensidad relativa de trama.

8. El cine de artes marciales en el nuevo siglo se mezcla con otros tipos de películas.

El género de las artes marciales en el nuevo siglo presenta características híbridas, pues casi todas las películas analizadas ya no son unas puras películas de

artes marciales, sino películas híbridas con características policíacas de terror, de suspense, de fantasía, etc. En otras palabras, las clásicas películas de artes marciales se combinan continuamente con otros géneros así como del romance, horror y suspense, obteniendo nueva creatividad y vitalidad, abriendo nuevos caminos y buscando nuevas formas de la narrativa. Parece que hasta el siglo XXI, las películas de artes marciales chinas intentan agotar todas sus posibilidades y presentan una tolerancia en la creación sin precedentes para que se actualicen mucho el contenido y la forma existente de este género. Por supuesto, en nuestro estudio hemos encontrado que las películas de artes marciales no están integradas con la película de desastres, o con motivo de la narrativa humana, así que este género todavía puede ser más innovador en este punto.

Por otro lado, encontramos que algunas películas de artes marciales del nuevo siglo presentan características de anti-género y deliberadamente desobedece a modos fijos de la narrativa de este género. Ya el espadachín renuncia a la venganza, se convierte en su contrario, se retira del mito o deificación y se reduce a la gente común como nosotros con sentimientos y vulnerabilidades. Estas películas están en búsqueda de diferentes demandas y valores, y en esencia, contradicen el espíritu tradicional de los espadachines en mayor o menor medida. Así que se modifica mucho el modelo narrativo de este género y se subvierten expectativas psicológicas de la audiencia.

9. Aparecen nuevas características propias que tienen las películas de artes marciales, en términos de recursos expresivos, debido a sus atributos de artes marciales, de forma china y de la naturaleza de cine de acción en la que se integran.

En cuanto a la escala de plano, algunas películas del nuevo siglo, a diferencia de las películas de artes marciales tradicionales, se hace el uso masivo de planos generales y panorámicos y planos secuencia para servir a la narración épica. Este medio de expresión en ocasiones puede contribuir a la reducción de la velocidad de montaje y así la reducción del ritmo narrativo, pero el uso del movimiento rápido de cámara con biombo móvil en la Promesa efectivamente compensa esta baja velocidad de montaje.

Por otro lado, vemos que las películas del nuevo siglo insisten en usar un gran número de planos de pequeña escala, como el PP y PD. Pero a diferencia del uso pasado, se combina la menor escala de plano con una larga duración y la cámara lenta para que disminuya la velocidad narrativa, se aumente el grado de belleza y se reduzca el correspondiente factor de la violencia. Como en Héroe, junto con la cámara lenta se utiliza el plano detalle para las gotas que caen en las jarras, mientras que en las películas de artes marciales tradicionales como Siete espadas se hace uso continuo de planos de menor escala para acelerar la velocidad de lucha de artes marciales.

En las películas de artes marciales en el siglo XXI, la cámara lenta sigue utilizándose para movimientos de artes marciales como antes, con énfasis en la belleza de los mismos. Por otro lado, porque el amor se ha convertido en el tema principal, la cámara lenta se aplica masivamente por primera vez para destacar el amor entre los espadachines. Por ejemplo para el amor entre Espada Rota y Nieve Volante en Héroe, la huida de la niña ciega y el detective Jin en La casa de las dagas voladoras, y en la salvación de Qingcheng por parte de Kunlun, se usa mucho la cámara lenta.

Además, el uso extensivo de los movimientos de cámara para las escenas de lucha constituye una nueva característica. Destacan la combinación de varios movimientos como panorámica, balanceo y cabeceo, circular, vertical y horizontal, oblicuo y zoom. En las películas tradicionales de artes marciales de la China continental como Siete espadas no se utilizan movimientos de cámara con tanta frecuencia, lo cual ayuda dar una sensación de estabilidad. Pero en las películas de artes marciales del nuevo siglo, los movimientos de cámara son cada vez más frecuentes y libres. De modo que tanto los personajes como la cámara están en movimiento, y así aumenta correspondientemente la sensación de dinamismo de la imagen y se acelera el ritmo narrativo.

En general, a través de la comparación de las películas de artes marciales tradicionales con las películas de artes marciales del nuevo siglo, incluyendo las películas como Siete espadas y Detective Dee y el misterio de la llama fantasma que siguen el espíritu de las artes marciales tradicionales, nos encontramos con que en el nuevo siglo, la mayoría de ellas dejan de usar simplemente el montaje de la tormenta

que se inició desde la década de 1990, es decir, la menor escala de plano con menos duración para incrementar la tensión narrativa, y están más dispuestos a perseguir una narrativa con la estética, magnificente y épica. El espíritu de las artes marciales con estas técnicas se convierte más humano, más abundante y más poético.

10. Se presenta de diferente manera el sonido, en particular las bandas sonoras.

En algunas de las nuevas películas de artes marciales, el sonido se produce de manera más refinada y delicada. En primer lugar, se utiliza el sonido diegético que hábilmente controla el ritmo de movimientos de las artes marciales y al mismo tiempo también aumenta la impresión de realidad. Así como en Héroe el viejo toca el instrumento musical y en La casa de las dagas voladoras la chica ciega toca el tambor con ropa de manga larga. En segundo lugar, será el sonido prolongado, persistente y sentimental. Las películas de artes marciales solían tener el ritmo rápido y la trama intensa, pero en algunas de las películas de este género del nuevo siglo para restar importancia a la violencia y destacar el tema del amor y la epopeya, se abandona el ritmo rápido de la melodía principal y se suaviza en el lirismo con cámara lenta. Por ejemplo, en la Promesa con el fin de poner de relieve el anhelo del esclavo Kunlun hacia el amor y la luz, la melodía principal en la mayoría de los casos queda larga y lírica, dando una sensación hermosa y pacífica. Por supuesto, todavía no aparecen músicas que tienen más el efecto de la metáfora así como la música de contraste (oposición) que va en contra de la imagen-sonido.

De ahí que se verifiquen los dos tipos de hipótesis principales:

1.- El discurso que ha asumido la narración audiovisual de las películas de artes marciales se ha transformado considerablemente.

Los ítems que miden este aspecto son 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8.

2.- Los elementos constructivos y la narración audiovisual de las películas de artes marciales se han transformado en gran medida.

Los films que miden este aspecto son 9 y 10.

Por supuesto, vemos que las películas de artes marciales como un género necesariamente han mostrado cierta estabilidad, así que su progreso y avance son relativamente lentos y tortuosos. En el análisis de las películas de artes marciales en el siglo XXI, también encontramos que algunas películas no escatiman esfuerzos para conservar el estilo tradicional de este género. Las películas de artes marciales chinas se convierten en progresivas y enriquecidas justamente en la constante actualización creativa y conservación tradicional.

2 Líneas de investigación abiertas

Las líneas de investigación pueden orientarse hacia las direcciones que enumeramos a continuación:

1. Las películas de artes marciales del nuevo siglo todavía se están desarrollando, y su investigación se profundizará aún más. A finales de 2011 el director de Tsui Hark estrena la primera película de artes marciales con 3D en la historia de este género china, «Las espadas voladoras de la Posada del Dragón», que narra una batalla entre el bien y el mal y un gran secreto en las postrimerías de la dinastía Ming. La revolución tecnológica cinematográfica en China definitivamente concebirá a la gente más esperanza en las películas de artes marciales, y causará un enorme impacto en la narrativa y en el estilo de expresión de este género.

2. Diferentes disciplinas como la Semántica, la Lingüística, la teoría psicoanalítica o aún estudio de vestimenta pueden contribuir a o afectar la narrativa de las películas de artes marciales. Según el eclecticismo, muchos campos de conocimientos relativos conforman los pilares de la narrativa audiovisual, y a través del análisis pormenorizado de los elementos se puede llegar a mejor comprensión de la narrativa.

3. Nuestro análisis trata sobre todo de las películas de artes marciales normales, y no incluyen las que contienen elementos de comedia. Por ejemplo, en 2009, el director Zhang Yimou presenta la película cómica de las artes marciales, una Mujer, una Pistola y una Tienda de Fideos Chinos. Queda pendiente de estudiar el impacto de los elementos cómicos en la narrativa y la debilitación de la violencia.

4. La investigación de los elementos de artes marciales en otros géneros. La influencia del cine de artes marciales y otros géneros es mutua, y la cultura de las artes marciales y sus elementos de acción han penetrado en otros géneros de películas, tales como la película histórica con escenas de artes marciales de Zhang Yimou, la Maldición de la Flor Dorada(2006). Convendría investigar acerca de los factores de la cultura de las artes marciales y la motivación de la venganza para entender mejor su impacto en otros tipos de narración.

5. El estudio de las películas contemporáneas de las artes marciales. El espíritu de las artes marciales no sólo brilla en la historia y sociedad antigua china, sino que se renueva y transforma en la sociedad moderna donde los enfrentamientos feroces de pistolas y explosiones violentas reemplazan la lucha de frías armas. El estilo narrativo y el espíritu caballeresco que persiguen estas películas no es el mismo que las que protagonizan espadachines históricos. Por ejemplo la trilogía de Daniel Lee y Tsui Hark: «Máscara Negra» (1996), «Máscara Negra II» (2001), «Máscara Negra III» (2005).

6. La comparación intercultural de las artes marciales. Las culturas de Oriente y Occidente confluyen y comparten un ideal: la defensa y persecución de la justicia y la libertad. Las imágenes y estilos de la narrativa de Zorro de España y Superman de Estados Unidos tienen muchas similitudes y también diferencias con los espadachines chinos, por eso esta comparación ayudará al intercambio cultural y contribuirá al desarrollo de las películas de las artes marciales chinas.

BIBLIOGRAFÍA

- ACOSTA, V. (2007): *Las ciencias sociales a través del cine: el cine como herramienta en la construcción del conocimiento de las ciencias sociales en la básica secundaria*. Columbia: Editorial Magisterio.
- AFANAS'EV, A. (1988): *Cuentos populares rusos, 3 vols.* Madrid: Anaya.
- AGEL, H. (1996): *Manual de iniciación al arte cinematográfico*. Madrid: RIALP.
- AGUILAR, J. (2007): *El cine y la metáfora*. Sevilla: Editorial Renacimiento.
- ALBERICH, J. (2005): *Comunicación audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. Barcelona: Editorial UOC.
- ALLEN, R. (1995): *Teoría y práctica de la historia del cine*. Barcelona: Paidós.
- AMAR, V. (2009): *El cine y otras miradas. Contribuciones a la educación y a la cultura audiovisual*. Sevilla: Comunicación social.
- ANNE, M. (2004): *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- APARICI, R. (1996): *La Revolución de los medios audiovisuales: educación y nuevas tecnologías*. Madrid: Ediciones de la torre.
- APARICI, R. (1998): *Lectura de imágenes*. Madrid: Ediciones de la torre.
- APARICI, R. (2009): *La imagen, Análisis y representación de la realidad*. Barcelona: Gedisa.
- ARDÉVOL, E. (2004): *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*. Barcelona: UOC.
- AYALA, F. (1970): *Reflexiones sobre la estructura narrativa*. Madrid: Taurus.
- BALLESTA, J. (2002): *Medios de comunicación para una sociedad global*. Murcia: Universidad de Murcia.
- AUMONT, J. (1997): *El rostro en el cine*. Barcelona: Paidós.
- AUMONT, J. (2001): *La estética hoy*. Madrid: Cátedra.
- AUMONT, J. (2002): *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- AUMONT, J. (2004): *Las teorías de los cineastas*. Barcelona: Paidós.
- AUMONT, J. (2008): *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona, Paidós.

- BALLÓ, J. (2000): *Imágenes del silencio: Los motivos visuales en el cine*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- BARDIN, L. (1986): *El análisis de contenido*. Madrid: Akal.
- BARROSO GARCÍA, J. (1992): *Proceso de la información de actualidad en televisión*, Madrid: IORTV.
- BARROSO GARCÍA, J. (2002): *Realización de los géneros televisivos*. Madrid: Síntesis.
- BECA, J.(2009): *Pensar la imagen: Cine, sueño y realidad*. Almería: Instituto de Estudios Almerienses.
- BENET, V. (2008): *La cultura del cine. Introducción a la historia y la estética del cine*. Barcelona: Paidós.
- BERTHIER, N. (2007): *Cine, nación y nacionalidades en España*. Madrid: Casa de Velázquez.
- BEYLIE, C. (2006): *Películas clave de la historia del cine*. Barcelona: Robinbook.
- BORDWELL, D.(1996): *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Editorial Paidós.
- BORDWELL, D. (1997): *El cine clásico de Hollywood: estil cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Editorial Paidós.
- BRESSON, R. (1979): *Notas sobre el cinematógrafo*. México: Era.
- BURCH, NOEL. (2004): *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos.
- CABEZA, J. (2009): *La narrativa invencible: el cine de Hollywood en Madrid durante la guerra civil española*. Madrid: Cédra.
- CALABRESE, O. (1997): *El lenguaje del arte*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- CANET, F. (2009): *Narrativa audiovisual, Estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.
- CAPARRÓS, L. (2004): *El cine del nuevo siglo*. Madrid: Rialp.
- CARAMÉS LAGE, J. (2000): *El cine: otra dimensión del discurso artístico. Volumen I*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- CARAMÉS LAGE, J. (2000): *El cine: otra dimensión del discurso artístico. Volumen II*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- CASAS, Q. (2006): *Análisis y crítica audiovisual*. Barcelona: Gráficas Rey.

- CASAS, Q. (2007): *Películas Clave Del Western*. Barcelona: Robinbook.
- CASETTI, F. (2009): *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- CEBRIAN HERREROS, M. (1983): *Fundamentos de la teoría y técnica de la información audiovisual*. Madrid: Mezquita.
- CEBRIAN HERREROS, M. (1992): *Géneros informativos audiovisuales*. Madrid: Editorial Ciencia
- CHATEAU, D. (2005): *Cine y filosofía*. Argentina: Colihue.
- CHATMAN, S. (1990): *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Madrid: Taurus.
- CHECA, A. (2008): *Historia de la Comunicación: de la crónica a la disciplina científica*. La Coruña: Netbiblo.
- CHEN, M. (1996): *Montaje para el cuchillo y la espada*. Pekín: Cine de China.
- CHEN, M. (2005): *Historia de las artes marciales de China*. Pekín: Cine de China.
- CHION, M. (1993): *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.
- DAYAN, D. y KATZ, E. (1995): *La historia en directo. La retransmisión televisiva de los acontecimientos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- DEBRAY, R. (1994): *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós.
- DELEUZE, G. (1984): *La imagen movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós.
- DELEUZE, G. (2001): *La imagen tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós.
- DERRY, C. (2001): *The suspense thriller: films in the shadow of Alfred Hitchcock*. North Carolina: McFarland.
- DOMINGUÉZ, J. (2011): *El cine y los géneros: conceptos mutantes*. Buenos aires: BAFICI.
- DONDIS, D. (2002): *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili.
- DURAN, J. (2008): *Industrias de la comunicación audiovisual*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- EISENSTEIN, S. (2002): *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Rialp.

- EISENSTEIN, S. (2006): *La forma del cine*. Madrid: Siglo XXI.
- ESTRADÉ, A. (2003): *La mirada del sociólogo: Qué es, qué hace, qué dice la sociología*. Barcelona: UOC.
- FERNÁNDEZ, A. (1997): *Medios de comunicación social*. San Sebastián: Ed. Domostierra.
- FERNÁNDEZ, F. (2003): *La dirección de producción para cine y televisión*. Barcelona: Paidós.
- FERNÁNDEZ, J. (1996): *Figuración y narración*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- FERRO, M. (1995): *Historia contemporánea y cine*. Barcelona: Ariel.
- FLECHA, R. (2009): *Teoría sociológica contemporánea*. Barcelona: Paidós.
- FREUD, S. (1979): *Psicoanálisis del arte*. Madrid: Alianza.
- FRUTOS, F. (1995): *El cine español desde Salamanca (1955-1995)*. Salamanca: Junta de Castilla y León/Filmoteca de Castilla y León.
- FRUTOS, F. (1996): *La fascinación de la mirada. Los aparatos precinematográficos y sus posibilidades expresivas*. Salamanca: Junta de Castilla y León.
- GALINDO, CÁCERES. (1999): *Técnicas de investigación en Sociedad, Cultura y Comunicación*. México: Addison Wesley Longman.
- GARCÍA, F. (2006): *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. Madrid: Laberinto.
- GARCÍA, J. (1996): *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- GARCÍA, J. (1998): *Acción, relato, discurso: estructura de la ficción narrativa*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- GARCÍA, L. (1989): *Como acercarse al cine*. México: Limusa.
- GAUDREAU, A. (2001): *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- GÓMEZ, J. (2006): *El cine: una guía de iniciación*. Murcia: Universidad de Murcia.
- GÓMEZ, M. (2000): *Del escenario a la pantalla. La adaptación cinematográfica del teatro español*. North Carolina: University of North Carolina.
- GONZÁLEZ, D. (2006): *Estrategias: Referidas al aprendizaje, la instrucción y la evaluación*. México: Editorial UniSon.

- GONZÁLEZ, J. (1995): *El análisis cinematográfico: teoría y práctica del análisis de la secuencia*. Madrid: Editorial Complutense.
- GORDILLO, I. (2009): *Manual de narrativa televisiva*. Madrid: Editorial Síntesis.
- GUBERN, R. (2009): *Historia del cine español*. Madrid: Cátedra.
- GUTIÉRREZ, B. (2004): *Oficio de cine*. Madrid: Ocho y medio.
- GUTIÉRREZ, B. (2006): *Teoría de la narración audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- HERNÁNDEZ, J. (2005): *Cine y literatura: Una metáfora visual*. Madrid: Ediciones JC.
- HERNÁNDEZ, R. (2008): *Pere Portabella: Hacia una poética del relato cinematográfico*. Madrid: Errata Naturae editores.
- HUERTA, M. (2006): *Análisis fílmico del cine español: sesenta películas para un fin de siglo*. Salamanca: Caja Duero.
- HUET, A. (2006): *El guion*. Barcelona: Paidós.
- IGARTUA, J.J. (2006): *Métodos cuantitativos de investigación en comunicación*, Barcelona: Editorial Bosch.
- JAMESON, F. (1992): *La estética geopolítica. Cine y espacio en el sistema mundial*. Barcelona-Buenos Aires: Paidós.
- JIA, L. (1996): *Teoría de las películas de artes marciales de China*. Pekín: Cine de China.
- JIA, L. (2005): *Historia de las películas de artes marciales de China*. Pekín: Cultura y arte.
- JOLY, M. (2003): *La interpretación de la imagen*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- JULLIER, L. (2002): *Que es una buena película*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- JULLIER, L. (2007): *El sonido en el cine*. Barcelona: Editorial Paidós.
- JUN, N. (2008): *La historia y estética de las películas de artes marciales chinas*. Pekín: Amistad de China.
- KRACAUER, S. (1996): *Teoría del cine: la redención de la realidad física*. Barcelona: Editorial Paidós.
- LI, H. (2011): *Artes marciales y arte*. Yunnan: Ediciones Universidad de Yunnan.
- LI, S. (2006): *Trama de la narración de telenovela*. Pekín: Radio y televisión de China.

- LIU, J. (2008): *Cultura de artes marciales y moralidad*. Pekín: Traducción y redacción centrales.
- LIU, S. (2000): *Arte y técnicas del cine*. Pekín: Ediciones Universidad de Comunicación de China.
- LIU, S. (2008): *Teoría de pintura de escena y emoción de las películas china*. Pekín: Ediciones Universidad de Comunicación de China.
- LOISELEUX, J. (2005): *La luz en el cine*. Barcelona: Paidós.
- LÖKER, A. (2005): *Film and Suspense*. Victoria: Trafford.
- LÓPEZ, A. (2005): *Política de comunicación e identidad cultural: estrategias gubernamentales sobre la comunicación social*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela.
- LÓPEZ, J. (2009): *Teoría del guion cinematográfico. Lectura y escritura*. Madrid: Síntesis.
- LU, Y. (2010): *KungFu de China*. Suzhou: Guwuxuan.
- LUCAS, A. (1999): *Sociología de la comunicación*. Madrid: Trotta.
- LUCAS, A. (2006): *Sociología: Una invitación al estudio de la realidad social*. Pamplona: EUNSA.
- LUCAS, A. (2010): *La realidad social: transformaciones recientes en España*. Pamplona: EUNSA.
- MAGNY, J. (2005): *Vocabularios del cine: palabras para leer el cine, palabras para hacer cine, palabras para amar el cine*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- MALETZKE, G. (1969): *Sicología de la comunicación colectiva*. Quito: Centro Internacional de Estudios Superiores de Periodismo para América Latina.
- MARCOS, M. (2009): *Elementos estéticos del cine, Manual de dirección cinematográfica*. Madrid: Editorial Fragua.
- MARTIN, M. (2002): *El lenguaje del cine*, Barcelona: Gredisa.
- MARTÍNEZ, F. (2001): *La ficción narrativa: su lógica y ontología*. Santiago: LOM.
- MARTÍNEZ-SALANOVA, E. (2007): *Aprender con el cine, aprender de película. Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine*. Huelva: Grupo Comunicar.
- MASTERMAN, L. (1999): *La enseñanza de los medios de comunicación*. Madrid:

Ediciones de la Torre.

MÉNDEZ, A. (2004): *Perspectivas sobre comunicación y sociedad*. Valencia: Universidad de Valencia.

MÉNDEZ, A. (2005): *Cómo se hicieron las grandes películas*. Madrid: Cie.

MÍNQUEZ, N. (2002): *Literatura española y cine*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

MONGIN, O. (1998): *Violencia y cine contemporáneo*. Barcelona: Paidós Ibérico.

MONTERO, J. (2001): *Introducción a la historia de la comunicación social*. Barcelona: Editorial Ariel.

MONTERO, J. (2005): *El cine cambia la historia*. Madrid: RIALP.

MONTERO, J. y PAZ, M. (2009): *La larga sombra de Hitler: el cine nazi en España, 1933-1945*. Madrid: Cátedra.

MONTIEL, A (1999): *Teoría del cine: un balance histórico*. Madrid: Literatura y ciencia.

MORAGAS, M. (1980): *Semiótica y comunicación de masa*. Barcelona: Península.

MORIN, E. (2001): *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós Ibérico.

MUÑOZ, J.(2003) : *Cine y misterio humano*. Madrid: RIALP.

MUÑOZ, J.(2005) : *De Casablanca a solas: La creatividad única en cine y televisión*. Madrid: Ediciones internacionales universitarias.

NOTORIO, A.(2008) : *Estética: perspectivas contemporáneas*. Salamanca: Universidad de Salamanca.

PACHT, O. (1986): *Historia del arte y metodología*. Madrid: Alianza.

PAVIS, P. (2008): *El análisis de los espectáculos: teatro, mimo, danza, cine*. Barcelona: Paidós.

PAZ, A. y MONTERO, J.(1995): *Historia y cine: realidad, ficción y propaganda*. Madrid: Editorial Complutense.

PAZ, A. y MONTERO, J. (2002): *Historia y cine: realidad, ficción y propaganda*. Barcelona: Ariel.

PEÑA, DANIEL y ROMO, JUAN. (1997): *Introducción a la estadística para las ciencias sociales*, Mc. Graw Hill.

- PÉREZ, C. (2001): *Técnicas estadísticas con SPSS*. Madrid: Prentice Hall.
- PÉREZ BOWIE, J. (2008): *Leer el cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- PÉREZ BOWIE, J. (2010): *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- PÉREZ BOWIE, J. (2011): *Arbor, Vol 187, No 748 (2011): Las determinaciones genéricas en los procesos adaptativos*. Madrid: CSIC.
- PÉREZ, M. (1971): *Problemas del nuevo cine*. Madrid: Alianza.
- PERKIN, V. (1997): *El lenguaje del cine*. Madrid: Fundamento.
- PINEL, V. (2004): *El montaje. El espacio y el tiempo del filme*. Barcelona: Paidós.
- POLVERINO, L. (2007): *Manual del director de cine*. Buenos Aires: Libertador.
- PROPP, V. (1987): *Morfología del cuento: seguida de Las transformaciones de los cuentos maravillosos*. Madrid: Fundamentos.
- PROPP, V. (2008): *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Fundamentos
- PRÓSPER, J. (2004): *Elementos constructivos del relato cinematográfico*. Valencia: Editorial de la Universidad de Politécnica de Valencia.
- PUENTE, S. (1997): *El drama hecho noticia*. Santiago de Chile: UCC.
- QIONG, W. (2005): *El estudio de los géneros cinematográficos chinos*. Pekín: Cine de China.
- RAMÍREZ, J. (1993): *La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro*. Madrid: Alianza Editorial.
- RANCIÈRE, J. (2005): *La fábula cinematográfica: reflexiones sobre la ficción en el cine*. BARCELONA: Ediciones Paidós Ibérica.
- RODA FERNÁNDEZ, R. (1989): *Medios de comunicación de masas: su influencia en la sociedad y en la cultura contemporáneas*. Madrid: Siglo XXI.
- RODRÍGUEZ, J. (2008): *Información estética en el relato*. Quito: CIESPAL, Col. Intiyán.
- RODRIGO ALSINA, M. (1989): *La construcción de la noticia*. Barcelona: Paidós.
- ROMAGUERA, J. (1999): *El lenguaje cinematográfico: gramática, géneros, estilos y materiales*. Madrid: Ediciones de la Torre.

- ROMÁN, A., (2008): *El lenguaje musivisual: semiótica y estética de la música cinematográfica*. Madrid: Editorial Visión Libros.
- SANABRIA MARTÍN, F. (1994): *Información audiovisual*. Barcelona: Bosch Casa Editorial.
- SÁNCHEZ, J. (2004): *De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- SÁNCHEZ, J. (2004): *Diccionario temático del cine*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- SÁNCHEZ, J. (2004): *De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- SÁNCHEZ, J. (2006): *Narrativa audiovisual*. Barcelona: Editorial: UOC.
- SÁNCHEZ, R.(1992): *Montaje cinematográfico: arte de movimiento*. México: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de Universidad Nacional Autónoma de México, México,
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (2009): *Estrategias de guion cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (2003): *Diccionario de creación cinematográfica*. Barcelona: Ariel.
- SELLÉS, M. (2008): *El documental y El lenguaje cinematográfico*. Barcelona: Editorial UOC.
- SHI, C. (2003): *Arte de ópera de Pekín*. Hebei: Ediciones Universidad de Hebei.
- SIERRA BRAVO, R. (1995): *Técnicas de investigación social, Teoría y ejercicios*. Madrid: Paraninfo.
- SONG, J. (2007): *La narratología audiovisual*. Pekín: Ediciones Universidad de comunicación de China.
- STRAUSS, F. (2007): *Hacer una película*. Barcelona: Paidós.
- Varios (1990): *Diccionario de Ciencias y Técnicas de la Comunicación*. Madrid: Ediciones Paulinas.
- STAM, R. (2001): *Teorías del cine*. Barcelona: Paidós.
- TARKOVSKI, A. (1991): *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Rialp.
- THEODOR, W. (1976): *El cine y la música*. Madrid: Fundamentos.

- TIRARD, L. (2003): *Lecciones de cine*. Barcelona: Paidós.
- TIRARD, L. (2008): *Más lecciones de cine*. Barcelona: Paidós.
- THOMPSON, R. (2001): *Manual de montaje. Gramática del montaje cinematográfico*. Madrid: Plot.
- TRUFFAUT, F. (1974): *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza.
- TRUFFAUT, F. (1991): *Hitchcock: A Definitive Study of Alfred Hitchcock*. Madrid: Akal.
- VALLES, J. (2008): *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*. Madrid: Iberoamericana.
- VANOYE, F. (1996): *Guiones modelo y modelos de guion: argumentos clásicos y modernos en el cine*. Barcelona: Editorial Paidós.
- VÁZQUEZ, C. (2005): *Almodóvar: el cine como pasión*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.
- VERA, P. (1999): *Creadores de sueños*. Murcia: Universidad de Murcia.
- VILCHES, L. (1983): *La lectura de la imagen*. Barcelona: Paidós.
- VILLAIN, D. (1999): *El montaje*. Madrid: Cátedra.
- VILLAIN, D. (2005): *El encuadre cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- WANG, X. (2008): *El cine de violencia*. Pekín: Universidad de Comunicación de China.
- WERNER., F. (1997): *Cien años de cine Vol. 1 1895-1924. Desde los orígenes hasta su establecimiento como medio*. México: Siglo XXI.
- WERNER., F. (1997): *Cien años de cine. Una historia del cine en cien películas. Vol. 2: 1925-1944. El cine como fuerza social*. México: Siglo XXI.
- WERNER., F. (1997): *Cien años de cine, una historia del cine en cien películas. Vol. 3: 1945-1960: Hacia una búsqueda de los valores*. México: Siglo XXI.
- WERNER., F. (1997): *Cien años de cine, una historia del cine en cien películas. Vol. 4: 1961-1976. Entre tradición y nueva orientación*. México: Siglo XXI.
- WERNER., F. (1999): *Cien años de cine, una historia de cine en cien películas. Vol. 5: 1977-1995: Artículo de consumo masivo y Arte*. México: Siglo XXI.
- WILSON, E. (2009): *Atom Egoyan*. Illinois: University of Illinois.

YI, J. (2002): *Los espadachines*. Guangdong: Periodismo del Sur.

ZHANG, B. (2006): *Historia del cine contemporáneo de China. Volumen 1*. Pekín: Cultura y arte.

ZHANG, L. (2009): *El secreto de las películas de KungFu*. Pekín: Qingdao.

ZUNZUNEGUI, S. (1989): *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.

FILMOGRAFÍA DEL SIGLO XXI⁴⁵

- 2001 – Zu warriors (Shu shan zhuan). Tsui Hark
- 2002 – Héroe (Zhang Yimou).
- 2003 –
- 2004 – La casa de las dagas voladoras (Shi mian mai fu). Zhang Yimou
El ataque del dragón blanco. Wilson Yip Wai Shun
- 2005 – Siete espadas (Qi jian). Tsui Hark
El mito (Shen hua). Stanley Tong
- 2006 – La promesa (Wu ji). Chen Kaige
- 2007 – The valiant ones new (Xin zhong lie tu). Liu Xin
Los señores de la guerra (Tou ming zhuang). Peter Chan
- 2008 – Una emperatriz y sus guerreros (Jiang shan mei ren). Siu Tung Ching.
Painted skin (Hua pi). Gordon Chan
- 2009 – Los guerreros de la tormenta (Feng yun 2). Oxide Pang y Danny Pang
- 2010 – Detective Dee y el misterio de la llama fantasma. (Di Renjie zhi tong tian di guo). Tsui Hark
Reino de asesinos (Jian yu). John Woo
14 blades (Jin yi wei). Daniel Lee

⁴⁵Aquí se enumeran todas las películas de artes marciales chinas con espadachines históricos en el sentido estricto, proyectadas en sala de cine en China continental, de las que la mayoría son coproducidos por China continental y Hong Kong. No se incluye películas financiadas y difundidas específicamente para los canales de televisión. Tampoco se incluyen películas de este género con héroes y tramas modernos o contemporáneos.

FILMOGRAFÍA DEL SIGLO XX⁴⁶

Ang Lee (1954, Taiwan)

2000 Tigre y dragón (Wo hu cang long)

Benny Chan (1969, Hongkong)

1993 La grulla mágica (Xin xian hao shen zhen)

Cheh Chang (1924-2002, Hongkong)

1966 El trófico magnífico (Bian cheng san xia)

1966 Tiger boy (Hu xia jian chou)

1967 El asesino (Da ci ke)

1967 El espadachín manco (Du bi dao)

1967 Camino de la espada rota (Duan chang jian)

1968 La vuelta de la golondrina de oro (Jin yan zi)

1969 El puño invencible (Tie shou wu qing)

1969 La daga voladora (Fei dao shou)

1969 El brazo de la venganza (Du bi dao wang)

1969 La espada y el viaje (Bao biao)

1970 El rey Aguila (Ying wang)

1970 The wandering swordsman (You xia er)

1970 Los 13 hilos del dragón de oro (Shi san tai bao)

1971 La furia del tigre amarillo (Xin du bi dao)

1971 Duelo salvaje (Shuang xia)

1972 Trilogy Of swordsmanship (Qun ying hui)

1972 The delightful forest (Kuai huo lin)

1972 Legenda del lago (Shui hu zhuan)

1973 Los hermanos de sangre (Ci ma)

1973 El pirata (Da hai dao)

1973 Todos los hombres son hermanos (Dang kou zhi)

⁴⁶Aquí se enumeran los filmes de artes marciales chinos de mayor proyección nacional del siglo pasado, hechos principalmente por los famosos directores de Hong Kong, Taiwán o China continental o la colaboración de los mismos. Si no existen títulos españoles, se presentan sus títulos internacionales. Las letras entre paréntesis son sus títulos originales, para el fácil acceso a información en internet.

1974 Dos héroes (Fang shiyu yu hong xiguan)
 1974 Los 5 años de Shaolin (Shao lin wu zu)
 1974 Los discípulos de Shaolin (Shao lin zi di)
 1974 Las artes marciales De Shaolin (Hong quan yu yong chun)
 1975 Marco Polo (Ma ke bo luo)
 1976 Los vengadores de Shaolin (Fang shiyu yu hu huigan)
 1976 The new Shaolin boxers (Cai li fo xiao zi)
 1976 El Templo de Shaolin (Shao lin si)
 1977 Los magníficos guerreros del Kung Fu (Jiang hu han zi)
 1977 El arquero valiente (She diao ying xiong zhuan)
 1978 El arquero valiente II (She diao ying xiong zhuan xu ji)
 1978 Avengers lisiados (Can que)
 1978 Shaolin invencible (Nan shao lin yu bei shao lin)
 1978 Cinco venenos (Wu du)
 1979 Heaven and hell (Di san lei da dou)
 1979 Cabrito con los brazos de oro (Jin bi tong)
 1979 Salvadores de Shaolin (Sheng si dou)
 1979 Diez tigres de Kwangtung (Guang dong shi hu yu hou wu hu)
 1980 Legend of the fox (Fei hu wai zhuan)
 1980 Bandera del hierro (Tie qi men)
 1980 Dos campeones de Shaolin (Shao lin yu wu dang)
 1981 El arquero valiente III (She diao ying xiong zhuan di san ji)
 1981 La espada se manchó con sangre real (Bi xue jian)
 1981 Masked avengers (Cha shou)
 1982 El arquero valiente y su compañera (Shen diao xia lu)
 1982 Five element ninjas (Wu hun ren shu)
 1982 Ode to gallantry (Xia ke xing)
 1982 House of Traps (Chong xiao lou)
 1983 El hombre extraño (shen tong shu yu xiao ba wang)
 1984 Nine Demons (Jiu zi tian mo)
 1990 Hidden hero (Jiang hu qi bing)
 1993 Ninja en China antigua (Shen tou)

Chia-Liang Liu (1936, Hongkong)

1975 El mono tramposo sobre el fuego sagrado (Shen da)
 1977 Los vengadores de Shaolin (Hong xi guan)
 1978 Las 36 cámaras de Shaolin (Shao lin san shi liu fang)
 1978 Shaolin mantis (Tang lang)
 1979 Ho el sucio (Lan tou he)
 1979 Spiritual boxer II (Mao shan jiang shi quan)

1980 Regreso a la cámara 36 de Shaolin (Shao lin da peng da shi)
1982 Armas legendarias de China (Shi ba ban wu yi)
1984 El luchador invisible (Wu lang ba gua gun)
1985 Discípulos de la cámara (Pi li shi jie)
1986 Las artes marciales de Shaolin (Nan bei shao lin)

Chuen Chan (Hongkong)

1983 Hiena salvaje II (Long teng hu yue)

Chung Sun (1941, Taiwan)

1978 El águila vengadora (Leng xue shi san ying)
1979 The kung fu instructor (Jiao tou)
1979 The deadly breaking sword (Feng liu duan jian xiao xiao dao)
1984 The master strikes back (Jiao tou fa wei)

Gordon Chan(1960, Hongkong)

1993 The king of beggars (Wu zhuang yuan su qi er)
1992 Saviour of souls 2 (Jiu er shen diao zhi chi xin qing chang jian)

Hsin-yan Chang (1934)⁴⁷

1980 White hair devil lady (Bai fa mo nu zhuan)
1981 El templo de Shaolin (Shao lin si)
1983 Boys fighters (Shao lin xiao zi)
1987 Errant of yellow river (Huang he da xia)
1991 The japanese warrior (Dong ying yiu xia)
1993 Fist from shaolin (Shao lin hao xia zhuan)
2000 New shaolin temple (Xin shao lin si)

Hsueh Li Pao (1936,Taiwan)

1971 Finger of doom (Tai yin zhi)
1971 The oath of death (Wan jian chuan xin)
1974 The shadow boxer (Tai ji quan)

⁴⁷Los directores sin la información de lugar son los de China continental.

1977 El mago de batalla (Tian long ba bu)

Hua Xun Zhang(1936)

1992 The swordswoman in white (Bai y ixia nu)

1994 Casting Sword

Jackie Chan(1954, Hongkong)

1979 Hiena salvaje (Xiao quan guai zhao)

Jing Wong(1955, Hongkong)

1993 The seven princesses (Wu xia qi gong zhu)

1993 The evil cult (Yi tian tu long ji zhi mo jiao jiao zhu)

1993 Legend of the liquid sword (Xiao xia chu liu xiang)

1994 La leyenda del dragón rojo (Xin shao lin wu zu)

John Woo(1946, Hongkong)

1975 La mano de la muerte (Shao lin men)

1978 El último caballero (Hao xia)

Joseph Kuo (1935, Tai wan)

1968 The swordsman of all swordsmen (Yi dai jian wang)

1969 El espadachin de la muerte (Jian wang zhi wang)

1971 Mission impossible (Jian nu you hun)

1976 Los 18 hombres de bronce (Shao lin si shi ba tong ren)

1979 Dragon's claws (Wu zhua shi ba fan)

1982 The 36 deadly styles (Mi quan san shi liu zhao)

Kar Wai Wong (1945, Hongkong)

1994 Este contraveneno del oeste (Dong du xi xie)

King Hu (1931-1997, Hongkong)

- 1966 Bebe conmigo (Da zui xia)
- 1967 Dragon gate inn (Long men ke zhan)
- 1969 Un toque de Zen I (Xia nu 1)
- 1970 Four moods (Xi nu ai le)
- 1971 Un toque de ZenII (Xia nu 2)
- 1973 El destino de Lee Khan (Ying chun ge zhi feng bo)
- 1975 The valiant ones (Zhong lie tu)
- 1979 La leyenda de la montaña (Shan zhong chuan qi)
- 1979 Lluvia en la montaña (Kong shan ling yu)
- 1990 Espadachín (Xiao ao jiang hu)
- 1993 Painted Skin (Hua pi zhi yin yang fa wang)

Kaige Chen (1952)

- 1999 El emperador y el asesino (Jing ke ci qin wang)

LoWei (1914, Hongkong)

- 1960 La mariposa negra (Hei hu die)
- 1963 La flecha de oro (Jin jian meng)
- 1968 El valle de la muerte (Duan hun gu)
- 1968 La mariposa negra (Nu xia hei hu die)
- 1969 La espada de oro (Long men jin jian)
- 1969 Raw courage (Hu dan)
- 1969 El pantano de dragon (Du long tan)
- 1970 Brothers five (Wu hu tu long)
- 1971 Vengeance of a snow girl (Bing tian xia nu)
- 1971 The comet strikes (Gui liu xing)
- 1971 The shadow whip (Ying zi shen bian)
- 1971 The invincible eight (Tian long ba bu)
- 1972 The hurricane (Jin xuan feng)
- 1976 Meteoro inmortal (Feng yu shuang liu xing)
- 1976 La cámara de los 36 hombres de madera (Shao lin mu ren xiang)
- 1977 Matar a traición (Jian hua yan yu jiang nan)
- 1978 Karate ghostbuster (Quan jing)
- 1978 Los super guardaespaldas (Fei du juan yun shan)
- 1979 El puño del dragón (Long quan)

Lung Siu

- 1980 Luchador novato aprendiendo hasta del gato (She mao he hun xing quan)
- 1984 Red dragons of shaolin (Nan quan wang zhi qi zhuang shan he)
- 1997 Leekui legend (Li kui chuan qi)

Ping He (1957)

- 1991 Swordsman in double flag (Shuang qi zhen dao ke)
- 1995 Sun valley (Ri guang xia gu)

Raymond Lee (,Hongkong)

- 1992 New dragon gate inn (Xin long men ke zhan)

Ringo Lam (1955, Hongkong)

- 1994 Burning paradise in hell (Huo shao hong lian si)

Sa Sun (1939)

- 1983 The undaunted Wudang (Wu dang)

Sammo Hung(1949, Hongkong)

- 1977 El monk de fisted del hierro (San de he shang yu chong mi liu)
- 1979 Knockabout (Za jia xiao zi)
- 1990 Pantyhose hero (Zhi fen shuang xiong)
- 1992 Los guerreros de la luna (Zhan shen chuan shuo)

Shao Chuan chen

- 1992 The Invincible Constable (Q ixia wu yi zhi wu shu nao dong jing)

Shou Kang Yao

- 1988 Secret imperial edict (Chuan guo mi zhao)

- 1990 The assassins's secret (Xue di zi mi shi)
- 1990 The super revengent monk (Tong tian zhang lao)
- 1991 The seven-star jasper sword (Qi xing bi yu dao)

Siu Tung Ching (1953, Hongkong)

- 1983 Duelo a muerte (Sheng si jue)
- 1987 Una historia china de fantasmas (Qian nu yiu hun)
- 1990 Una historia china de fantasmas I I (Qian nu yiu hun 2)
- 1991 Una historia china de fantasmas III (Qian nu yiu hun 3)
- 1992 Espadach n 2 (Xiao ao jianghu zhi dong fang bu bai)
- 1993 Espadach n 3 (Dong fang bu bai zhi feng yun zai qi)

Tian Hong Gao (1934)

- 1987 The magic beggar (Shen qi)
- 1988 Heroine Lu siniang (Feng chen nu xia lu si niang)
- 1989 Heroine Lu siniang parte 2: the dragon swordswoman (Shen long jian xia lu si niang)

Tsui Hark (1966, Hongkong)

- 1979 The butterfly murders (Die bian)
- 1983 Zu, guerreros de la montaña mágica (Xin shu shan jia xia)

Wai Keung Lau (1960, Hongkong)

- 1993 Todas las lanternas humanas nuevas de la piel (Ren pi deng long)
- 1999 The storm riders (Feng yun xiong ba tian xia)
- 2000 El duelo (Jue zhan zi jin zhi dian)

Wen Hua Li (1929)

- 1987 Golden dart hero (Jin biao huang tian ba)
- 1988 The magic legs (Wu di yuan yang tui)
- 1990 Death at the carefree mansion (Suo ming xiao yao lou)
- 1991 Bloodshed on the Luohuapo (Luo hua po qing chou)

Wen Zhi Wang

1988 Strange Swordsmans (Qi xia qing lu)

Woo-ping Yuen(1945, Hongkong)

1978 La serpiente a la sombra del águila (She xing diao shou)

1978 El mono borracho en el ojo del tigre (Zui quan)

1979 La danza de la pantera borracha (Nan bei zui quan)

1979 El luchador magnifico (Lin shi rong)

1980 Los puños de la muerte (Fo zhang luo han quan)

1982 Miracle fighters (Long men dun jia)

1983 Shaolin drunkard (Tian shi zhuang xie)

1984 Drunken Tai-Chi (Xiao tai ji)

1993 The Tai-Chi master (Tai ji zhang san feng)

1993 Hero among heroes (Su qi er)

1994 Fire dragon (Huo long chuan qi)

1994 Wing Chun (Yong chun)

Xie Fu Li

1988 The decapitating sword (Duan hou jian)

1989 Knives of desperation (Xiao hun dao)

Xin Shui Zhao (1929-1989)

1988 Swords meet (Tian xia di yi jian)

Yang jing

1988 Three ruan brothers (Ruan shi san xiong)

Yuen Chor (1934, Hongkong)

1967 Vengador (Tie dan en chou)

1970 Cold blade (Long mu xiang)

1971 The ghost's revenge (Yi jian gou hun)

1972 Las confesiones íntimas de una cortesana china (Ai nu)

1976 Clanes asesinos (Liu xing hu die jian)

1976 La espada mágica (Tian ya ming yue dao)

1976 La tela de la muerte (Wu du tian wang)

1977 Clans de intriga (Chu liu xiang)
 1977 El tigre de jade (Bai yu lao hu)
 1977 Duelo a muerte (San shao ye de jian)
 1977 El esgrimidor sentimental (Duo qing jian ke wu qing jian)
 1977 Pursuit of vengeance (Ming yue dao xue ye jian chou)
 1978 Clan of amazons (Lu xiao feng zhi xiu hua da dao)
 1978 Leyenda del murciéago (Chu liu xiang zhi bian fu chuan qi)
 1978 La espada celestial y el sable del dragón (Yi tian tu long ji)
 1978 El espadachín y la encantadora (Xiao shi yi lang)
 1979 Full moon scimitar (Yuan yue wan dao)
 1979 Murder plot (Kong que wang chao)
 1979 Los gemelos orgullosos (Jue dai shuang jiao)
 1980 Heroes shed no tears (Ying xiong wu lei)
 1980 Bat without wings (Wu yi bian fu)
 1981 Vuelta del esgrimidor sentimental (Mo jian xia qing)
 1981 El emperador y su hermano (Shu jian en chou lu)
 1981 El duelo del siglo (Lu xiao feng zhi jue zhan qian hou)
 1981 El lagarto negro (Hei xi yi)
 1982 Peligros del esgrimidor sentimental (Chu liu xiang zhi yiu ling shan zhuang)
 1982 The spirit of the sword 1982 espada (Huan hua xi jian)
 1983 El esgrimidor errante (Da xi shen sheng yi)
 1983 Descendant of the sun (Ri jie)
 1984 The hidden power of the dragon sabre (Mo dian tu long)
 1984 Lujuria para el amor de una cortesana china (Ai nu xin zhuan)

Zhong Ming Liu

1990 Swordsman in the royal court (Wang fu dao ke)
 1991 The fatal throwing sword (Suo ming fei dao)