

Universidad de Lima

Facultad de Comunicación

Carrera de Comunicación



**PANTERA NEGRA Y SHANG CHI**  
**LA INFLUENCIA DE SU PASADO**  
**CULTURAL EN LA CONSTRUCCIÓN DEL**  
**PERSONAJE DESDE LA DIRECCIÓN DE**  
**ARTE**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación

**Maria Belen Garrido Sumarriva**

**Código 20180782**

**Asesor**

**Nathalia Hendrickx Pompilla**

Lima – Perú

Junio de 2022



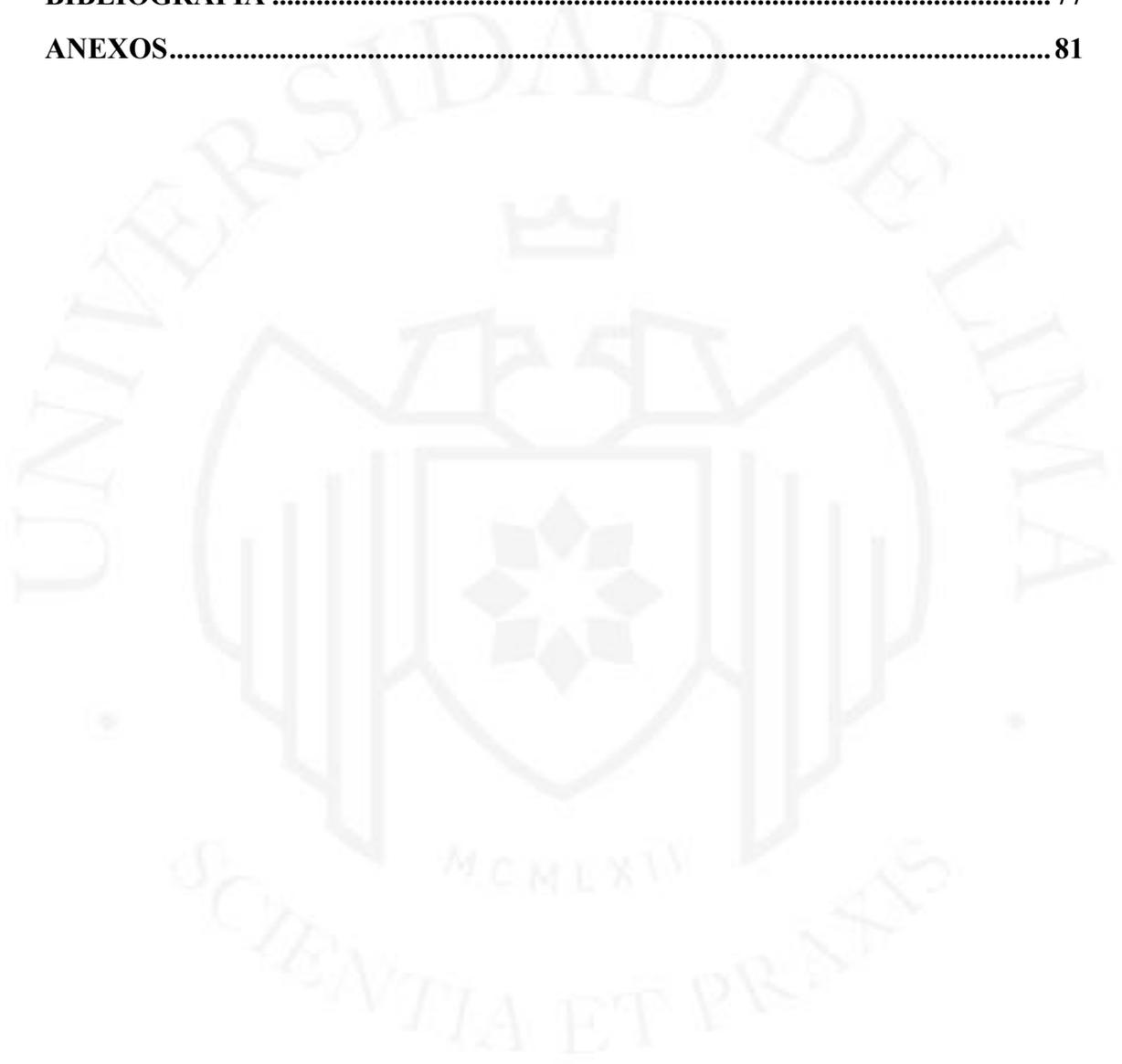


**PANTERA NEGRA Y SHANG CHI LA  
INFLUENCIA DE SU PASADO CULTURAL  
EN LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE  
DESDE LA DIRECCIÓN DE ARTE**

# TABLA DE CONTENIDO

<b>RESUMEN .....</b>	<b>VII</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>VIII</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN Y ESTADO DEL ARTE .....</b>	<b>4</b>
1.1 Planteamiento inicial.....	4
1.2 Justificación .....	5
1.3 Preguntas de Investigación .....	6
1.4 Hipótesis .....	6
1.5 Ejes a tratar .....	6
1.6 Antecedentes y Estado del Arte .....	7
1.6.1 Representación cultural.....	7
1.6.1.1 La cultura afroamericana en el cine.....	7
1.6.1.2 La cultura china en el cine .....	10
1.6.2 Representación de estereotipos en el cine.....	13
1.6.3 Construcción del personaje en el cine.....	17
1.6.4 El papel del vestuario y escenografía en el cine .....	19
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>23</b>
3.1 Representación cultural.....	23
3.2 Representación de estereotipos en el cine.....	24
3.3 Construcción del personaje en el cine.....	26
3.4 El papel del vestuario y escenografía en el cine .....	28
3.4.1 Vestuario: .....	28
3.4.2 Escenografía: .....	29
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....</b>	<b>32</b>
4.1 Objetivos de Investigación.....	32
4.2 Tipo de Investigación y alcance.....	32
4.3 Casos y Corpus del análisis .....	32
4.4 Técnicas, Instrumentos y Procedimiento .....	33
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS .....</b>	<b>36</b>
5.1 Descripción y análisis base de los escenarios observados .....	36
5.1.1 Información recopilada del Vestuario.....	36
5.1.2 Análisis de escenarios .....	47
5.1 Propuesta de análisis de la información recopilada .....	57
<b>CAPÍTULO V: CONCLUSIONES .....</b>	<b>63</b>
6.1 Discusión .....	63
6.1.1 Representación cultural.....	63

6.1.2 Representación de estereotipos en el cine.....	64
6.1.3 Construcción del personaje en el cine.....	65
6.1.4 El papel del vestuario y escenografía en el cine .....	66
6.2 Conclusión .....	68
6.2.1 Reflexiones.....	68
6.2.2 Limitaciones y Recomendaciones .....	71
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>73</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>77</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>81</b>



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Traje de pelea de Shang-Chi.....	36
Figura 2. Collar con dije de jade perteneciente a Shang-Chi.....	37
Figura 3. Conjunto gris de entrenamiento usado por Shang-Chi.....	38
Figura 4. Atuendo de entrenamiento utilizado en Ta Lo por Shang-Chi.....	40
Figura 5. Traje de tradicional de T'Challa y referencias de patrón Dashiki.....	41
Figura 6. Traje de pelea de T'Challa.....	42
Figura 7. Atuendo formal utilizado por T'Challa en las Naciones Unidas.....	43
Figura 8. Traje tradicional formal utilizado para primera reunión del consejo.....	46
Figura 9. Ciudad Ta Lo.....	47
Figura 10. Altar funerario en Ta Lo.....	49
Figura 11. Habitación de Shang-Chi en San Francisco.....	50
Figura 12. Sala del Trono y del consejo.....	51
Figura 13. Columnas al lado derecho de la sala del Trono, y sistema Nsibidi.....	52
Figura 14. Mundo Espiritual de T'Challa.....	53
Figura 15. Exterior del laboratorio en Wakanda.....	55
Figura 16. Sala del Trono y del consejo.....	56
Figura 17. Moodboard de “Shang Chi”.....	61
Figura 18. Moodboard de “Pantera Negra”.....	62

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Objetivos.....	82
Anexo 2: Matriz de Variables.....	83
Anexo 3: Matriz de Muestra.....	85
Anexo 4: Matriz de Consistencia.....	86
Anexo 5: Instrumentos de Recopilación y Procesamiento de datos.....	88



## RESUMEN

Las películas, de forma frecuente, presentan representaciones culturales de diferentes países, sin embargo, aunque existían obras cinematográficas que fueron consideradas como interpretaciones adecuadas de diferentes etnias (“Haz lo que debas” (1989), “El club de la buena estrella” (1993), entre otras), hubo varias representaciones mostradas en pantalla que funcionaban como una forma de burlarse de una cultura distinta a la estadounidense, o de poner a los norteamericanos en una posición superior al resto. Es, al considerar que, una forma de representación se puede dar en relación con el aspecto visual de las películas, como los atuendos y lugares en los que se desarrollan las historias, que se piensa en cómo el buen uso de diferentes detalles en cuanto a la dirección de arte puede ayudar a realizar una representación cultural correcta a través de su aporte a la construcción de los personajes.

La presente investigación estudia el vestuario y escenografías utilizadas en las películas “Pantera Negra” y “Shang Chi”, que se relacionan con los protagonistas de ambas películas, a partir de diferentes características e indicadores propios de ambos aspectos de la dirección de arte, encontrados a través de un análisis de contenido. La investigación identifica puntos claves que se relacionan con la representación cultural y evalúa si este tipo de representación se aleja o acerca a los estereotipos planteados en las obras cinematográficas de Hollywood del pasado.

Se concluye que la representación cultural está presente de diferentes maneras en las películas analizadas. Asimismo, si bien se está viendo diferentes formas de hacer alusiones a cierta cultura, estas no son excesivamente predominantes sino que, se mezclan con aspectos actuales y de otras culturas, permitiendo que los personajes sean culturalmente verosímiles, y sigan mostrándose como personas globales y capaces de manejarse en diferentes entornos sin necesidad de abandonar sus costumbres originales.

**Palabras clave:** *representación cultural, estereotipos, construcción del personaje, dirección de arte, diseño de vestuario, construcción de escenografía*

## ABSTRACT

Films frequently present cultural representations of different countries, however, although there were cinematographic works that were considered as adequate interpretations of different ethnicities ("Do the Right Thing" (1989), "The Joy Luck Club" (1993), among others), there were several representations shown on screen that functioned as a way to mock a culture different from the American one, or to put Americans in a superior position to the rest. It is by considering that one form of representation can be given in relation to the visual aspect of the films, such as the costumes and locations in which the stories take place, that one thinks of how the good use of different details in terms of art direction can help to make a correct cultural representation through its contribution to the construction of the characters.

The present research studies the costumes and scenography used in the films "Black Panther" and "Shang Chi", which are related to the main characters of both films. From different characteristics and indicators of both aspects of art direction, found through a content analysis, the research identifies key points that relate to cultural representation and assesses whether this type of representation moves away from or closer to the stereotypes posed in Hollywood films of the past.

It is concluded that cultural representation is present in different ways in the films analyzed. Likewise, although different forms of allusions to a certain culture are seen, they are not excessively predominant. Rather, they are mixed with current aspects and aspects of other cultures, allowing the characters to be culturally correct and to continue to show themselves as global people capable of managing in different environments without having to abandon their original customs.

**Keywords:** *cultural representation, stereotypes, character construction, art direction, costume design, set construction.*

# INTRODUCCIÓN

Desde que se comenzó a elaborar productos cinematográficos, se ha podido ver que diferentes países han mostrado sus perspectivas en relación con lo que se conocía como el “otro”, conocido como una cultura o persona observada desde una perspectiva externa. La industria de Hollywood no ha sido diferente, mostrando, en ciertas épocas, distintas culturas y personas desde su forma de pensar. Esto llevó a que múltiples representaciones de costumbres y tradiciones de otros lugares fueran mostradas desde estereotipos establecidos a través una perspectiva estadounidense y desde una falta de investigación a profundidad sobre la cultura que, representada en la película, dejaba al hombre blanco como superior. Es con el paso del tiempo y la globalización que aparecieron diferentes formas de pensar que permitieron nuevos tipos de representación en las películas modernas, donde la investigación y el análisis cultural, predominó.

La dirección de arte en las películas puede considerarse como una forma que se tiene en la industria cinematográfica para aportar a la construcción del personaje dentro de una historia. Esto, además, sirve para que ellos se vean como un reflejo de la realidad, y así, el espectador pueda identificar si la película encuentra o no, una representación cultural correcta.

Con esta idea inicial, la presente investigación se centra en el análisis de las representaciones culturales en la industria cinematográfica de Hollywood, especialmente en las películas “Pantera Negra” y “Shang Chi”. Hollywood toma importancia en esta investigación debido a su trascendencia por su popularidad masiva y su impacto comercial en el mundo. El estudio se planea enfocar en las representaciones culturales de África y China, observadas desde el diseño de escenografía y vestuario dentro de las dos películas mencionadas. Esto se va a realizar con el fin de demostrar la importancia de los aspectos culturales, como aporte a lo visual en la construcción de los dos personajes principales de estas producciones, que permiten mostrar una representación cultural verosímil y a su vez, presentar a una figura culturalmente compleja.

Asimismo, la investigación busca demostrar el aporte que “Pantera Negra” y “Shang Chi”, dos películas que pertenecen a la industria cinematográfica de Hollywood, en relación a la forma de representación de las culturas africanas y chinas en cuanto a la escenografía y vestuario, así como identificar si existen estereotipos de la cultura Negra o China y verificar la relación entre la construcción del personaje y las representaciones culturales resaltantes en relación a la escenografía y vestuario.

Con esta base ya establecida, en el segundo capítulo se detallan y evalúan ciertas definiciones, técnicas y características que diferentes autores han elaborado en relación con la representación cultural, la representación a través de los estereotipos, la construcción del personaje, y el rol que tiene el vestuario y la escenografía en la narrativa de una película. Todo esto con el fin de identificar si es que las características encontradas se presentan en la muestra seleccionada, que se basa en las escenas relevantes para la narrativa de los protagonistas que se pueden ver en las películas “Pantera Negra” y “Shang Chi”.

Teniendo esto en cuenta, en el tercer capítulo, se detalla la metodología de la investigación. Esta es de un alcance exploratorio-descriptivo, abordada desde el enfoque cualitativo. Se utiliza el análisis de contenido para la recolección y procesamiento de la información encontrada.

En el cuarto capítulo, se exponen los resultados del análisis de contenido y del procesamiento de la información encontrada en la recopilación de datos. El capítulo empieza con una explicación detallada de la información recopilada por puntos clave, que siguen el esquema de ejes, planteado en el primer capítulo, con el fin de mantener un orden. En el caso del procesamiento de información, esto se utiliza siguiendo indicadores previamente establecidos en la metodología. La meta de este capítulo es poder establecer una conexión directa entre la información encontrada en respecto al vestuario y escenografía, la construcción del personaje y la representación cultural o la representación a través de estereotipos.

La investigación revela la importancia de los colores utilizados en las escenografías y vestimentas, los patrones vistos en las telas de los vestuarios y ciertos estilos de atuendos, y la decoración y en cierto punto la organización de los escenarios,

para observar como la representación de lo africano y asiático está presente de diferentes maneras en ambas películas, resaltando que, se mezclan aspectos actuales y de otras culturas, permitiendo que sea culturalmente verosímil y también que forma identidades globales, capaces de manejar diferentes entornos, sin necesidad de abandonar las costumbres originales.



# CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN Y ESTADO DEL ARTE

## 1.1 Planteamiento inicial

Se está investigando la influencia del pasado cultural de África y China en la dirección de arte, centrada en la escenografía y diseño de vestuario vistos en las películas de Marvel, “Pantera Negra” y “Shang Chi”, se indaga cómo Marvel construye dos personajes protagónicos y su entorno en cuanto a las dos categorías antes mencionadas de la dirección artística, a partir de ciertos momentos y representaciones específicas del pasado cultural de las comunidades africana y china, mostrando un sincretismo con el mundo urbano representado en la pantalla de forma tal que aporta al desarrollo narrativo y la construcción de los personajes.

Para esto se debe tener en cuenta la posibilidad de evaluar a la dirección artística en la medida que está construyendo a un personaje, mientras reconstruye una cultura utilizando múltiples referencias del pasado y mezclando dichas referencias con lo moderno para crear de esta forma un mundo cultural inclusivo representado en la vida interna del personaje en cada película.

“Pantera Negra” es una película producida por Marvel Studios, distribuida por Walt Disney Studios y dirigida por Ryan Coogler que se estrenó en febrero del año 2018. El filme narra los hechos ocurridos después de “Capitán América: Civil War”, centrándose en el personaje de Pantera Negra. T’Chala, hijo del rey T’Chaka, quien asciende al trono de Wakanda a consecuencia del fallecimiento de su padre, esta nación ficticia se encuentra escondida en el continente de África. Al volverse rey, asume el rol de Pantera Negra, defensor y guerrero con habilidades de super héroe debido al consumo de una planta especial que proviene de su país. Es a lo largo de la película que se puede observar los problemas que surgen debido a la nueva responsabilidad que cae en los hombros del protagonista, además de su enfrentamiento con un enemigo del pasado de su padre que amenaza la tranquilidad de su comunidad.

Con respecto a la película “Shang Chi y la Leyenda de los Diez Anillos”, se debe señalar que este producto audiovisual es más reciente, habiéndose estrenado en septiembre del 2021. Esta obra, al igual que Pantera Negra, fue producida por Marvel Studios y distribuida por Walt Disney Studios. Además, fue dirigida por Destin Daniel Cretton. El filme cuenta parte de los hechos ocurridos después de la última película de los Vengadores, “Endgame”, tomando como personaje principal a Shang-Chi.

La historia se basa en cómo el protagonista, residente de San Francisco, tiene que enfrentar a su pasado al ser encontrado por un grupo conocido como “Los Diez Anillos”, que es controlado por su padre, quien busca encontrar y entrar en un pueblo místico conocido como Ta Lo, lugar que está lleno de criaturas que hacen referencia a las múltiples leyendas de China. Durante la película, Shang-Chi se tiene que enfrentar a su pasado para ayudar a mantener a la comunidad de Ta Lo segura, además de evitar que un ser maligno escape de su prisión.

## **1.2 Justificación**

Hollywood en el final del siglo XIX y entre los años 20 y 40 tuvo una representación no muy cercana a la realidad social de las culturas que intervienen dentro de sus películas y en algunos casos las minorías culturales fueron abordadas con sátira y denigración, en especial si se habla del caso de las culturas africanas y chinas, mostrando personajes basados en estereotipos o realizando historias que podrían considerarse racistas y crueles, así como su falta de inclusión.

Es por este motivo que las casas realizadoras de cine han decidido profundizar sus investigaciones en cuanto al desarrollo de los personajes, el vestuario y decorados, que han llevado a la representación de culturas que están permitiendo reivindicar a estos grupos étnicos, utilizando su cultura como inspiración para la ambientación y el diseño de vestuario para los protagonistas y sus allegados.

La falta de representación, o la representación basada puramente en estereotipos, no es algo que debe ser tomado a la ligera. Sino que debe ser corregido o evitado. Es por esta razón que la existencia de productos cinematográficos que muestren una forma de

representación adecuada es de suma importancia y debe ser estudiada. Además, la importancia de la dirección de arte en la narrativa de las películas y en la construcción del personaje no es algo que deba ignorarse, en especial considerando que, en muchos casos esta representación cultural, resalta el aspecto visual.

### **1.3 Preguntas de Investigación**

Teniendo esto en cuenta, se plantea que la pregunta general de la investigación se basa en averiguar: ¿Cuál es la representación cultural de lo africano y lo asiático en las escenografías y vestuarios observados en las películas “Pantera Negra” y “Shang Chi”? que influyen en la construcción del personaje. Además, se plantea tres preguntas que se desprenden de la primera.

- ¿Cuáles son los estereotipos de lo africano y lo asiático en las películas previas a Pantera Negra y Shang Chi?
- ¿En qué aspectos del vestuario y los escenarios se puede observar una representación de las culturas africanas y chinas que ayudan a la construcción de los protagonistas de Pantera Negra y Shang Chi respectivamente?
- ¿Cuáles son los criterios en los que los escenarios y el vestuario pueden ser considerados como formas de representación cultural africana y china?

### **1.4 Hipótesis**

Se plantea la hipótesis de que las películas “Pantera Negra” y “Shang-Chi” han logrado romper los esquemas de Hollywood y generar un impacto social significativo al representar de manera válida la cultura africana y china, a través del uso de elementos tradicionales y la combinación de la cultura tradicional con elementos urbanos. Se espera que este enfoque representativo no solo ofrezca una visión clásica de la cultura, sino también una representación más contemporánea.

### **1.5 Ejes a tratar**

A continuación, se plantean los ejes de investigación, los cuales son: La representación cultural, la representación de estereotipos, la construcción del personaje y el papel del vestuario y escenografía, vistos como situaciones narrativas observables y medibles que se plantean dentro de la narrativa de la industria cinematográfica actual. Asimismo, apoyaremos nuestra investigación en base a dos autores, estrechamente vinculados a la dirección de arte, ellos son Tamayo & Hendrickx (2016) que en su libro “Dirección de Arte en el Cine Peruano”, nos da una visión integral sobre el papel y la importancia del director de arte en cuanto a la construcción de una estética visual y por otro lado hemos tomado el libro de la diseñadora de vestuario Nadoolman (2014), “Film Craft: Costume Design”, que nos da un panorama amplio sobre la calidad artística, la estética y la comprensión profunda de la importancia del diseño de vestuario como influencia en la creación de personajes y la narrativa visual.

## **1.6 Antecedentes y Estado del Arte**

Para seguir con lo expuesto, cabe mencionar que previamente a las películas que son materia de análisis, existen películas cuya representación cultural había dado los primeros pasos, entre ellos están “Crouching Tiger, Hidden Dragon” (2000) y “Slumdog Millionaire” (2008), las cuales destacaron por su representación cultural y su enfoque estético. Hay que considerar que incluso antes de estas películas los cineastas comprendían la importancia de la dirección de arte en la construcción de atmósferas, el tono y la identidad visual de una película. Sin embargo, no se debe quitar el mérito a ambas películas por la representación cultural que está presente desde un ámbito visual, bajo esa perspectiva iniciamos el desarrollo conceptual de cada uno de los ejes antes mencionados.

### **1.6.1 Representación cultural**

#### **1.6.1.1 La cultura afroamericana en el cine**

Para comenzar con los ejes planteados, se toma el artículo “Panther is the New Black: Representatividade e Cultura na Comunicação do Filme Pantera Negra” de Paiva (2021), en él se resalta el concepto de la convergencia mediática descrita por Jenkins, en la que se ve al flujo de contenido por medio de distintas plataformas, que muestra una

cooperación entre las industrias y el comportamiento de las audiencias. Además, se plantea la idea de que la crítica que ha recibido Hollywood debido a su falta de representación de las minorías lleva a este intento de generar un cambio en las concepciones de sus producciones, tanto en los papeles estelares, como también en los roles de liderazgo de detrás de escena, como guionistas, productores y directores. Esto se debe a que la representatividad de la cultura afroamericana se puede considerar como un diferencial entre los distintos tabúes y polémicas de Hollywood, algo que se vio reflejado por los temas sociales vistos en la serie de cómics de Black Panther y se reforzó en su paso a un producto audiovisual. Sol (2012)

En relación con los tabúes y polémicas de Hollywood con respecto a la representación, se pueden resaltar dos formas que fueron marcadas por estereotipos, mencionadas en “Popular and Pervasive Stereotypes of African Americans” de Smithsonian (2022) y “Blackface: The Birth of An American Stereotype” publicados por The National Museum of African American History and Culture. El primer estereotipo es el del personaje conocido como “Uncle Tom”, que está basado en como durante el período de la segregación racial, los personajes de origen africano en el cine a menudo eran representados como sirvientes leales, naturalmente sumisos, obedientes y viviendo con un constante deseo de recibir la aprobación de las personas blancas, que eran considerados como los amos. Asimismo, está el acto conocido como “Blackface”, que comienza a darse ya que no se consideraba que las personas de origen africano eran lo suficientemente inteligentes para actuar. Por lo que, actores blancos se pintaban el rostro de negro y exageraban sus facciones para tomar roles pensados para personas negras. Esta era una forma de representación que caricaturizaba y ridiculizaba a los afroamericanos, reforzando la imagen de que los afroamericanos eran vagos, ignorantes, supersticiosos, hipersexuales y propensos al robo y la cobardía.

Por otro lado, el hecho de que las anteriores muestras en pantalla de la comunidad afroamericana sean inexactas y basadas en su mayoría en estereotipos negativos, lleva a que al ver la película “los asistentes al cine comienzan a celebrar y exponer sus interpretaciones de la película, lo que contribuye a los diferentes tipos de impacto constatados” Paiva (2021). Esta última idea es respaldada por el trabajo realizado por Abarca (2019), en su artículo “Pantera negra: La epopeya de Marvel que rompió con los estereotipos de Hollywood”, en la que se describe a la película como un hecho cultural

de trascendencia que no solo rompe con las representaciones clásicas de Hollywood relacionadas a la cultura africana, sino también aborda una de las cuestiones más relevantes para la comunidad afro-americana, que se relaciona con la globalización, la perspectiva del estadounidense, la colonización y el aislacionismo. Además, es en “Black Panther: Thrills, Postcolonial Discourse, and Blacktopia” de Eckhardt (2018), que se respalda esta idea, expresando que la película explora las diferentes cuestiones relacionadas con el equilibrio de poder entre el pueblo afroamericano y el estadounidense.

Asimismo, en el trabajo de Abarca (2019), se explica como T’Challa y Killmonger, protagonista y antagonista de la historia respectivamente, representan más de lo que se puede observar a simple vista, y llegan al punto de ser las dos partes de un todo, llevando al concepto de la doble consciencia, además de ser considerados como dos visiones que se tienen dentro de la comunidad afroamericana para conseguir su progreso.

*“Esta doble consciencia de una sensación peculiar; la de verse a uno mismo a través de los ojos de los demás; de medir su alma con la vara de un mundo que lo contempla con solazado desprecio y piedad. A toda hora se siente esta dualidad de ser norteamericano; y de ser negro; dos almas; dos pensamientos; dos contendientes irreconciliables; dos ideales encontrados en un cuerpo negro cuya fuerza tenaz es lo único que lo protege de ser destrozado”* (Du, 1903;1995)

Esto se puede relacionar con la “teoría de la representación” de Stuart Hall a través del enfoque construccionista, visto en el trabajo de Sere et al. (2020), “The Representation of African Cultural Identity in Black Panther Film by Ryan Coogler”. Este enfoque se utiliza para construir el significado a través del lenguaje, de la misma manera que la película de Pantera Negra es una forma utilizada por Ryan Coogler (el director de la película) para construir una perspectiva positiva de África, utilizando la imagen de los recursos naturales, rituales únicos, trajes tradicionales y momentos importantes inspirados en muchas tribus africanas.

Finalmente, varias ideas que son vistas en los trabajos de Abarca (2019); Sere, Muarifuiddin, Masri; y Eckhardt (2018), y que se pueden relacionar entre sí, se basan en que, la película es un mensaje más allá de lo evidente, que sigue el deseo de construir una mejor perspectiva de África y de su identidad. En donde los héroes son africanos, capaces

de manejarse en diferentes escenarios globales, mientras que su hogar se basa en una sociedad compleja y vibrante. Además, si bien esta sociedad tiene múltiples aspectos positivos, no cae en la idea de una utopía irreal al abordar temas relacionados a la colonización y cuestiones que tratan la globalización y los conflictos planteados con respecto a esta situación.

### **1.6.1.2 La cultura china en el cine**

Ahora, con el fin de desarrollar el eje de la representación de la cultura china en el cine, se toma el trabajo de Alvarado (2020), “Lo que puede un cuerpo: técnica y arte en el cine Wuxia”, que se caracteriza por su enfoque en las artes marciales y la cultura tradicional, cuya traducción literal puede tomarse como “héroes marciales” o “caballeros errantes”. El texto citado trabaja el hecho de que las películas y el cine en general funciona como un medio que determina que los cuerpos de los actores no se agotan en un modelo que tiene en consideración sus límites y potencial, y gracias a esto se llega a la idea de que el cine del género Wuxia, permite que el cuerpo opere en términos que van más allá de lo humano y lo simple, con una fuerte tendencia a lo metamórfico. Este se basa en un cuerpo que, en el marco de la narrativa Wuxia, busca salir de sí mismo y esto significa sabotear cualquier forma de tematización de lo que puede hacer. Esto se debe a que sus personajes siempre optan por una forma de actuar y moverse que la distancia del cuerpo sitiado por el discurso de la historia.

Por lo que, sea el cuerpo místico del guerrero-animal que beneficia a los menos favorecidos o del héroe que se sacrifica todo con el fin de conseguir la paz para todos. Este texto se relaciona con el artículo “Cyborg vs Kung fu: cine oriental, tecno narrativas y coreografías marciales” de Lewin (2012). En este trabajo se describe cómo durante los años 50 distintas prácticas orientales ingresaron a la sociedad estadounidense, lo que aumentó con la presencia de Bruce Lee, y lleva a un cambio marcado en el cine de artes marciales mostrado en la industria de Hollywood. Esto se respalda con el texto “An Analysis of Ideological Intention of Using Chinese Elements in Hollywood Films Based on Multi-strategy” de Fu (2019), en el que se explica como la "fiebre china" de Hollywood ha durado mucho tiempo, hasta el punto de convertirse en un "flujo chino" estable.

*“En correlato con la velocidad y precisión de sus movimientos; y de la explicitación conceptual de su ideario; Bruce Lee introdujo diversos recursos expresivos para desarrollar sus personajes; a partir de elementos de música, teatro, danza; en articulación y correspondencia con su filosofía; Lee despliega una nueva corporeidad marcial que revoluciona el género. El pequeño Dragón instala la duda en el corazón místico de Occidente” (Lewin, 2012, pp. 7).*

Además, se incluye el concepto de lo cyborg en el cine, que se basa en el uso de las nuevas tecnologías para las producciones cinematográficas. Es en este momento que, según Lewin (2012), la tecnología es responsable tanto de la destrucción, considerada como la experimentación descontrolada sobre los cuerpos de las personas, y también es responsable de todo lo que representa el control y salvación. Esto se mezcla con el pasado oriental, que mantiene todos los principios y valores vistos en las historias míticas y de héroes. Es también, gracias a lo digital que aparece este nuevo imaginario, donde se junta lo místico del género Wuxia, junto con la integración de la máquina.

*“Cuerpo místico oriental que se sobrepone a la máquina, y que destreza corporal que se impone sobre la hegemonía digital” (Lewin, 2012, pp. 12).*

Por el otro lado, es en el trabajo de Jianhua Sun, “An Analysis on the Appearance and Influence of Chinese Culture in English Movies” que se desarrolla la idea de que la cultura china está apareciendo más en las películas estadounidenses debido a que desempeña un papel más importante de lo que se consideraba hace unos años. Esto se debe al desarrollo de China como fuerza económica y social que se relaciona al progreso de la industria cinematográfica de todo el mundo, lo que lleva a tener en cuenta que la representación de la cultura china en el cine es una forma eficaz de acercarse al mercado cinematográfico chino. Esto lleva al hecho de que la aparición de la cultura china en las películas estadounidenses cuando estas no están basadas puramente en estereotipos ayuda a tener un mayor éxito de estas con un público chino y asiático-americano. Esto se relaciona con el trabajo de YuWei Fu, autor de Analisis of Ideological Intention of Using Chinese Elements in Hollywood Films Based on Multi-strategy, en el que se expresa como las historias, actores, estilo de lucha y otros elementos de la cultura china se han convertido en factores comunes en múltiples películas de Hollywood.

Sin embargo, Fu (2019) también expresa como en un momento los actores chinos fueron tratados injustamente en Hollywood, y la cultura china fue objeto de burla o representada sólo mediante el uso de estereotipos, creando malentendidos y resentimientos. Esta idea se relaciona con ciertos puntos expuestos en el trabajo de Lewin (2012), en el que se habla de ciertas reacciones negativas que se tuvieron con respecto a Bruce Lee.

Asimismo, si se piensa en el capítulo “Asian American Movies” de The SAGE International Encyclopedia of Mass Media and Society y en el capítulo “Asian American on Television” de The Oxford Research Encyclopedia of Literature, se puede resaltar algunos estereotipos que presentaban a los asiáticos y a los asiáticos americanos desde una luz negativa. Uno de estos se conoce como “Yellow Peril” o “Peligro amarillo” que se puede relacionar al estereotipo de “Fu Manchú”. Con este concepto se representa a las personas de origen asiático como una amenaza para la sociedad estadounidense, mostrándolos como villanos malvados o maestros del crimen que eran un peligro para Estados Unidos. También, está el estereotipo de la “minoría modelo”, con el que se representaba a los personajes de origen asiático como sirvientes modestos y minorías robóticas que competían por el trabajo y recursos. Es así, como se consideraba que estas formas de representación caricaturizaban y simplificaban a las personas pertenecientes a la cultura china y a las otras culturas asiáticas, reforzando estereotipos negativos.

Además, si bien actualmente, una gran parte de la taquilla en el extranjero está compuesta por el público chino, lo que convierte a la población de China en un gran mercado cinematográfico para Hollywood, y es innegable que, a medida que aumenta la fuerza nacional de China, los elementos chinos ocupan cada vez más una posición insustituible en el escenario del valor cultural mundial, esto no excluye los problemas que se presentan en relación con estas representaciones. De la misma forma, es en el texto de Sun (2019) que se expresa que aún falta tomar más acciones con el fin de mostrar la cultura china fuera de los prejuicios en la industria del cine.

### **1.6.2 Representación de estereotipos en el cine**

Para continuar, se toma el artículo “La Omnipotente blancura: el tratamiento de los Derechos Civiles en el cine norteamericano de Hollywood. Tres ejemplos paradigmáticos del éxito comercial” de Cossalter (2018). En el artículo se resalta la idea de qué la representación de las personas de color a lo largo de la historia cinematográfica en Hollywood se ha mostrado desde ciertos prejuicios y estereotipos que presentan a las personas blancas como superiores a las personas negras. Esto se basa en la idea de que para que un hombre de color sea respetado entre los hombres blancos, debe pretender actuar como una persona blanca, y segundo, la falsa tolerancia del hombre blanco, que consiste en que un hombre afroamericano debe agradecer el hecho de ser tratado con respeto y con el mismo valor que a un hombre blanco.

Otro aspecto de las películas antiguas se ve en el hecho de que se muestra a las personas de color como pasivas y débiles mientras se empodera a las personas blancas, mientras se tergiversan hechos históricos para mostrar a las personas blancas en una posición favorable. Además, en el análisis se muestra que, si bien se ha dado un cambio entre las películas analizadas anteriormente y se ha mejorado en la representación de la comunidad negra en las películas estadounidenses, aún se mantiene la idea de superioridad del hombre blanco sobre el hombre negro, incluso en detalles cotidianos. Estas ideas, también, se ven reflejadas en ciertos fragmentos del texto “South American Way: Construcciones de Género y Raza en los estereotipos plasmados por Hollywood (1930-1955)” de Sol (2012). Debido a que, en el artículo se resalta el sentido de superioridad por parte del estadounidense, tomando como referencia a la representación de la comunidad latinoamericana en las películas de Hollywood. Sin embargo, se tiene que resaltar que, actualmente, este tipo de películas no son parte de un conjunto homogéneo, ya que las representaciones son contradictorias y si bien existen ciertas obras basadas en estereotipos, hay otras que difieren de estas.

Es con el artículo “Cuando Hollywood encontró a Harlem: Caminos para la creación de un nuevo modelo de representación de la identidad afroamericana en el cine de los estudios (1970-1971)” de Fernández (2011), que se comienzan a plantear la forma

en el que modelo de representación de la comunidad afroamericana se va reformulando. En el texto se expresa que, se debe tener en cuenta que las películas comenzaron a evolucionar en cuanto a la representación vista en pantalla debido a que hubo un aumento de directores de color. Además, el deseo de la comunidad afroamericana de tener una mayor visibilidad en pantalla también colaboró a que se comenzara a dar esta reformulación.

*“Si bien es cierto que la representación que se hizo de la comunidad afroamericana a partir de la codificación de los presupuestos distintivos de la blaxploitation se puede considerar lastrada por determinados estereotipos –la violencia, la exaltación de la vida ilegal en el gueto, del materialismo y del individualismo– el que estas películas gozasen del favor de una gran parte de las audiencias afroamericanas de las grandes ciudades, representa el hecho que las películas conectaron con los anhelos de la comunidad afroamericana de tener una mayor visibilidad en la pantalla” (Fernández, 2011, pp. 48).*

Asimismo, se hace referencia a la “blaxploitation”, un movimiento cinematográfico que se basaba en la creación de películas de explotación de la comunidad negra, en las que se veía a las personas de esta comunidad como protagonistas de estas obras. Esto ayudó a dar cierta autonomía al hombre afroamericano, aspecto que iba en contra de las representaciones sumisas previamente mencionadas.

También, se habla de la importancia que comenzó a tener hablar de problemas como los guetos de las grandes ciudades y cómo esto se vio reflejado en la cinematografía de esta época, haciendo mención al nuevo realismo negro, en el que se muestra un deseo de denuncia y rechazo a los estereotipos planteados anteriormente. Todo esto lleva a la idea de que la representación de la cultura e historia afroamericana sigue siendo un debate en proceso, y que aunque han existido cambios en las formas en las que esta comunidad ha sido representada, estos cambios no han sido del todo satisfactorios.

Continuando, se toma el artículo de Maya C. Ramírez “The Other in Hollywood: Asia and Asian Americans and the Fight Against the Western Perspective”, para centrarse en las culturas orientales y los estereotipos utilizados por la industria de Hollywood para su representación, mientras que se toman en cuenta los cambios ocurridos últimamente.

En el artículo se habla del concepto de los roles predeterminados creados desde una perspectiva occidental para representar, encasillar e incluso erotizar a los asiáticos americanos al igual que a las personas de oriente. Asimismo, se le da importancia al concepto del “otro” que, según Ramírez, es al que se representa desde una perspectiva prejuiciosa y utilizando lo que se conoce como tropos o figuras literarias reconocibles creadas desde una visión occidental que es evidente a través del concepto y mito de la “minoría modelo”, que se basa en una minoría con ciertas características que podrían considerarse como nobles, además de la falta de reconocimiento que merece.

*“El rol del trabajador asiático obediente es un tema persistente que presenta a los asiáticos trabajando silenciosamente para los hombres blancos superiores que dominan la narrativa de la película. Estas impresiones negativas tienen efectos duraderos en las personas y comunidades asiáticas y presentan una narrativa de los asiáticos como trabajadores serviles y silenciosos. Este rol del trabajador asiático obediente perpetúa la falsa idea del propósito de los asiáticos: seguir y ser ventajosos para sus líderes blancos”.* (Ramírez, 2020, pp. 7)

Por otra parte, la lectura también expresa cómo las luchas de la comunidad asiática para ser aceptada en América, la ha llevado a avanzar a un futuro en el que se considera al cine como una herramienta para promulgar parte de la historia asiático-americana, además sirve para confirmar la vinculación entre las culturas y comunidades de estas personas con el cine producido por asiático-americanos. Esto ayuda a respaldar el hecho de que esta comunidad forma parte de la cultura estadounidense. Sin embargo, aunque es evidente que han contribuido a esta cultura, siguen siendo considerados como los “otros”, es por este motivo que se resalta el hecho de que el proceso para cambiar la percepción de Asia y la comunidad asiático-americana sigue, lo que ayuda a aumentar la representación asiática y el respeto por la comunidad por parte de la industria.

*“Al reconocer la existencia de que hay "películas asiático-americanas", se confirma que hay culturas y comunidades asiático-americanas vinculadas al cine producido precisamente por asiáticos-americanos. Esta idea está firmemente ilustrada por los cineastas que reconocen las luchas de los asiático-americanos y los representan en la pantalla sin estereotipos, lo que les ha permitido preservar*

*las historias de los asiático-americanos y mantener una conexión con el pasado de los asiático-americanos, para avanzar hacia un futuro unificado” (Ramírez, 2020, pp. 13).*

Finalmente, está el hecho de que, a mayor presencia de historias y representación de la cultura asiática en Hollywood, ayuda a mejorar la comprensión de que la cultura asiático-americana es parte de la cultura estadounidense, y no debería ser considerada como la cultura de los “otros”. Sin embargo, hay que considerar que, a pesar del estreno de nuevas películas, varias siguen siendo problemáticas al basarse o utilizar los roles preestablecidos de los personajes asiático-americanos; aunque, como expresa Ramírez (2020, pp. 15), *“hay pasos para cambiar, ya que Hollywood está aceptando diferentes representaciones de culturas y personas. (...) Con la aceptación de escritores, directores y actores asiáticos-americanos, el Otro está empezando a ocupar un espacio dentro de Estados Unidos, ya que las culturas asiáticas se ven ahora como parte de las historias y el cine estadounidenses”*.

Esta última idea coincide con una de las conclusiones principales del artículo “An Analysis of the Expression of Chinese Traditional Cultural Elements in American Hollywood Movies” de Yang (2019). En el que se resalta la importancia de que la integración y expresión de los elementos culturales tradicionales chinos en sus películas no sólo puede promover el desarrollo y el progreso de la industria cultural cinematográfica de Hollywood, sino que también muestra un camino para la difusión y el desarrollo de la cultura tradicional china en todo el mundo.

Por el otro lado, se tiene el texto de Ye (2019), “The Complexity of Chinese Figures in Hollywood Movies”, que va en contra de las ideas planteadas anteriormente, y tiene como principal conclusión que la representación de la cultura china en las películas de Hollywood solía y sigue siendo retratada por diferentes estereotipos o mostrada desde la perspectiva de los estadounidenses. Esto se debe a los directores de ciertas obras cinematográficas, el hegemonismo cultural, y el desconocimiento de los cambios de la cultura china. Además, la lectura resalta el hecho de que la representación de las figuras chinas en las películas de Hollywood se presenta en una situación más compleja que la de ser simplemente difamadas o alabadas.

Es en el trabajo de Long et al (2017) “Cinematic Features under Context Cultural Pattern: Chinese and American Movies” que se resalta el concepto del modelo cultural de alto y bajo contexto como un posible motivo entre las diferencias y problemas de la representación de la cultura china en Estados Unidos y distribución de las películas chinas en la sociedad estadounidense. Esto se debe a que se resalta la importancia de recordar que los valores culturales influyen en la identidad cultural de las personas.

Asimismo, se considera que el modelo cultural de alto y bajo contexto, revela los diferentes comportamientos y perspectivas de las personas en las distintas culturas, pensando en la cultura china como la de alto contexto, mientras que la estadounidense se consideraría la de bajo contexto. Esto ayuda a mostrar divergencias en el uso de mensajes encubiertos y manifiestos, en las distinciones entre grupos internos y externos y en el sistema temporal policrónico y monocrónico, entendiendo la temporalidad policrónica, como la organización del tiempo en múltiples tareas y cuyos eventos o actividades pueden superponerse o interrumpirse entre sí, mientras que la temporalidad monocrónica, es todo lo contrario, resaltando la puntualidad y rigurosidad de cada evento por separado.

Además, se resalta el hecho de que es más fácil para la cultura de bajo contexto promover sus valores ya que sus mensajes son más directos y claros, mientras que las películas de alto contexto tienen mensajes ambiguos y demasiados códigos no verbales que los hacen difíciles de comprender, especialmente si no se comparte la misma cultura que la mostrada en la película. Por eso, al público de bajo contexto le cuesta apreciar las películas de alto contexto en todo su potencial. Esto lleva a la conclusión de que reducir la brecha entre los dos contextos podría ayudar a acercar a personas de diferentes culturas, lo que ayudaría a la comprensión de las historias, y ayudaría a corregir la interpretación de la cultura china, aliviando los malentendidos y eliminando las representaciones prejuiciosas en las películas estadounidenses.

### **1.6.3 Construcción del personaje en el cine**

Continuando con los ejes planteados para la investigación, se toma como referencia el texto de Pérez (2016), “Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa filmica”. En este se trata el concepto

del enfoque fenomenológico, que consiste en una corriente filosófica que se centra en la comprensión y el estudio de la experiencia humana y la forma como los individuos interpretan y dan sentido al mundo que los rodea. Es en este sentido que se considera al personaje como una simulación o reflejo de una persona real, mientras se toma a la persona como un actante, resaltando su papel como necesario para el relato de un acontecimiento o la realización de una acción.

Este artículo coincide con el trabajo “Fundamentos Básicos en la Construcción del Personaje para Medios Audiovisuales” realizado por Galán (2007), en el hecho de que la articulación del personaje, al igual que la narrativa que los rodea, comienza desde los estudios literarios y teatrales, que funcionan como referentes narrativos que después son llevados al ámbito audiovisual. Todo esto es utilizado como elementos indiscutibles para el desarrollo de la historia, en el que se resaltan tres elementos fundamentales: el personaje, la acción y el conflicto. Esto respalda la idea planteada por Galán (2007) en otro de sus textos; “La Creación psicológica de los personajes para cine y televisión”, que expresa que la creación de un personaje complejo y verosímil no es sencilla y necesita tomar en consideración múltiples aspectos.

*“Visiones formales y actanciales ofrecerían resultados parciales en cuanto a articulación de caracteres. Igualmente, la relación entre la configuración del protagonista y las estructuras narrativas relativas a las acciones y las transformaciones del relato, que aquí no hemos tratado dada la concepción del personaje como unidad de acción que exigiría, no tendría por qué ofrecer en líneas generales conclusiones ligadas a los objetivos de investigación de la construcción del personaje” (Pérez, 2016, pp. 551).*

Además, una idea a resaltar del trabajo de Pérez (2016) se basa en que la articulación del personaje, en cuanto a su género, etnia, procedencia o apariencia física, tiene fuertes repercusiones y tiende a explicar la forma en que es percibido en su entorno, además de su cultura y por las personas que lo observan. Esto se puede relacionar con la idea planteada por Galán (2007) en la que se expresa que la mejor forma de crear un personaje se da en observar a las personas del entorno. Asimismo, se puede relacionar estas ideas con la existencia de dos posturas explicadas por Galán (2007) en el texto de “Fundamentos Básicos en la Construcción del Personaje para Medios Audiovisuales”

acerca de la creación de personajes, en la que una se basa en la visión existencialista que ve al personaje como un conjunto de atributos y cualidades (biografía, aspecto físico y psicológico), y la otra postura que se basa en una visión dinámica del personaje, considerándolo como actividades y constante transformación, que gana sentido al momento de caer en el hecho de que representan un ser y un hacer. (Galán, 2007, pp. 2).

Galán (2007), a su vez, expresa en ambos textos ideas que pueden relacionarse entre sí. Estas se basan en cómo la construcción de un personaje debe ser observada desde distintos ángulos que incluyan los rasgos internos y las acciones que son generadas por este mundo interno. Esto se debe a que, en la industria cinematográfica, el mundo interno se debe expresar por medio de distintos recursos, como las acciones, monólogos, y aspectos visuales. Esto se relaciona con la existencia de cuatro áreas de la psicología que ayudan a definir y comprender al mundo interno del personaje, conocidas como “*el pasado oculto, el inconsciente, los tipos de caracteres y la psicología anormal*” (Galán, 2005). Esto se debe a que, según teorías planteadas por Sigmund Freud y Carl Jung, la influencia que tiene el pasado sobre el presente, ayuda a modular las acciones y actitudes de una persona, al igual que los temores, llevando a ciertos comportamientos particulares.

Por otro lado, la influencia de un pasado positivo puede llevar a una buena salud mental, con reacciones acordes. Un hecho que resalta Galán (2007) en su texto es que estas teorías han sido aplicadas múltiples veces para el planteamiento de métodos para la construcción de personajes, por lo que “*el estudio de estos caracteres es lo que permite crear personajes verosímiles por su modo de actuar, sus diálogos y comportamiento. Consiste en la ambiciosa labor de construir una psicología para un personaje y, de ahí, puede surgir una apasionante historia, si el personaje es también apasionante o, al menos, está bien construido*” (Galán, 2005).

#### **1.6.4 El papel del vestuario y escenografía en el cine**

Finalmente, para el cuarto eje temático a desarrollar se toma el artículo de Ribeiro (2020), “La función narrativa del vestuario en el cine: La creación de la identidad del personaje cinematográfico en el cine de Hollywood”. En este trabajo se explica la

importancia y utilidad del diseño de vestuario para el desarrollo de la narrativa cinematográfica al igual que la construcción de un personaje.

*“Para mí, el diseño de vestuario y el de moda son dos disciplinas muy diferentes. Yo intento crear una persona. Estudio la psicología de esa persona y los motivos por los que se vestiría de una determinada manera. Hay muchas cosas que el diseñador tiene que “hacer bien”. El vestuario representa la condición psicológica, social y emocional del personaje en un momento determinado del guion. Es imposible diseñar para un actor si el diseñador no conoce al personaje”* (Nadoolma, 2014, pág.10)

Asimismo, en el texto se expresa como el diseño de vestuario participa directamente en todos los aspectos de la creación visual de los personajes en una obra cinematográfica. Esto parte desde el comienzo de estos personajes, y se tiene en consideración que son los vestuarios los que van a transmitir quiénes son los personajes. Esto quiere decir que “el vestuario debe reflejar la edad, el estatus social y la personalidad de cada individuo, teniendo en mente que todos estos factores pueden evolucionar a lo largo de la película” (Ribeiro, 2020). Esto se respalda en el trabajo de Pérez & Ruffi (2018), “La función narrativa del vestuario en el cine: la apariencia física del personaje cinematográfico como elemento de caracterización en el cine clásico de Hollywood”, en el que se expresa que el prestar atención al vestuario de un personaje conlleva que se le esté tomando como real, por lo que, la vestimenta de dicho personaje debe reflejar la clase social, trabajo, estado emocional, además de generación de la que forma parte y en qué período histórico se encuentra.

Además, Ribeiro, plantea en su trabajo como las funciones del vestuario se basan en completar al personaje, haciendo que este se vea como un conjunto integrado e inseparable, mientras que permite crear una representación visual de la personalidad de los personajes antes de qué estos tengan que actuar o expresarse de alguna forma hablada. Esto a su vez, aporta a los cambios emocionales que ayudan a realizar una puesta en escena, además de contribuir a la historia narrada al espectador. Es por este motivo que, “el trabajo del diseñador de vestuario es dirigirse al público mediante mensajes que están codificados en el vestuario de los actores y actrices” (Ribeiro, 2020, pp. 13).

Por otro lado, el vestuario; como se había mencionado anteriormente; sirve para relatar la historia que se está desarrollando en pantalla, ayudando no solo a evidenciar los cambios en la narrativa y los personajes, sino también enmarcando a la película dentro de un periodo de tiempo. También, sirven para definir las culturas e identidades de los personajes, llegando a plasmar su cultura de origen, el lugar y tiempo en el que creció y como se ha ido formando como persona, que lo lleva a tener cierta personalidad y a actuar de ciertas maneras en el tiempo en el que se comienza la historia de la obra cinematográfica.

A su vez, el vestuario ayuda a transmitir mensajes ocultos, o poco perceptibles que están en el guion al momento de realizar una película. Es con esta idea que se puede relacionar a la evolución de los personajes a nivel emocional, lo que ayuda a plantear un personaje tridimensional, que cuente con aspectos psicológicos, fisionómicos y sociológicos. Esta es una idea con la que coinciden Pérez & Ruffi (2018), al expresar que son los personajes redondos que podrán mostrar una variación en su carácter y comportamiento a través del vestuario y que la forma en la que un personaje presenta su apariencia externa que refleja, en la mayoría de los casos, su evolución emocional y psicológica.

*“El vestuario es una herramienta empleada en la transmisión del mensaje de la película. La creación de una identidad es la combinación del actor y del vestuario, que encarna la totalidad del personaje. Debido a esto, no podemos hablar de identidad si existe la ausencia de uno de estos dos factores”* (Ribeiro, 2020, pp. 22).

Además, se debe tener en consideración que el vestuario es una de las herramientas más importantes que se tiene para comunicar conceptos e ideas y permitir que el espectador pueda visualizar el entorno y la personalidad de los personajes dentro del universo ficcional. Es por este motivo que se considera al vestuario como “uno de los soportes más importantes de la narración, ya que la elección de la indumentaria de los personajes consolidará el guion” (Ribeiro, 2020).

En relación con el escenario, se tiene la definición planteada en el libro “Dirección de Arte en el Cine Peruano” de Tamayo & Hendrickx (2016). En este texto se puede

entender al escenario como los distintos lugares físicos dónde ocurren todos los sucesos y acciones de una historia. Esto es respaldado por el libro de Shorter (2012), “Designing for Screen: Production Design and Art Direct Explained”. Debido a que este es considerado como un aspecto crucial al momento de contar historias y representar personajes, ya que ayuda a crear una atmósfera por medio de los colores, texturas, mobiliario, y las mismas estructuras construidas.

Asimismo, se resalta el texto “La arquitectura en el cine de Hitchcock”, en el que Sergio Hernández (2017), resalta la importancia que tiene la escenografía para el cineasta. Expresando como Hitchcock, en su necesidad de tener el control por todo lo que se trasmite a los espectadores a través de la pantalla, manejaba hasta el mínimo detalle de la escenografía, evidenciando lo relevante que era esta para el desarrollo de diferentes situaciones. Es por ese lado que se comprenden las posibilidades que tiene la arquitectura y diseño empleados para una escenografía para potenciar lo que se desea transmitir con las imágenes observadas en una película.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

A continuación, se van a ver algunos conceptos y teorías relevantes propuestas por distintos autores icónicos en los temas a tratar. Esto se está exponiendo para indicar las teorías que se van a tomar en cuenta al momento de desarrollar con mayor profundidad la investigación. Para ello, se ha dividido las fuentes siguiendo la misma clasificación de ejes que se planteó para el estado de arte.

### 3.1 Representación cultural

Las representaciones culturales pueden ser consideradas como partes cruciales de las interacciones socioculturales y tienen un papel de suma importancia en el proceso de la creación de un imaginario colectivo. Asimismo, no se puede evitar mencionar a la obra “El Mundo como Representación” del autor Chartier (1992), en la que se expresa como las divisiones que se dan por las mismas diferencias culturales, llevan a la forma en que se separan las distintas sociedades en escalas sociales, y en este juego en el que se buscan formas de ejercer el poder sobre uno u otro grupo. Es al recordar a este autor que se puede hacer referencia a los trabajos vistos en el eje de “representación de estereotipos en el cine” en el estado del arte. Ya que, en este se habla de cómo en su mayoría, las formas de representación de la cultura afroamericana y la cultura china en Hollywood fueron realizadas desde la visión de que el hombre blanco, o en general, las personas estadounidenses eran superiores a las personas de otras culturas o de otro color de piel.

Teniendo esto en cuenta, se debe considerar el hecho de que la representación, según Szurmuk & McKee (2009) en el texto “Diccionario de estudios culturales latinoamericanos”, se basa en el resultado que se da del proceso de un signo o símbolo que actúa como muestra o imagen de una realidad u de algo considerado como original. Esto se respalda por el hecho de que el prefijo “re”, se relaciona al acto de repetir, o volver a mostrar algo que ya existe o se ha presentado anteriormente.

*“Representación sería, en este caso, un acontecimiento a través del cual algo es repetido, reproducido en el presente y, por lo tanto, restituido artificialmente en y por la representación”.* (Szurmuk & McKee, 2009, pp. 249)

A continuación, se debe considerar el hecho de que las distintas maneras en que se da la representación se han visto afectadas por el tiempo y la evolución del espacio en el que se manejan las personas. Es por esto, que se hace hincapié en la representación dentro del ámbito cinematográfico. Ya que, según Szurmuk & McKee (2009, pp. 251), la representación en el cine puede ser considerada como el resultado de las convenciones que se crean en un lugar y tiempo en específicos, y que, además responde a géneros y escuelas en particular, teniendo una gran relación a la ideología y a la posición en la que se pone a sí mismo el creador de dicha representación.

Asimismo, se debe explicar que existen varias teorías en cuanto a la representación, pero se resaltan tres como las generales y, por tanto, principales. Estas son la mimética, que se basa en el proceso conocido como mimesis (de origen griego), en el que el lenguaje imita la naturaleza, pensando en esta como la verdad que existe en el mundo exterior. La siguiente teoría se conoce como la intencionalista, que trata de cómo la persona que está generando la representación, impone un único significado de lo que se muestra a través del lenguaje utilizado. Finalmente, está la teoría constructivista planteada por Stuart Hall para explicar y estudiar cómo se da la representación. La teoría se basa en que nada (ni las cosas, ni lo que se observa en el mundo exterior) puede dar un significado que vaya a ser único y considerado como la verdad absoluta al lenguaje.

### **3.2 Representación de estereotipos en el cine**

En relación con el eje mencionado anteriormente, se puede ver que dentro de distintas películas se ha dado una representación cultural desde la visión de los estereotipos establecidos por la industria cinematográfica de Hollywood y los estadounidenses blancos. Es por este motivo que se debe tener en cuenta los conceptos establecidos por Lippmann (1992) en su libro “Public Opinion”, en el que establece cómo las personas dentro de una cultura seleccionan aspectos de otras culturas que han sido definidos o interpretados por una cultura externa a la original, y es de esta forma que se decide percibir distintos aspectos y generar lo que se conoce como estereotipos culturales. En este punto se habla de la americanización, que se basa principalmente en los estereotipos establecidos por los americanos para asimilar o reemplazar aspectos de otras

culturas.

*“Los estereotipos portan la carga de nuestras preferencias, se contagian de nuestros sentimientos de agrado o desagrado y se asocian a nuestros temores, anhelos, deseos, amor propio o esperanzas”.* (Lippman, 1922, pp. 127)

Es para la identificación de los estereotipos presentados en las películas de Hollywood, que se debe observar el uso de los roles preestablecidos por parte de la comunidad de esta industria y los creadores estadounidenses para que sean interpretados por personas de color o de origen asiático. Es en la lectura escrita por Ramirez (2020) “The Other in Hollywood: Asia and Asian Americans and the Fight Against the Western Perspective” que se menciona en el Estado del Arte de esta investigación que se resaltan los roles en los que se encasillan a los personajes asiáticos americanos o que son originarios de algún país en Asia. Uno de los roles más usuales se basa en el rol de hombre trabajador asiático, que además es considerado sumiso y permanentemente controlado. Es un hombre que trabaja silenciosamente para los hombres blancos.

Por otro lado, se resalta el trabajo “La Omnipotente blancura: el tratamiento de los Derechos Civiles en el cine norteamericano de Hollywood. Tres ejemplos paradigmáticos del éxito comercial” de Cossalter (2018). En este, se toma tres aspectos cruciales que se resaltan en este artículo, en el que se explica como un hombre de color solo puede ser respetado por hombres blancos, si es que actúan como una persona blanca, dejando de lado su propia cultura y tradiciones. Segundo, está la falsa tolerancia del hombre blanco, que muestra a los hombres de color actuando totalmente agradecidos de ser vistos con el mismo valor con el que se ve a un hombre blanco, dando la imagen que esto es un privilegio y no respeto básico. Finalmente, está el hecho de que se ve a las personas negras como pasivas y débiles en comparación a las personas blancas. Esto se relaciona con como las representaciones de los hombres de color se basaban en mostrar a las personas blancas en una posición favorable y superior al compararlas con personas de color, llevando a representar a los hombres de color como desorganizados, no tan inteligentes, violentos o volátiles, e incapaces de contralarse.

### 3.3 Construcción del personaje en el cine

Para el análisis de la construcción del personaje, se está tomando el modelo utilizado por Galán (2007) y Perez Ruffi en los trabajos mencionados anteriormente y que además ha sido trabajado por Tamayo & Hendrickx (2016) en el libro “Dirección de Arte en el Cine Peruano”. En este modelo, como explican Tamayo & Hendrickx (2016), se toma principalmente al personaje como una representación de un ser humano, ya sea una persona del entorno de uno o alguien en quién se haya pensado anteriormente.

Es por este motivo que se muestra a los personajes como redondos que tienen múltiples dimensiones, de la misma forma que los humanos son profundos a nivel emocional y psicológico, que pueden cambiar conforme va evolucionando la historia, y puede dividirse en una vida interior y exterior, además de presentarse de distintas formas al espectador. Esto se debe a que este modelo es el que más se asemeja a la idea de que los personajes son una representación de los humanos.

*“El personaje complejo es aquel de matices morales y gradaciones afectivas, cuya interioridad viene cargada de contradicción y duda que no pueden ser explicadas con una sola palabra, reduciéndolo a la fórmula de un adjetivo que lo defina totalmente. Los personajes complejos vienen provistos de valoraciones arbitrarias, de reacciones instintivas, incongruencias propias del género humano” (Tamayo, 2016, pp. 16).*

Para esto, además, se tiene en cuenta tres puntos que se relacionan con el mundo exterior, la dimensionalidad del personaje y la forma de representación que toma el personaje para hacer su carácter comprensible para el espectador. Al pensar en estos tres puntos, se debe tener claro que, en este modelo, el mundo interior del personaje que afecta al exterior y a cómo actúa frente a lo que vive en la trama, está definido en parte por la herencia y los distintos elementos culturales que se han acumulado por sus antepasados. Por lo que, se debe resaltar la influencia familiar y cultural dentro de la psicología del personaje, y esto lleva al hecho de que se debe tener una biografía definida para el personaje en cuestión.

Para comenzar con el mundo y la vida exterior del personaje, se señala que este se divide en tres áreas; la vida profesional; las actividades que realiza de forma laboral o en su día a día; la personal; que se trata de las relaciones que lleva con otras personas dentro de su mundo; y la vida privada; que se tratan de los actos que realiza cuando está solo. En una trama bien planteada, estas áreas se pueden observar entrecruzadas, dejando que el espectador pueda ir conociendo aspectos del personaje.

Además, se tiene la división del personaje en cinco dimensiones (pentadimensionalidad). Estas se basan en la **dimensión física**; que se trata de la apariencia y edad del personaje; **la social**, que se relaciona con el área personal, al tratarse de la ubicación que tiene en su sociedad; **la psicológica**, que se basa principalmente en su temperamento; **la cultural**, que habla de su forma de actuar, costumbres y educación; y finalmente, la **dimensión étnica**, en la que se ven todos los rasgos raciales que lo identifican. Las teorías de Freud respaldan en cierto punto esta forma de división, al hablar de las motivaciones y anhelos de una persona (personaje) y cómo esto afecta sus acciones.

Finalmente, se tiene a las formas en que se puede ayudar al espectador a que el carácter y psicología de un personaje sea comprensible. Estas comienzan por la forma en que habla y actúa, la siguiente forma, es la manera en que las personas de su entorno reaccionan ante el personaje en cuestión, y, para terminar, está la imagen que proyecta y la forma en que muestra su presencia en cada escena de la película. En este caso, se va a resaltar la última forma de presentación del carácter, debido a que esta está directamente relacionada al trabajo de la dirección de arte, resaltando aspectos de su vestuario, maquillaje y peinado.

*“El director de arte redacta, como documento de consulta, una biografía imaginaria y un perfil caracterológico de los personajes principales. Esto permite referirse a esos datos biográficos al tomar una decisión sobre cómo caracterizarlos en cada momento de la historia. Debe, igualmente, tener siempre presente el lugar y la época en la que el personaje actúa. El ambiente y la época obligan a los personajes a asumir conductas, oficios y creencias propias del contexto en que se desenvuelven” (Tamayo, 2016, pp. 19)*

### **3.4 El papel del vestuario y escenografía en el cine**

Para continuar con el último eje, se debe tener en cuenta que los personajes son una de las mayores fuentes de creatividad e información que puede tener un director de arte. Es gracias a los personajes y a la historia que se puede determinar los espacios, vestuarios y maquillaje que se van a crear para apoyar visualmente a la narrativa y que ayudan a que el espectador se meta en la historia y pueda identificarse con algunos aspectos de esta.

#### **3.4.1 Vestuario:**

El vestuario, según Tamayo & Hendrickx (2016) en su libro “Dirección de Arte en el Cine Peruano”, se considera como un complemento de la construcción del personaje, desde un aspecto externo y visual en el universo ficcional. Para esto, se debe tener en cuenta las dimensiones antes mencionadas (la física, psicológica, social, cultural y étnica), que forman parte del mundo exterior del personaje, y reflejan aspectos de su mundo interior. Estas ideas coinciden con las ideas expuestas por Nadoolman (2014) en su libro “Costume Design: Defining Character”, en el que expresa cómo los diseñadores de vestuario colaboran con los actores y directores para traer a los personajes de la historia a la vida, siendo esta su tarea principal, y cómo esto ayuda a las películas a contar la historia más allá de los aspectos narrativos.

Además, en el libro “FilmCraft: Costume Design” de Nadoolman (2003), se entiende que el vestuario tiene dos propósitos principales, el ayudar a la narrativa al crear personajes más auténticos, y ayudar al balance visual que se tiene en las distintas escenas para crear y mantener una imagen equilibrada, por medio del uso del color, las texturas y las siluetas. Es por lo que, se considera que los diseñadores de vestuario pueden crear atuendos muy elaborados, como también ropa que se utiliza en el día a día. Lo que lleva a que sea importante tener múltiples referencias (históricas, culturales, socioeconómicas) que son relevantes para la creación de los vestuarios, ya que, al ser utilizados por los actores para representar a los personajes de la historia, estos atuendos definen los gustos,

la personalidad, posición socioeconómica, trabajo, los desafíos, y el arco dramático del personaje.

*“En la vida real, la ropa define nuestro gusto y es una expresión de nuestra personalidad. (...) Cada personaje se viste con ropa que refleja su personalidad y estilo únicos. (...) El director, el diseñador de vestuario y el actor tienen en cuenta la personalidad del personaje, los retos (como la ansiedad, la depresión, los problemas de dinero o el problema de la bebida) y el arco dramático (los cambios emocionales y psicológicos que sufre el personaje a lo largo de la película)”* (Nadoolman, 2015, pp. 4)

Asimismo, se debe tener en consideración la tarea que tiene el vestuario de ayudar a mostrar ciertos aspectos psicológicos, sociales, y emocionales del personaje que lo usa, y cómo estos van evolucionando conforme avanza la historia. Apoyándose en aspectos como las formas de la vestimenta, el tipo de ropa que utilizan y el color que se puede observar en las prendas. A su vez, ayuda a mantener la atención del espectador en los actores relevantes y las acciones que deben ser tomadas en cuenta durante alguna escena, mientras ayudan a representar el tiempo de la historia en la que se encuentra el personaje y cultura de la que forma parte.

*“Las elecciones que hacemos cada día son una oportunidad de expresión creativa. La ropa establece la individualidad y proporciona pistas sobre nuestra identidad cultural”* (Nadoolman, 2015, pp. 9)

### **3.4.2 Escenografía:**

Para continuar, se tiene la escenografía, tomando una definición del libro “Dirección de Arte en el Cine Peruano” se puede entender el escenario como los distintos lugares físicos dónde ocurren todos los sucesos y acciones de una historia. El escenario es, como se expresa en el libro “Designing for Screen: Production Design and Art Direct Explained” de Shorter (2012), un elemento fundamental al momento de colaborar con la comprensión de ciertos momentos y acciones, ayudando a crear una atmósfera por medio de los colores, texturas, mobiliario, y las mismas estructuras construidas. Es por esto, que

se considera al escenario como un aspecto crucial para la tarea de contar historias y ayudar a representar personajes, por medio del estilo personal y el diseño.

A continuación, se pueden encontrar ciertas características y consideraciones que se deben tener en cuenta para que un escenario sea estimado como relevante para cierta escena y para la historia en general.

Se comienza por evaluar si el escenario logra cumplir con la función para la que se ha diseñado. Además, se observa si el escenario está ligado correctamente a la posición socioeconómica y cultural de los personajes, y si este refleja el contexto (período de tiempo y lugar) que rodea los sucesos de la historia. Esto se debe a que estos aspectos afectan directamente la forma en que los edificios y objetos están presentados.

También se debe evaluar si el escenario elegido para ciertas escenas es el correcto para las acciones planteadas en la historia. Esto se relaciona con la siguiente consideración, que se basa en los materiales que se pueden encontrar en el escenario, ya que estos muchas veces pueden traer asociaciones culturales y simbólicas que influyen en la atmósfera y sensación que tiene el escenario en determinadas escenas para el espectador.

Asimismo, la última característica se basa en los colores utilizados en el escenario y las texturas que se pueden observar en este. Esto se debe a que, al igual que en el vestuario, el color tiene un papel absolutamente relevante en la creación del lado visual de una historia. Esta última idea es respaldada por Shorter (2012), en el que se explica cómo el color es un punto vital para comunicar la historia al espectador desde un lenguaje visual. Resaltando el hecho de que el color tiene un rol muy importante en las vidas diarias de las personas, ya que ayuda a procesar ideas y sucesos con mayor facilidad, afectando indirectamente a la psicología del espectador para generar, al igual que las texturas, ciertos sentimientos relacionados a una escena.

Para esta investigación, se resaltan tres consideraciones en específico; si los escenarios pueden reflejar la posición socioeconómica y cultural de los personajes, si refleja el contexto en el que se está desarrollando la historia, y su uso del color y las texturas para reflejar ciertos sentimientos que van de acuerdo con la narrativa de las

escenas observadas. Además, se resalta el identificar si los escenarios llegan a reflejar el estilo y aspectos personales que presentan los personajes.



## **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA**

### **4.1 Objetivos de Investigación**

Considerando lo expuesto anteriormente, se puede decir que el objetivo general de la investigación se basó en identificar las representaciones culturales africanas y chinas, filtradas desde los distintos estereotipos relacionados a estas, dentro de las películas “Pantera Negra” y “Shang Chi” en cuanto a la escenografía y vestuario. Mientras que los objetivos secundarios se relacionan directamente con los ejes temáticos establecidos para la investigación, tratándose de, identificar los estereotipos de las culturas africanas y chinas en las películas “Pantera Negra” y “Shang Chi” y verificar la relación entre la construcción del personaje y la representación cultural africana y china en el ámbito visual, vistas en las películas, e identificar las características resaltantes en relación a la escenografía y vestuario que refuerzan el hecho de ser una representación de las culturas africanas y chinas.

Tanto los objetivos, como el planteamiento de la investigación y el método y herramienta elegidos para la metodología fueron validados por una profesora experta en el tema a tratar, además de haberse realizado un análisis de prueba de algunas escenas de ambas películas.

### **4.2 Tipo de Investigación y alcance**

A continuación, se debe tener en cuenta que esta es una investigación que tuvo un alcance exploratorio-descriptivo, que, además, se encuentra en un paradigma cualitativo, utilizando de referencia lo planteado por Hernández et al (2014) en el libro “Metodología de la Investigación” (2014).

### **4.3 Casos y Corpus del análisis**

Es haciendo uso de los textos encontrados para el marco teórico que se analizó dentro de las películas producidas por Marvel Studios, dos películas de los estudios, conocidas como “Pantera Negra” y “Shang Chi: La Leyenda de los Diez Anillos”. Es en

ambas películas que se tomó como muestra en específico a los dos personajes principales, T'Challa y Shang Chi, prestando mayor atención a los aspectos relacionados con su vestuario y los escenarios en los que se desarrollan principalmente. Para considerar ciertas escenas como parte del análisis, se planteó una serie de puntos que estas deben cumplir:

- Aparece el personaje principal (Shang-Chi y T'Challa) de cada película.
- Tiene relevancia en la trama y en el desarrollo de los protagonistas.
- Muestra elementos culturales relevantes con relación a los personajes y su desarrollo.
- Presenta importancia en relación con la dirección de arte (vestuario, escenografía o en ambas áreas).

#### **4.4 Técnicas, Instrumentos y Procedimiento**

Para el desarrollo de la investigación, se elaboró dos instrumentos de análisis que se utilizaron en dos etapas. Una inicial en la que se va a recopilar la información al observar las películas “Pantera Negra” y “Shang Chi” múltiples veces, y realizar descripciones de los escenarios y vestuarios observados en las distintas escenas de las películas, utilizando las categorías e indicadores planteados con relación a los objetivos y ejes temáticos. Los datos encontrados van a ser analizados en base a las categorías de “Dimensionalidad del vestuario en la construcción del personaje”, “Propósito del vestuario”, “Lo que la escenografía refleja” y “Consideraciones a tener en cuenta para la escenografía”. En la primera categoría, se estableció indicadores en relación con lo que el vestuario representa, como la forma física, su estatus y vida social, su vida cultural y étnica, y su estado psicológico y emocional. En la segunda se basó en ver si el vestuario ayudaba a la narrativa a crear personajes más completos. La categoría “Lo que la escenografía refleja”, se basó en identificar si la escenografía podía mostrar datos relacionados a la posición socioeconómica de los personajes, a la cultura de los personajes, y a la influencia que tiene a nivel emocional. Finalmente, la cuarta categoría se trataba de si la escenografía pudiera dar indicios del contexto que rodea a la historia, y el estilo y aspectos personales de los personajes. (Tabla 1)

Además, se juntó las secuencias seleccionadas en grupos dependiendo del escenario general en el que se desarrollaban. En el caso de “Shang-Chi”, dividiendo “china normal” de “china mística” (Ta Lo), y en el caso de “Pantera Negra” colocando como escenario general al mundo espiritual al que va T’Challa en un momento de la película juntando las locaciones que se encontraban dentro del mismo país bajo una categoría. Esto fue con el fin de mantener un orden más claro al momento de recopilar la información.

Después, en la segunda etapa, se tomó la información obtenida del primer análisis y luego se pasó a un segundo análisis, donde se evaluó los datos en base a los indicadores relacionados a la “Representación de estereotipos en la construcción del personaje”, “Representación del mundo exterior del personaje”, y “Presentación del carácter del personaje dentro de la historia”. En la primera categoría se intentó identificar si la información recopilada permitía ver un abandono de cultura y tradiciones del protagonista, si se presentaban características que los dejaban en una posición desfavorable, y si se podía ver que el personaje era representado como un trabajador silencioso, controlado por otros. La categoría de “Representación del mundo exterior del personaje”, se separó en dos niveles, vida personal y vida privada. La tercera categoría se basó en identificar características imagen que el protagonista proyecta en la escena, es decir, cómo se maneja en un escenario y qué proyecta. (Tabla 2) También, el segundo análisis se realizó haciendo referencia a las investigaciones vistas en el Estado del Arte, en especial el trabajo de Cossalter (2018), y el artículo de Sere et al. (2020)

Para la elaboración de las tablas descritas anteriormente se utilizó como referencia la técnica de investigación de María Prado Céspedes, en “Análisis de la Coreografía y Vestuario de la Danza LLipi Pulis del Distrito de Acora 2015”. Debido a que se utilizó la observación sistemática de los elementos y accesorios que acompañaban a la danza, como el vestuario y escenografía. Además, se tomó el trabajo “Significado y simbolismo del vestuario típico de la danza llamaq'atis del distrito de Pucará – Puno, Perú” de Hurgaya (2014). Esto se debe a que el trabajo utilizó técnicas de observación y análisis. También, buscó conocer el proceso de confección de los vestuarios, y los significados de sus características en contextos festivos de la vida cotidiana. Además, para esto se consultó múltiples fuentes, buscando identificar lo que el vestuario de la danza representa, según su impresión cromática y representación icónica e identificaciones culturales.

Por otro lado, para el desarrollo de la investigación se elaboró una Matriz de Objetivos y Bases Teóricas (anexo 1), una Matriz de Variables (anexo 2), una Matriz de Muestra (anexo 3) y una Matriz de Consistencia (anexo 4).

En la primera, se colocaron los objetivos planteados anteriormente y las bases teóricas, observadas en su eje correspondiente, que se han utilizado para el desarrollo de estos. En la Matriz de Variables, se colocó nuevamente a los objetivos, que fueron divididos en variables generales que se relacionaron directamente con los ejes planteados y que, después, se dividieron en variables más específicas, lo que se dividió en categorías e indicadores. Es luego de esto que se utilizaron los indicadores para desarrollar la tabla utilizada para el análisis. (Tabla 1)

En la Matriz de Muestra, se presenta nuevamente el título de la investigación, junto con una breve descripción del universo al que pertenece el objeto de estudio y la muestra explicada de forma más específica.

Finalmente, en la Matriz de Consistencia, se revisó el desarrollo de la investigación, con descripciones breves que explicaron cada sección. En esta se presenta, nuevamente, el título y problema de la investigación, los objetivos y ejes planteados, la hipótesis generada en respuesta al problema, y la metodología junto con una descripción de la muestra.

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

### 5.1 Descripción y análisis base de los escenarios observados

#### 5.1.1 Información recopilada del Vestuario

En Shang-Chi, un punto que se debe resaltar es que, en todas las escenas, sin importar si la vestimenta presentada es pegada al cuerpo o suelta, muestra el estado físico del personaje. Esto se ve, ya sea un adulto, en dónde se ve que se mantiene en forma, o un niño, en las que muestra las características de un joven en desarrollo. Con respecto a la representación de su vida social y estatus ocurre algo similar. Ya que, casi todos los atuendos, con excepción del traje dejado por su madre para él, son sencillos, pero se mantienen bien conservados, lo que lleva a entender que el protagonista tiene una vida simple sin llegar a ser del todo escasa de comodidades.

#### Figura 1.

*Traje de pelea de Shang-Chi.*

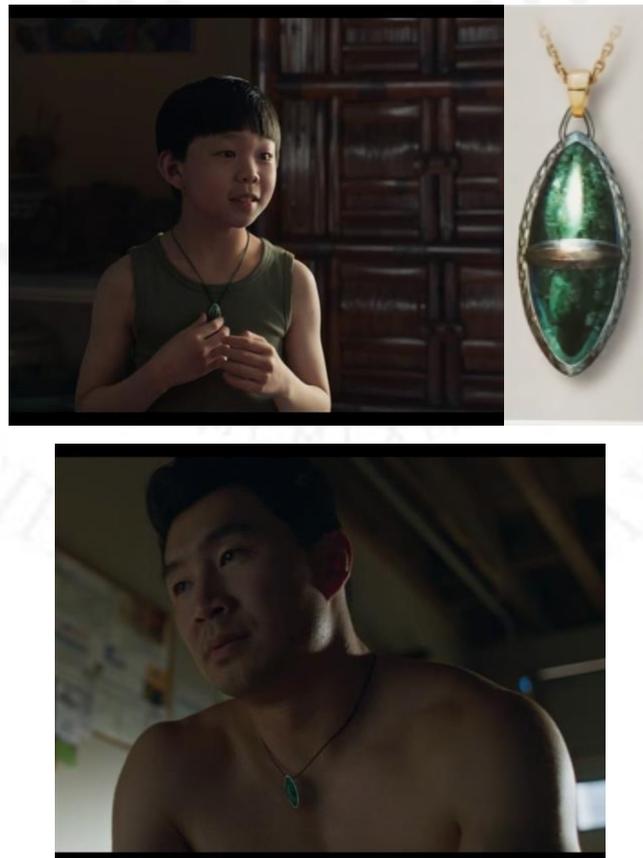


Nota: La imagen ha sido tomada de una escena de SHANG-CHI Y LA LEYENDA DE LOS DIEZ ANILLOS de Marvel Studios. Foto de Marvel Studios. ©Marvel Studios 2021. Todos los derechos reservados.

En cuanto a la representación de su cultura y etnia. Se pueden ver coincidencias en escenas en las que el personaje utiliza un collar conformado por una cinta negra con un dije hecho de lo que parece ser una piedra de jade. Este collar toma importancia debido al uso del jade, un material considerado muy importante en china, y por la relación que tiene con la madre del protagonista. Esto provoca que este accesorio sea una forma de conectar con las raíces y cultura de “Shang-Chi”. Por otro lado, es en las escenas de Estados Unidos y en el hogar de la infancia del protagonista que se puede notar la presencia del rojo en los atuendos de “Shang-Chi”. El rojo; aunque no se debe confundir con el rojo color utilizado durante el gobierno de Mao Zedong, que tiene un simbolismo revolucionario; es considerado como el color representativo de China, lo que provoca que el verlo en los atuendos del personaje puedan considerarse como una representación sutil de sus orígenes.

**Figura 2.**

*Collar con dije de jade perteneciente a Shang-Chi.*



Nota: Las imágenes de la derecha y la izquierda han sido tomadas de escenas de SHANG-CHI Y LA LEYENDA DE LOS DIEZ ANILLOS de Marvel Studios. Foto de Marvel Studios. ©Marvel Studios

2021. Todos los derechos reservados. La imagen del centro ha sido tomada del libro "Marvel Studios' Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings: The Art of the Movie" de Marvel.

Asimismo, las escenas en Ta Lo, muestran a "Shang-Chi" utilizando atuendos inspirados en la cultura china. Resalta el traje de pelea dejado por su madre, que es un pantalón totalmente negro con marcas de costuras, junto con una chaqueta de manga al codo, rojo con negro, con textura de piel de reptil y con patrón en la parte del pecho conocido como el nudo infinito, que proviene del budismo. Esto se relaciona con lo que, según la historia, las prendas han sido confeccionadas con las escamas de "La Gran Protectora". Además, está utilizando unas Air Jordan 1 Retro High OG. Este atuendo hace referencia a la cultura china al usar rojo de manera predominante en la parte superior del atuendo, un color que no solo representa el empoderamiento que es reforzado por el color negro que tiene un significado similar al representar poder y control, sino también porque el rojo es considerado como un color representativo de china. También, se hace una referencia a la cultura de origen del personaje, al utilizar lo que se considera como "escamas de dragón" para hacer la parte de arriba del conjunto y el nudo infinito, que ya ha sido mencionado anteriormente. También, el detalle de las zapatillas lleva a reconocer su vida en Estados Unidos y a valorar la mezcla de culturas que significa su tiempo en este país.

**Figura 3.**

*Conjunto gris de entrenamiento usado por Shang-Chi.*



Nota: La imagen ha sido tomada de una escena de SHANG-CHI Y LA LEYENDA DE LOS DIEZ ANILLOS de Marvel Studios. Foto de Marvel Studios. ©Marvel Studios 2021. Todos los derechos reservados.

En relación con la representación de su estado psicológico y emocional. Uno de los puntos que se ve bastante es el apego emocional que tiene el protagonista por el collar regalado por su madre. Otro aspecto que se puede resaltar en este punto es la influencia de los colores para la comprensión del estado emocional del personaje. Esto es evidente en la escena en la que presencia la muerte de su madre, ya que él está utilizando un conjunto de buzo y polera gris. El gris demuestra una mezcla entre calma, inseguridad y tristeza, tres emociones que se desarrollan en la escena, en el momento en el que el personaje pasa tiempo con su madre, y el momento en el que presencia su muerte. Por otro lado, se debe considerar el atuendo de pelea. Este resalta debido a la forma que tiene, los diseños y color empleados para su elaboración, que muestran el poder y capacidad del personaje. Las prendas, considerando que el negro es considerado como una muestra de poder, muestran cómo se esté sintiendo el personaje.

Con respecto a la forma en la que el vestuario ayuda a la narrativa a mostrar más de los personajes, un punto a resaltar es la falta del exceso en los atuendos de “Shang-Chi”. Esto se debe a que la sencillez de su vestimenta ayuda a entender que el protagonista

es alguien activo, que aprecia la comodidad y libertad de movimiento. Además, ayuda a notar la relación que tiene con distintos personajes de su entorno, principalmente su madre. Esto es debido a que con ella se le puede ver utilizando prendas descubiertas o similares a las de ella, lo que muestra la vulnerabilidad que se permite tener y la influencia que tuvo en su vida. Por otro lado, el traje de pelea sirve como un paso final en la aceptación de la parte de su cultura que desconocía. Además, es una forma de marcar una diferencia con su "yo" anterior. Debido a la diferencia de la ropa casual, y el traje de pelea que es entallado y ya no tiene tantas capas encima. Además, cuando el protagonista obtiene los anillos, el color dorado y amarillo son incorporados al conjunto. Al considerar que el color dorado junto con el amarillo tiene como significado nobleza, y que la mezcla de rojo y dorado es considerada como una combinación de colores ganadora en la cultura china, se entiende más de Shang-Chi, como el vencedor.

**Figura 4.**

*Atuendo de entrenamiento utilizado en Ta Lo por Shang-Chi.*



Nota: La imagen ha sido tomada de una escena de SHANG-CHI Y LA LEYENDA DE LOS DIEZ ANILLOS de Marvel Studios. Foto de Marvel Studios. ©Marvel Studios 2021. Todos los derechos reservados.

En “Pantera Negra” se logró observar que todos los atuendos presentaban el estado físico del protagonista de la historia, sin importar el tipo de vestimenta que se

estaba utilizando. En cuanto a la representación de su estatus y vida social, se pueden ver varias similitudes con lo observado en los distintos atuendos utilizados por el protagonista. Esto se basa en que estos siempre presentan una forma elegante (trajes formales) o bastante detallada (el uso de patrones, cuentas o bordados elaborados), dando indicios de la posición de poder que tiene el personaje en relación con sus contrapartes.

**Figura 5.**

*Traje de tradicional de T'Challa y referencias de patrón Dashiki.*



Nota: La imagen de T'Challa ha sido tomada de una escena de la película BLACK PANTHER de Marvel Studios. Foto de Marvel Studios. ©Marvel Studios 2018. Todos los derechos reservados. Las imágenes de referencias han sido tomadas de Instagram y de la tienda de ropa Faith Haus.

Con relación a la representación de su cultura y etnia, hay que tener en cuenta de que T'Challa pertenece a Wakanda. Esta es una nación ficticia creada en base a múltiples tradiciones, elementos visuales, aspectos culturales y filosóficos de diferentes culturas africanas (por ejemplo, las tribus de los Masái, los Zulúes y los Himba). Teniendo esto en consideración, el aspecto de la representación de su cultura y etnia se puede observar

en múltiples atuendos a lo largo de la película. Hay atuendos como el traje tradicional negro largo con bordados, acompañado de un pantalón negro largo y sandalias de cuero, y el traje tradicional que sigue el mismo estilo en blanco, que siguen tipo de patrón utilizado en la cultura africana. Además, el estilo se basa en las prendas dashiki, por lo que, se puede decir que todo el atuendo es una representación cultural. Además, el color presentado en el atuendo blanco debe ser tomado en cuenta al estar relacionado directamente con el luto y la pureza del alma en distintas culturas, entre las que se encuentran varias comunidades de África.

**Figura 6.**

*Traje de pelea de T'Challa.*



Since his first comic-book appearance in *Fantastic Four* #52 in 1966, Black Panther has been equally powerful and enigmatic. Translating T'Challa's iconic prowess from comic to screen was a task Head of Visual Development Ryan Meinerding approached with fervent excitement. "I tend to like to design the 'men-of-action' of the Marvel Cinematic Universe. I find the ones I'm drawn to are the more physical ones, the ones who specialize in hand-to-hand combat. Panther's silhouette throughout the comics has always been like, and because the costume is primarily black with muscle shapes, the challenge with this one was trying to find a way to translate something that's simple to a real-world setting, with enough texture and detail to not just be a man in a black leotard. I was trying to come up with ways of having the suit constructed that the audience wouldn't understand—it's meant to be woven together in ways that are nearly impossible to achieve in a practical setting, and therefore make it feel like it's from a culture that's way more advanced than ours."

RYAN MEINERDING, CONCEPT ART

Nota: La imagen ha sido tomada de una escena de la película BLACK PANTHER de Marvel Studios.  
Foto de Marvel Studios. ©Marvel Studios 2018. Todos los derechos reservados.

Por otro lado, está la representación de una pantera y el uso de un collar de colmillos, el cual se ha mencionado en el pasado en tribus como Bateke y de otras originarias del Congo. Esto puede ser observado en el traje de cuerpo completo de material desconocido. Este tiene un tipo de collar que parecen ser colmillos, además de múltiples patrones, y detalles hechos de metal, incluyendo guantes con garras. El traje se complementa con un casco con características similares a la cabeza de una pantera que cubre todo el rostro.

Otro atuendo es el conjunto de pantalones cortos negros con morado, con metal y piedras decorativas en la parte de la cintura y por la entrepierna, que parecen funcionar como un tipo de cinturón y decoración. Esto es acompañado de pintura sobre su frente, mejillas y pecho (mostrando un patrón de leopardo), además de un collar de colmillos. También, está un traje formal, camisa y zapatos negros, acompañados de un pañuelo al cuello, que cubre parte del hombro, con una ilustración de una mujer africana utilizando un turbante. Es el detalle del pañuelo que debe ser resaltado ya que en distintas comunidades africanas las mujeres pueden ser vistas utilizando turbantes, lo que lleva a que el pañuelo sea una representación de la cultura.

**Figura 7.**

*Atuendo formal utilizado por T'Challa en las Naciones Unidas .*



Nota: La imagen ha sido tomada de una escena de la película BLACK PANTHER de Marvel Studios.  
Foto de Marvel Studios. ©Marvel Studios 2018. Todos los derechos reservados.

Con respecto a la representación de su estado psicológico y emocional, uno de los puntos que se resalta bastante en distintos atuendos es la sensación de control y poder que se puede ver reflejada debido al uso del color negro en distintos atuendos del personaje. Esto se ve cuando T'Challa está utilizando el traje de cuerpo completo de pantera, cuando utiliza un atuendo casual en Estados Unidos, y cuando utiliza el traje tradicional negro largo. Por otro lado, también se hace alusión al luto y a la pureza del alma del protagonista, gracias al uso de un traje blanco ya que, en África, el color representa estos significados. Asimismo, ambos trajes muestran el respeto que tiene T'Challa por su propia cultura. Esto también se puede ver en el traje de pelea que consiste en los pantalones cortos acompañados de la pintura corporal, al ser este un traje usual que es utilizado por guerreros africanos.

Por otro lado, la forma en la que el vestuario ayuda a la narrativa al mostrar más de los personajes. Es evidente los atuendos que permiten entender más de T'Challa como guerrero y luchador. Estos muestran la importancia de las tradiciones culturales en su vida, de la seriedad con la que considera seguir estas costumbres y del respeto que le tiene a su cultura en general. Esto es observable en atuendos como el traje tradicional negro con bordados dishiki, y el traje tradicional de pelea conformado por los pantalones cortos.

Además, si se considera la representación y reconocimiento de T'Challa como un guerrero y protector, se debe mencionar el traje de pantera. Este permite conocer más sobre T'Challa, mostrando que es un guerrero activo y que está acostumbrado a las misiones por la comodidad que presenta al usarlo. También permite ver que él se toma en serio su tarea como protector de su pueblo. Por otra parte, los atuendos vistos fuera de los escenarios de África que están conformados en su mayoría por trajes o vestimentas informales sirven como una forma de mostrar a T'Challa en un entorno diferente. Sin embargo, es evidente que los atuendos se basan en mostrar y ganar el respeto que merece su país y costumbres. Se puede ver la forma en la que el protagonista se presenta ante el mundo fuera de su entorno y cómo incluso en otro lugar impone respeto.



### **Figura 8.**

*Traje tradicional formal utilizado para primera reunión del consejo.*



Nota: La imagen ha sido tomada de una escena de la película BLACK PANTHER de Marvel Studios.

Foto de Marvel Studios. ©Marvel Studios 2018. Todos los derechos reservados.

Pasando a los datos recopilados gracias a la observación de los diferentes escenarios en ambas películas, se puede decir que “Shang-Chi” presenta bastantes similitudes con relación a lo encontrado bajo el indicador del contexto que rodea a la historia. Esto se puede ver en diferentes lugares, como la habitación del protagonista. Ya que, debido a los electrodomésticos vistos y a las referencias a la cultura pop, se puede decir que la historia se da en un período de tiempo moderno. Además de que las calles de San Francisco por las que pasa el personaje muestran objetos y carteles que dan una referencia más clara del hecho de que se encuentran en un periodo de tiempo moderno, que además se encuentra después de lo que se conoce (dentro del universo ficcional) como el blip. Por otro lado, si bien hay escenarios dentro del hogar de la infancia de Shang-chi y dentro de Ta Lo que no muestran electrodomésticos ni objetos que particularmente den una idea de un tiempo determinado, los materiales utilizados en la utilería, adornos, y estructura, dan a entender que se encuentra en algún lugar de china.

### 5.1.2 Análisis de escenarios

En relación con la posición socioeconómica de los personajes, se puede observar que los escenarios, ya sea directa o indirectamente muestran ciertos aspectos de la posición que tiene el protagonista. Esto se puede observar claramente en la habitación de Shang Chi. Este lugar sirve como hogar para el personaje. La habitación que parece ser un garaje cuenta con electrodomésticos, como un televisor de pantalla plana y equipo para hacer ejercicio. Esto lleva a entender que, si bien el personaje vive de forma sencilla, se encuentra en una posición socioeconómica intermedia.

Por otro lado, el nivel de su familia podría considerarse como alto, debido a los detalles vistos en el hogar familiar, el edificio de su hermana (Xialing), y los lugares presentados en Ta Lo. Siendo estos los adornos vistos, como los jarrones de cerámica azul y blanca, las estatuas de piedra y madera muy detalladas, el tamaño de los lugares, los aparatos electrónicos vistos, entre otros. Sin embargo, también hay escenarios que no presentan datos relevantes en relación con la posición socioeconómica del personaje, siendo estos la isla de roca donde se da la pelea final contra “El que mora la oscuridad” y la laguna donde duerme “La Gran Protectora”.

#### **Figura 9.**

*Ciudad Ta Lo.*



Nota: La imagen ha sido tomada de una escena de SHANG-CHI Y LA LEYENDA DE LOS DIEZ ANILLOS de Marvel Studios. Foto de Marvel Studios. ©Marvel Studios 2021. Todos los derechos reservados.

Con respecto a la cultura del personaje, casi todos los escenarios vistos durante la película muestran aspectos de su cultura. Esto puede ser en diferentes niveles, que van de lo tradicional a lo que puede estar influenciado por la cultura estadounidense. Por ejemplo, la habitación de Shang Chi, muestra una forma particular de colocar los zapatos cerca a la entrada que puede ligarse con las culturas asiáticas, mientras que los posters pueden ser vistos como una representación de la mezcla entre ambas culturas.

El hogar familiar, por otro lado, al igual que el edificio de Xialing y el altar de Ta Lo, son bastante explícitos en relación con las muestras culturales. Esto se debe a que los escenarios cuentan con múltiples señales que muestran la cultura del protagonista. Además, está el hecho de que el exterior y jardín de la casa tiene una clara influencia de una construcción clásica china y que se puede observar dos estatuas de Leones de Fu a cada lado de la escalera que da a la puerta principal del lugar. También se puede identificar la cultura de origen del personaje debido a los materiales usados y al estilo que se ha seguido para cosas como las puertas, ventanas y decorados.

Asimismo, el ring se encuentra oculto en uno de los edificios de China moderna, en las paredes y pantallas alrededor se pueden observar murales, caracteres chinos y comerciales de personas de ascendencia asiática. Además, se puede observar algunas lámparas tradicionales de china. El andamio hecho de bambú es un aspecto bastante resaltante ya que esto se identifica con el estilo de construcción que sigue Hong Kong hasta la actualidad. En cuanto al altar, el uso del color rojo, al ser un color representativo de china, además del verde, marrón y dorado, los biombos con diseños variados, y el altar funerario visto a un lado de la habitación, sirven como una referencia cultural.

Acercas de la influencia emocional basada en colores y texturas, se puede entender que los colores y texturas en su mayoría logran reflejar las sensaciones que cierto lugar puede producir en Shang-Chi. Esto se ve en su habitación, en donde lo observado muestra un sentimiento que mezcla la soledad junto con la calidez, lo que puede interpretarse como un lugar, que, aunque es solitario, funciona como un lugar de relajación para el

protagonista. En el caso del hogar familiar, se puede observar que los colores e iluminación al ser cálidos presentan esta sensación de confort y familiaridad. Algo que es claramente percibido por el personaje al estar en este momento familiar con su madre. Esto también se siente al momento en que se da el cambio de colores cálidos a colores más fríos y opacos que se da cuando ella muere.

**Figura 10.**

*Altar funerario en Ta Lo.*



Nota: La imagen ha sido tomada de una escena de SHANG-CHI Y LA LEYENDA DE LOS DIEZ ANILLOS de Marvel Studios. Foto de Marvel Studios. ©Marvel Studios 2021. Todos los derechos reservados.

Por el otro lado, cuando se piensa en el altar que se encuentra en Ta Lo, uno puede notar que el lugar tiene principalmente los colores rojo, verde, marrón y dorado. La iluminación es bastante neutral, aunque la mayoría de los colores presentados en las paredes son cálidos mientras que el suelo se basa principalmente en colores fríos. Considerando que el rojo en china tiene el significado de desarrollo. Y empoderamiento, además de estar considerado como una forma de representar el país, y el verde de crecimiento, se puede ver que hay una coincidencia de temas ahí. Esto da a entender que este lugar representa el desarrollo de Shang Chi como persona al conocer más de la cultura, de su madre y por ende, de su cultura.

Sobre el estilo y aspectos personales del protagonista, estos lugares permiten entender más del protagonista en la forma en la que el decorado, los escenarios propios y en la forma en la que Shang-chi interactúa con estos. Cuando se observa la habitación del

personaje, se puede entender que él es alguien que se mantiene activo y aprecia el ejercicio. Esto se debe a las herramientas de deporte y a la bicicleta en su habitación. Además, se puede ver que lleva un estilo casual y relajado, apreciando la comodidad sobre las demás cosas. También, los posters observados en las paredes del lugar permiten un acercamiento a los gustos de Shang-chi, que parecen estar fuertemente influenciados por su cultura de origen y la cultura que ha ido adoptando en su tiempo en Estados Unidos. Sin embargo, el escenario mantiene varias cajas y mochilas en una esquina de la habitación, lo que da la sensación de ser un lugar temporal o un lugar del cuál podría escapar apenas sea necesario, lo que lleva a pensar que a pesar de estar tanto tiempo en este lugar, este no es considerado como su hogar.

**Figura 11.**

*Habitación de Shang-Chi en San Francisco.*



Nota: La imagen ha sido tomada de una escena de SHANG-CHI Y LA LEYENDA DE LOS DIEZ ANILLOS de Marvel Studios. Foto de Marvel Studios. ©Marvel Studios 2021. Todos los derechos reservados.

Para finalizar con esta sección, se puede observar el altar de Ta Lo (Figura 8). Este escenario, al ser una conexión directa con su madre, sirve para ver a Shang Chi en un estado emocional más vulnerable y abierto. Sin embargo, el espacio también permite ver su enfrentamiento con su padre y cómo decide hacerle frente. Además, da una idea de su nuevo estilo. Esto también se puede ver reflejado en otros escenarios que se

encuentran en Ta Lo, en dónde se ve como el lugar sirve como un punto de quiebre y aceptación para Shang-Chi. Además, Ta Lo sirve como un escenario que permite el aprendizaje de su pasado por medio de la adaptación a este nuevo mundo.

En Pantera Negra, el contexto que rodea la historia se ve claramente gracias a los objetos (autos, edificios, entre otros) observados en el escenario. Esto se puede observar gracias a que sin importar el escenario en el que se desarrolla la historia puede mostrar características y objetos clave que permiten ubicar el momento en un país. Sin embargo, hay momentos, mayormente en algunas escenas desarrolladas en Wakanda, en los que si bien se puede reconocer el lugar en el que se encuentra el protagonista, el tiempo no es tan identificable.

En relación con la posición socioeconómica del protagonista, este dependiendo si el escenario le pertenece o no, puede presentar datos sobre el tema. En el caso de los lugares que no le pertenecen, se puede ver que no proporcionan muchos datos directamente. Sin embargo, si se puede identificar que pertenece a una posición socioeconómica alta debido a los objetos con los que viene. Algunos ejemplos se dan gracias a la nave de T'Challa estacionada en la cancha de basquet en Okland; o al tipo de lugar que se está mostrando en la sede de Las Naciones Unidas en Viena.

Por otro lado, los lugares que sí pertenecen al protagonista respaldan lo antes mencionado, debido a los detalles y avances tecnológicos observados en estos. La nave de T'Challa, el laboratorio de su hermana, Shuri, y el exterior del mismo laboratorio evidencian esto. Asimismo, la sala del trono muestra la posición del personaje debido a su estilo, ya que las decoraciones, al igual que los materiales que son utilizados dan a entender que el personaje se encuentra en una posición socioeconómica bastante alta. Por otra parte, los escenarios espirituales tampoco tienen la oportunidad de mostrar de forma directa la posición económica del protagonista. Aunque, si permiten entender por medio de indicios que el detalle que tiene el escenario y los colores del cielo (azul y morado) puede ser interpretado como un signo de realeza y la magia. Esto llevaría a entender el estatus social del personaje.

### **Figura 12.**

*Sala del Trono y del consejo.*

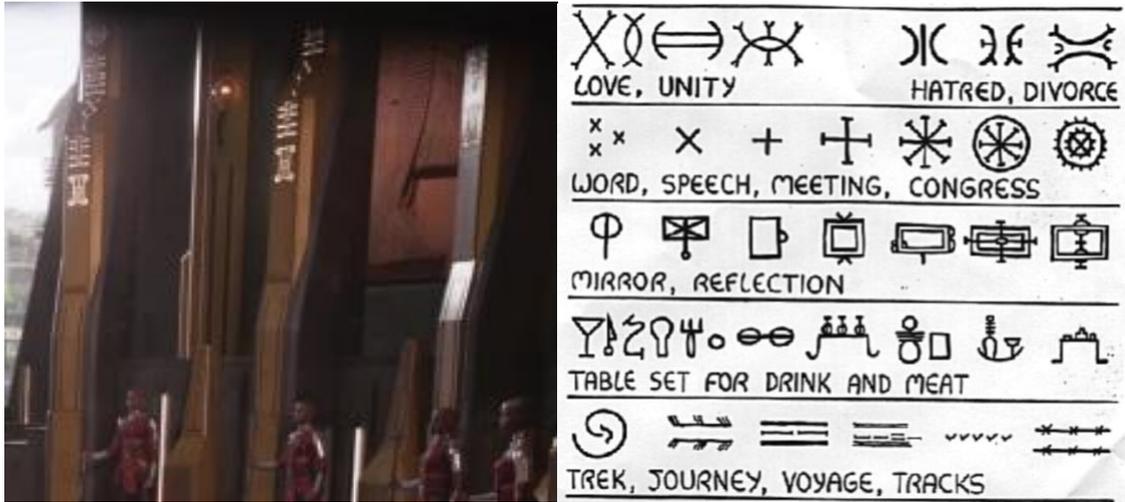


Nota: La imagen ha sido tomada de una escena de la película BLACK PANTHER de Marvel Studios.  
Foto de Marvel Studios. ©Marvel Studios 2018. Todos los derechos reservados.

Con respecto a la cultura del personaje, al igual que en el caso de la posición socioeconómica, ciertos lugares no llegan a ser tan directos al momento de mostrar la cultura del personaje (Oakland, y Naciones Unidas). Sin embargo, ambos escenarios presentan la oportunidad de observar al protagonista en un entorno que no es el propio y crear una idea de cómo podría ser el desarrollo del protagonista en un entorno distinto. Por otro lado, es en los lugares propios se pueden observar símbolos, armas (lanzas), y diferentes decoraciones (cuadros) que dan una idea de la cultura del personaje. Esto se ve en la nave de T'Challa, el Laboratorio de Shuri, y el exterior del laboratorio. Otro detalle que resaltar es el uso de las panteras como forma de decoración. Esto se da en la sala del trono, las afueras de Wakanda, y el exterior del laboratorio. Un detalle que agregar es que en las columnas que se observan en la sala del trono, se ha utilizado símbolos inspirados en el sistema Nsibidi, este fue utilizado por la sociedad secreta Ekpe (palabra que se traduce a “leopardo”) que tiene sus orígenes en Nigeria, por lo que, este detalle también es una forma de mostrar la cultura del personaje.

### **Figura 13.**

*Columnas al lado derecho de la sala del Trono, y sistema Nsibidi.*



Nota: La imagen izquierda ha sido tomada de una escena de la película BLACK PANTHER de Marvel Studios. Foto de Marvel Studios. ©Marvel Studios 2018. Todos los derechos reservados. La imagen derecha ha sido tomada de The Guardian - Nigeria News.

También, se puede resaltar que es en los escenarios desarrollados en Wakanda que se puede encontrar la mayor cantidad de referencias en relación con el vestuario. Esto se puede observar también en los exteriores, ya que los paisajes sirven como una forma directa de mostrar a África. Un ejemplo de esto se ve en las afueras de Wakanda, además del paisaje observado las veces que T'Challa ha estado en el mundo espiritual. También hay que tener en cuenta que los distintos patrones vistos en las construcciones y los símbolos tallados en las paredes son una clara representación de la cultura africana, al tomar inspiración en los patrones utilizados para diferentes tribus.

**Figura 14.**

*Mundo Espiritual de T'Challa.*



Nota: La imagen ha sido tomada de una escena de la película BLACK PANTHER de Marvel Studios.  
Foto de Marvel Studios. ©Marvel Studios 2018. Todos los derechos reservados.

Acerca de la influencia emocional basada en colores y texturas, se puede decir que al utilizar tonos y una iluminación fría se intenta mostrar la seriedad de la situación que se está desarrollando en el escenario. Por el otro lado, cuando se utiliza una luz neutra acompañada de colores vivos se muestra un momento alegre o de celebración, mientras que el utilizar un tipo de iluminación cálida puede tener diferentes significados dependiendo de la textura que la acompañe.

El tipo de emociones transmitidas en base a los colores e iluminación está directamente relacionado con la actitud que se espera que el protagonista tenga en la escena. Esto se puede ver reflejado en el escenario de las Naciones Unidas, en donde la sala está conformada, en su mayoría, por texturas duras y lisas, y los colores vistos son fríos casi en su totalidad. Lo que ayuda a reflejar la seriedad de la situación y cómo este momento podría afectar a T'Challa y a toda su comunidad, por lo que, tiene sentido que se mantenga un estilo sobrio. Otro ejemplo se ve en el laboratorio de la hermana de T'Challa, Shuri. En este se puede ver el uso del color azul, con el gris y el blanco, algo que da a entender que este es un lugar donde se trabajan cosas de importancia y serias. Sin embargo, los detalles de color vistos gracias a los dibujos en las paredes y a las pinturas a un lado de la habitación, le dan un ambiente más relajado, mostrando emociones más tranquilas e incluso juguetonas.

Asimismo, en el mundo espiritual, los tonos azules y morados que se pueden observar ayudan a darle cierta seriedad a la situación. Además, hay que considerar que el morado está relacionado con la realeza y la magia, dos cosas que requieren cuidado y responsabilidad por parte del protagonista. También, el hecho de que la iluminación sea cálida y que se haya incluido al naranja en el escenario, hace que el lugar no solo se entienda como lo antes mencionado, sino también se vea como una bienvenida.

**Figura 15.**

*Exterior del laboratorio en Wakanda.*



Nota: La imagen ha sido tomada de una escena de la película BLACK PANTHER de Marvel Studios.  
Foto de Marvel Studios. ©Marvel Studios 2018. Todos los derechos reservados.

Sobre el estilo y aspectos personales del protagonista, los escenarios y datos que revelan sobre el personaje pueden ser divididos dependiendo de si este es un lugar que le pertenece al personaje o si es un lugar extranjero. Cuando se ven lugares extranjeros, los escenarios permiten ver a T'Challa como alguien que no solo se queda en su país de origen, sino que tiene las posibilidades y capacidades para manejarse en un entorno del que no es nativo. Su forma de actuar en estos escenarios y la confianza que demuestra, ayudan a mostrarlo como alguien seguro de sí mismo, sin dejar de ser calculador. Dentro de todo, el protagonista es el punto principal del lugar, gracias a sus objetos y a la diferencia de él con el escenario. Un ejemplo se ve en Oakland, California, cuando se

tiene al personaje en medio de un escenario no tan avanzado, y él tiene una nave bastante llamativa y claramente diferente al entorno.

Por otro lado, cuando se está viendo un escenario del que T'Challa forma parte, si bien sigue mostrando seguridad y confianza, este no depende de objetos ni movimientos particulares para hacerlo, la forma en la que interactúa con el espacio demuestra su comodidad y el hecho de que él está en el poder. Esto se puede observar claramente en la sala del trono, ya que T'Challa al estar sentado en el centro de la habitación, está cómodo, no necesita moverse demasiado ni gritar para que le hagan caso. El protagonista muestra su fuerza sin tener que revelar mucho gracias a su interacción con el lugar. Al contrario de lo que se observa en el lugar de la Tribu Jabari, ya que es en este lugar que se puede ver al personaje totalmente vulnerable, mostrando otro lado de él. Al verlo en la nieve se puede notar como T'Challa en realidad se ve débil en medio de toda la habitación, en especial al ser este un lugar con techos tan altos que a su vez permite ver todo el exterior. Este tipo de vulnerabilidad también se puede observar en el mundo espiritual.

**Figura 16.**

*Sala del Trono y del consejo.*



Nota: La imagen ha sido tomada de una escena de la película BLACK PANTHER de Marvel Studios.

Foto de Marvel Studios. ©Marvel Studios 2018. Todos los derechos reservados.

## 5.1 Propuesta de análisis de la información recopilada

Ahora para el desarrollo de la segunda parte del análisis, en dónde se evaluó la construcción del personaje y representación cultural, se pudo llegar a los siguientes resultados en relación con lo observado en las diferentes escenas de las películas, “Shang-Chi” y “Pantera Negra”.

Con respecto a la representación de estereotipos en la construcción del personaje, esto se pudo dividir en tres puntos clave. El abandono de la cultura y tradiciones por medio de lo que se conoce como “white-washing”. La muestra de características que dejan al personaje en una posición desfavorable, mostrándolo como alguien pasivo, sumiso y débil. Finalizando con la caracterización como un trabajador silencioso, que no puede ser un jefe, sino que es controlado por otros.

Primero, en “Shang Chi” se puede decir que no se presenta un abandono completo de la cultura. Esto se debe a que, en relación con los colores y detalles sutiles que se pueden ver en el vestuario que es utilizado en Estados Unidos, si llegan a reflejar ciertos indicios de sus orígenes. Sin embargo, el uniforme que utiliza en su trabajo y la forma en que está presentado si llega a mostrar que el Shang Chi que se puede ver en Estados Unidos no es el mismo que se ve en China. Por el otro lado, casi todos los escenarios vistos durante la película muestran aspectos de su cultura. Ya sea en diferentes niveles de lo tradicionales que pueden ser y con ciertas diferencias si es que estos están influenciados por la cultura estadounidense o no. Además, de que estos escenarios, en especial los que se encuentran en Ta Lo, funcionan como una forma de ver este punto de quiebre y aceptación en Shang-chi, haciendo que aprenda más de su pasado por medio de la adaptación a este nuevo mundo.

Por otro lado, “Pantera Negra” tampoco presenta un abandono de su cultura. Esto se puede observar en múltiples atuendos a lo largo de la película. Hay atuendos que utilizan patrones y detalles conocidos de la cultura africana, además de la clara representación de una pantera negra en el traje de cuerpo completo y en otros atuendos. Además, en relación con los escenarios, tampoco se presenta un abandono cultural. Ya que, si bien ciertos lugares no llegan a ser tan directos al momento de mostrar la cultura del personaje, estos presentan la oportunidad de observar al protagonista en un entorno

que no es el propio. Además, es en los lugares propios que se pueden observar símbolos, armas, y diferentes decoraciones que dan una idea de la cultura del personaje.

En relación con la muestra de características que los dejan en una posición negativa. Los atuendos y escenarios vistos en “Shang Chi” no llegan a mostrar esto con relación a otros personajes, más allá de mostrar su evolución como personaje, pasando de la calma e incluso timidez que se ve gracias al uniforme que utiliza a un Shang más confiado y cómodo consigo mismo y su pasado. En cuanto al vestuario, el estado físico que se puede observar gracias a casi todos los atuendos utilizados lo alejan de la imagen débil y sumisa que podrían ponerlo en una posición desventajosa frente a otro grupo. Además, se puede resaltar que el atuendo de pelea otorgado por su madre muestra el poder y capacidad del personaje. Esto se debe a la forma que tiene, los diseños y color empleados para su elaboración. También, el atuendo negro es considerado como una muestra de poder, ya que expresa cómo se está sintiendo el personaje. Asimismo, la mezcla de rojo y dorado, que son considerados como una combinación de colores ganadora en la cultura china, ayuda a reforzar el carácter del personaje.

Los escenarios muestran que Shang-chi, si bien vive de forma sencilla, se encuentra en una posición socioeconómica intermedia. Mientras que el nivel de su familia podría considerarse como alto, debido a los detalles vistos en el hogar familiar, el edificio de su hermana (Xialing), y los lugares presentados en Ta Lo. Esto ayuda a mostrar su poder económico y en cierto punto social, alejándolo de lo que uno consideraría como débil.

En “Pantera Negra” tampoco se pueden ver características que dejan a T’Challa en una posición negativa. Su vestimenta y estado físico no lo muestra como alguien débil, ni sumiso, sino todo lo contrario, esto se evidencia en distintos atuendos utilizados por el protagonista que lo presentan de una forma elegante o bastante detallada, dando indicios de la posición de poder. Asimismo, uno de los puntos que resalta en distintos atuendos es la sensación de control y poder que se puede ver reflejada debido al uso del color negro. Además, los escenarios ayudan a identificar que T’Challa pertenece a una posición socioeconómica alta debido a los decorados y avances tecnológicos observados en estos.

Existe en la cultura China el estereotipo de “trabajador silencioso”, que dentro de la película “Shang Chi” no se muestra del todo, debido a que el vestuario más bien ayuda a mostrar su forma física, no se evita mantener una imagen modesta sin exagerar. Además, los escenarios relacionados a su hogar familiar y su pasado lo muestran como alguien que ha seguido todo lo que tradición familiar dictaba. Sin embargo, en los escenarios de Ta Lo se puede observar cómo Shang-Chi va enfrentando a su padre en rompiendo la tradición anterior. “Pantera Negra” no muestra esto, ya que, la vestimenta como los escenarios muestran a T’Challa como alguien en control y con el poder de un guerrero o un gobernante. Por lo que, esto lo aleja de la imagen de un trabajador que es controlado por otros o que no puede ser un jefe.

Con respecto a la representación del mundo exterior del personaje, se está dividiendo esto en su vida personal, y su vida privada. En cuanto a la vida personal de Shang Chi se observa la fuerte conexión con su madre, esto se demuestra gracias a ciertos detalles observados en los vestuarios utilizados por el protagonista. Además, se muestra la relación con sus amigos, en especial con Katy, así también el personaje está rodeado por decorado y escenarios con colores cálidos que permite dar un contexto acorde al personaje.

En cuanto a su vida privada, el vestuario y escenografía en “Shang Chi” permiten entender que el personaje siente un aprecio por la comodidad y confort. También, se hace una referencia a la vida en China y a la ropa utilizada usualmente en Ta Lo, esto junto a los detalles y aspectos culturales observados en los escenarios, pueden ayudar a mostrar el respeto del protagonista por la cultura de sus ancestros y por ende, la suya, además del amor que le tiene a este lado de su vida. También, tanto el vestuario como el escenario muestran que Shang-Chi es alguien que se mantiene activo y aprecia el estar en forma. En cambio, en “Pantera Negra”, gracias al vestuario y escenografías se puede observar que el protagonista es alguien que, si bien es moderno y capaz de adaptarse a distintas situaciones, también siente un gran apego y respeto por las tradiciones que forman parte de su cultura.

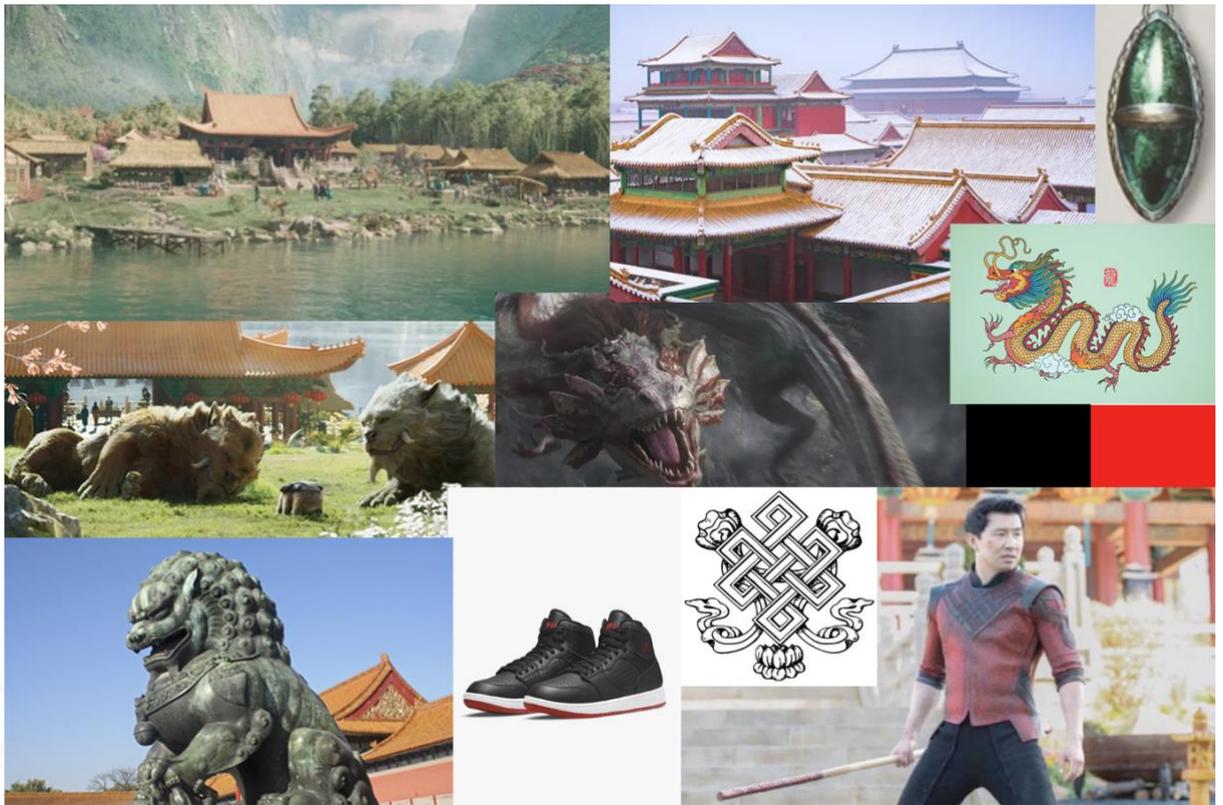
Finalmente, se tiene la presentación del carácter del personaje dentro de la historia. Esto se basa en la imagen que proyecta en la escena, cómo se maneja en un escenario y qué proyecta al moverse por este. En “Shang Chi” se puede ver que la

vestimenta ayuda a mostrar al protagonista como alguien activo, que aprecia la comodidad y libertad de movimiento. Además de mostrar un gran apego emocional por las cosas relacionadas con su madre. Los escenarios ayudan a mostrar al personaje como alguien sencillo, que mantiene un gran respeto por su cultura y que se ha visto influenciado por esta, aunque no puede mostrar sus orígenes de forma muy evidente en Estados Unidos. Además, los colores de dichos escenarios ayudan a mostrar las emociones de confort o incomodidad que puede sentir el protagonista dependiendo del escenario en el que se encuentre y de la situación que esté viviendo.

Por el otro lado, en “Pantera Negra” se puede observar que el protagonista se mantiene en forma. Además, tiene las tendencias de un guerrero lo que se puede ver claramente gracias a los atuendos que muestran su apariencia física. Asimismo, los trajes también ayudan a entender más de T'Challa como un protector. Estos, también, muestran la importancia de las tradiciones culturales en su vida, de la seriedad con la que considera seguir estas costumbres y del respeto que le tiene a su cultura en general. Por otro lado, los escenarios permiten ver a T'Challa como alguien que no sólo se queda en su país de origen, sino que tiene las posibilidades y capacidades para manejarse en un entorno del que no es nativo. Mientras que en los escenarios de los que T'Challa es dueño, muestran seguridad y confianza que no depende de objetos, la forma en la que interactúa con el espacio demuestra su comodidad y el hecho de que él está en el poder.

**Figura 17.**

*Moodboard de imágenes de referencia junto con tomas de la película “Shang Chi”.*



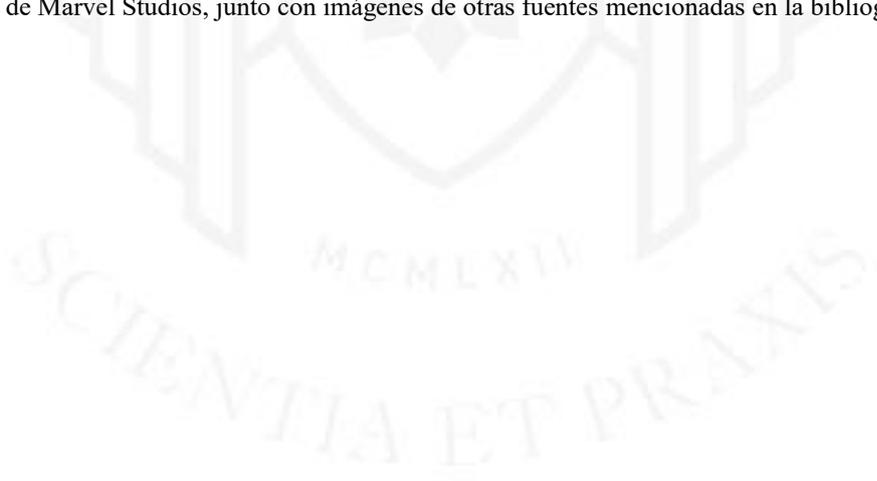
Nota: El moodboard ha sido realizado con imágenes de diferentes escenas de la película SHANG CHI de Marvel Studios, junto con imágenes de otras fuentes mencionadas en la bibliografía.

**Figura 18.**

*Moodboard de imágenes de referencia junto con tomas de la película “Pantera Negra”.*



Nota: El moodboard ha sido realizado con imágenes de diferentes escenas de la película BLACK PANTHER de Marvel Studios, junto con imágenes de otras fuentes mencionadas en la bibliografía.



# CAPÍTULO V: CONCLUSIONES

## 6.1 Discusión

### 6.1.1 Representación cultural

#### 6.1.1.1 La cultura afroamericana en el cine

Para comenzar con el eje de representación cultural, en el estado del arte se pudieron resaltar una idea principal. Esta es planteada por Abarca (2019) en “Pantera negra: La epopeya de Marvel que rompió con los estereotipos de Hollywood”, en la que explica que la película rompen con las representaciones clásicas de Hollywood y aborda cuestiones relacionadas a comunidad afro-americana y africana frente a la globalización, entre otras, y respaldada por “Black Panther: Thrills, Postcolonial Discourse, and Blacktopia” de Eckhardt (2018), en la que se explica que “Pantera Negra” es una película donde los héroes son africanos, estando en casa y en control en diferentes escenarios globales, como Seúl y Estados Unidos.

Con respecto a la idea principal, se puede decir que lo encontrado en los resultados del análisis realizado coincide con estas ideas. Esto se refleja principalmente en los vestuarios observados, en los escenarios que no le pertenecen al protagonista, y en como el personaje se mueve por dichos lugares. Después de todo, lo observado permite entender que el protagonista es capaz de manejarse con distintas personas en entornos que no le pertenecen completamente. Esto lleva a entender que T’Challa es un personaje global, a diferencia de lo que se planteaba con las representaciones cinematográficas en el pasado.

#### 6.1.1.2 La cultura china en el cine

En la segunda parte de este eje, se resalta lo planteado por Alvarado (2020), en “Lo que puede un cuerpo: técnica y arte en el cine Wuxia”, y por Yuwei Fu, en “An Analysis of Ideological Intention of Using Chinese Elements in Hollywood Films Based on Multi-strategy” de Fu (2019). Esto se basa en como el género Wuxia, que es caracterizado por los guerreros nobles que se sacrifican con el fin de ayudar a los demás, beneficia a los menos favorecidos dándoles este rol de héroe. Además, Yuwei Fu (2019)

explica que las historias, actores, estilo de lucha y otros elementos de la cultura china se han convertido en factores comunes en múltiples películas de Hollywood.

Los resultados respaldan en cierto punto estas ideas. Esto se debe a que si bien gracias a los atuendos y escenarios se puede entender que Shang-Chi es alguien considerado como un guerrero dispuesto a salvar a la comunidad de su madre. También se puede entender que el personaje no se limita a lo antes mencionado. Su personalidad y desarrollo va más allá de eso. Un hecho que se demuestra al observar la mezcla de culturas asiática y estadounidenses. El protagonista tiene un rol de héroe en su comunidad y esto se puede ver en la dirección de arte. Sin embargo, el personaje no debe ser reducido a un papel unidimensional que se basa en lo que se conoce como sacrificio por el bien mayor.

### **6.1.2 Representación de estereotipos en el cine**

El segundo eje por tratar presenta ciertas ideas que resultan en contra de la información encontrada. Tres de estas se encuentran en el texto de Cossalter (2018), “La Omnipotente blancura: el tratamiento de los Derechos Civiles en el cine norteamericano de Hollywood. Tres ejemplos paradigmáticos del éxito comercial”, en la que se expresa que las personas de color se han mostrado en base a prejuicios ya que, al desear ser respetados, deben adaptarse y actuar como alguien blanco, que en las películas usualmente se muestra a las personas de color como pasivas y débiles frente a las personas blancas, y que, en la actualidad, aún se mantiene la superioridad del hombre blanco frente al negro, aunque se haya disminuido.

Los datos encontrados en el análisis van en contra de esto debido a la forma en que se ha mostrado al protagonista en “Pantera Negra”. El vestuario y escenografía ayudan a mostrar a un protagonista empoderado y capaz de moverse por distintos entornos sin importar que país y cultura sea la que lo rodea. Por otro lado, la clara representación cultural que se puede observar en múltiples aspectos de los atuendos y escenarios, ayudan a entender que no se ha buscado que el personaje abandone sus costumbres y actúe como alguien blanco, o como alguien más débil que sus contrapartes.

Por otro lado, cuando se habla del trabajo de Ramirez (2020), “The Other in Hollywood: Asia and Asian Americans and the Fight Against the Western Perspective”,

y Ye (2019), “The Complexity of Chinese Figures in Hollywood Movies”, lo encontrado del análisis va en contra de la mayoría de lo expuesto. Sin embargo, coincide con un par de puntos generales. Estas se basan en lo compleja que es la representación de una cultura, en especial si es hecha correctamente, y en cómo realizar una representación adecuada y mantener la presencia de personajes asiático-americanos en el cine, ayuda a mejorar la comprensión de la cultura, evitando que se caigan en tantos estereotipos.

En relación con el trabajo de Ramírez, los resultados obtenidos del análisis van en contra de la idea de que la representación se ve teñida del concepto del “otro”, representado desde una perspectiva prejuiciosa. Asimismo, se ignora en cierto punto lo que antes se planteaba como “minoría modelo”. Esto se debe a que en la historia de “Shang Chi” si bien se puede observar un proceso de adaptación a una cultura, esta se da por parte del protagonista en relación con la propia, sin involucrar a un grupo de otra cultura, sino a su pasado. Además, el protagonista, no presenta características visuales ni emocionales que lo pongan completamente dentro del esquema de la “minoría modelo”, ya que, si bien llega a presentar ciertas características que son respaldadas por su vestimenta, estas van más allá y no se limitan a este tipo de representación superficial, además de que se muestra una evolución del personaje que es apoyada por sus atuendos y por los espacios que rodean a Shang-Chi. Esto se relaciona al funcionar como una forma de ir en contra de lo planteado por Ye, debido a que, al no formar parte del esquema mencionado anteriormente, no se puede decir que Shang-Chi está siendo retratado a través de los estereotipos clásicos que se utilizaban en el pasado.

### **6.1.3 Construcción del personaje en el cine**

Con relación a la construcción del personaje, se resaltó la investigación “Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica” de Pérez (2016), y el trabajo de Galán (2007), “La Creación psicológica de los personajes para cine y televisión”. En este caso, los resultados, si bien coincidían con la mayoría de las ideas planteadas, si había ciertos puntos en los que no se podía estar totalmente de acuerdo.

En general se puede decir que la información recopilada y el análisis posterior ayudó a comprobar que la creación de un personaje complejo y verosímil no es simple de realizar. Esto se debe a que implica la observación desde distintos ángulos que permitan

expresar los rasgos internos de este. Con el propósito de explicar las acciones que toma el personaje en determinadas situaciones. Esto también coincide con el trabajo de Pérez, debido a que la complejidad de la creación de un personaje que se puede ver al momento de analizar la información recopilada ayuda a comprobar que pensar en un personaje como un reflejo de una persona real, ayuda a que este sea más completo.

Sin embargo, hay un detalle en particular del trabajo de Pérez (2016) que no llega a concordar del todo con los resultados obtenidos de la investigación. Según este punto, es el género del personaje, junto con su etnia y apariencia física, lo que ayuda a explicar cómo este es percibido en el entorno, al igual que su etnia, procedencia, apariencia física y sus relaciones interpersonales. Sin embargo, gracias a los diferentes escenarios y vestuarios observables en situaciones que aparecen en el desarrollo de puntos clave de la narrativa, se puede decir que a veces esto no siempre se cumple.

#### **6.1.4 El papel del vestuario y escenografía en el cine**

Para este eje se resalta lo expuesto por Nadoolman (2014), Ribeiro (2020), y Pérez & Rufi (2018), en sus respectivas investigaciones. Es en base a esto junto con la información analizada que se puede entender que si bien los resultados concuerdan con varios puntos establecidos en las investigaciones vistas antes. Sin embargo, los resultados llevan a ideas que sí presentan ciertas alteraciones en comparación a las observadas en previamente.

Estos autores, mencionan como la vestimenta de un personaje debe representar la condición psicológica, emocional, social (estatus) del personaje. Teniendo en cuenta que todos los elementos pueden evolucionar a lo largo de la historia para de esta forma colaborar con la narrativa y el progreso del proyecto. Asimismo, la vestimenta de dicho personaje debe reflejar el trabajo, además de la generación de la que forma parte y en qué período histórico se encuentra.

Los resultados obtenidos del análisis concuerdan en cierto punto con lo explicado en las investigaciones. Esto se debe a que, si bien el vestuario puede mostrar una evolución emocional y psicológica del personaje a lo largo de la película, se puede decir que estos cambios no son tan evidentes, sino que es un proceso que debe ser constante a lo largo de la narrativa. Asimismo, está el hecho de que si bien la vestimenta puede

mostrar detalles e indicios que den a entender aspectos relacionados al estado psicológico y emocional, no todos los atuendos del personaje van a reflejar datos como su trabajo o su estatus social.

Por otro lado, el vestuario sirve como una forma de completar al personaje. Al ser utilizado para definir culturas e identidades, llegando a plasmar su cultura de origen, el lugar y tiempo en el que creció. Todo esto con el fin de entender cómo el personaje se ha ido formando como persona, y que lo lleva a tener cierta personalidad y a actuar de ciertas maneras durante el desarrollo de la historia. Esto si se puede confirmar con los resultados observados del análisis, al notar como los diferentes vestuarios de los dos protagonistas complementaban y reforzaban el conocimiento que se tenía sobre el personaje.

Con relación a las escenografías, el trabajo de Shorter (2012) permite que este se pueda considerar como un elemento crucial para la comprensión de momentos, y acciones. Todo esto mientras se ayuda a representar aspectos personales tal como el estilo y diseño del personaje. En este caso, los resultados no concuerdan del todo con el texto. Esto se debe a que, si bien existen escenarios que si permiten un análisis de este tipo; por ejemplo, los lugares que pertenecían al protagonista o a personas de su círculo cercano; también existen escenarios que si bien aportan al desarrollo de la trama por las acciones que se pueden observar en ese lugar, no llegan a transmitir muchos datos relacionados al estilo y/o diseño del personaje en sí, hasta que este interactúa de forma directa con el espacio.

Algo que se debe resaltar es lo que se menciona acerca de la importancia de los materiales que se pueden encontrar en el escenario. Los resultados obtenidos si concuerdan con esto, ya que, en diferentes escenarios observados, se puede observar cómo los materiales empleados para la construcción del lugar o para las decoraciones, muchas veces ayudaron a observar diferentes formas de representación cultural y símbolos que ayudan a crear cierta atmósfera en el lugar, y contribuyen a interpretar el estado de ánimo que tiene las situaciones desarrolladas en dicho escenario. A su vez, cuando dicho escenario le pertenece al protagonista, cuánto más decorado esté, ayuda a entender aún más datos personales de los personajes.

Finalmente, con respecto al uso del color en los escenarios. El análisis reveló que era correcto decir que el color adquiere un papel importante al ser utilizado en los escenarios como una herramienta del lado visual de la historia. Sin embargo, tampoco se puede ignorar el hecho de que esto no se limita a eso, sino que también aporta un significado emocional relacionado con el protagonista que puede ser utilizada como una interpretación del ambiente que se tiene en determinada situación. Por el otro lado, también se puede presentar la situación contraria, en la que los colores empleados para los escenarios pueden tener significados contrarios, lo que lleva a tener que observar otros aspectos visuales de las escenografías para entender con más claridad lo que se pretende mostrar con relación a los protagonistas.

## **6.2 Conclusión**

### **6.2.1 Reflexiones**

Después de lo expuesto se puede decir que la pregunta general, que se basaba en saber “¿cuál es la representación cultural de lo africano y lo asiático en las escenografías y vestuarios observados en las películas Pantera Negra y Shang Chi que influyen en la construcción del personaje?” se ha logrado responder, al igual que se ha logrado alcanzar el objetivo general.

- Es gracias a los resultados obtenidos y al análisis de estos en la discusión que se entiende que la representación de lo cultural de lo africano y lo asiático está presente de diferentes maneras en ambas películas. Esto se ve al tomar puntos como el significado de los colores utilizados en las escenografías y vestimenta, los patrones vistos en las telas de los vestuarios y ciertos estilos de atuendos, y la decoración y en cierto punto la organización de los escenarios.
- Además, se puede llegar a la conclusión de que, si bien se está viendo diferentes formas de hacer alusiones a cierta cultura, éstas no son excesivamente predominantes. Sino que, se mezclan con aspectos actuales y se hace referencia a otras culturas, como la estadounidense, permitiendo que, si bien los personajes sean culturalmente verosímiles, también se muestren como personas globales y capaces de manejarse en diferentes entornos sin necesidad de abandonar del todo

sus costumbres originales. Esto se puede considerar como una diferencia de las representaciones pasadas, como el personaje conocido como “Uncle Tom”, el estereotipo de “Fu Manchú”, y otros estereotipos que hacían que los personajes que no eran estadounidenses fueran una forma de representar a una cultura como una burla o también, una manera de mostrar que para ser aceptado en Estados Unidos uno debía abandonar todo aspecto cultural que no fuera el considerado “americano”.

- Asimismo, al observar los resultados obtenidos y repasar las fuentes leídas para el desarrollo del trabajo, se puede llegar a la conclusión de que existe un patrón a seguir que permite juzgar la fidelidad de las representaciones culturales en las películas. Este patrón se basa en cuatro puntos principales:
  - Realizar una investigación previa a profundidad,
  - Consultar con expertos culturales y personas pertenecientes a las culturas representadas,
  - Mantener un respeto por las tradiciones y símbolos,
  - Mostrar un contexto cultural apropiado, al mantener una actitud de sensibilidad cultural.

Por el otro lado, en relación con las preguntas y objetivos específicos, se puede decir que al considerar que estos eran una forma de dividir la pregunta y objetivo general en puntos clave que pudieran ser resueltos en diferentes ejes, estos han sido respondidos.

- Si se considera que las películas actuales se están alejando de los estereotipos que se veían anteriormente, se puede decir que estos se basan en dos puntos clave, que no llegan a mostrarse en las películas analizadas:
  - Mostrar al personaje como alguien débil, incapaz de manejarse por sí mismo y siendo siempre delegado a ser un trabajador para los hombres blancos sin la posibilidad de tomar decisiones por su cuenta.
  - Mostrar a un personaje que no tiene las posibilidades de hacerse respetar a no ser que se adapte a la cultura estadounidense, abandonando cualquier aspecto de su cultura de origen y evitando que esta sea notoria.

- El vestuario y locaciones observadas en relación con ambos protagonistas pueden ayudar a mostrar características culturales que permiten conocer más de sus pasados y entender mejor sus motivaciones. También, permiten comprender más de ellos a nivel personal, siendo estas sus relaciones, gustos, intereses e incluso, en cierto punto, como se están sintiendo en algunas situaciones. Es gracias a la investigación que se entiende que los personajes van más allá de lo que se conoce en la narrativa, sino que cada detalle de ellos, como la vestimenta, los lugares que frecuentan y como se manejan en su entorno aportan a su desarrollo y permiten que estos tengan una mayor profundidad. Asimismo, se entiende que los vestuarios y escenarios no han sido creados como una forma de desplazar los estereotipos y hacerlos más llamativos con el objetivo de facilitar su consumo planetario al estudiar el trabajo de investigación que se ha desarrollado antes de la producción de estas películas.
- Es también gracias a los resultados que se puede entender que las principales características que se buscan para entender si un escenario sirve como una forma de representación cultural relacionada a un personaje, se basa en si este lugar le pertenece a este y las decoraciones que se pueden encontrar. Por el otro lado, en el caso de los vestuarios el material, patrón de la tela, accesorios y si este ha sido entregado al personaje o si tiene un tiempo en su vida ayuda a identificar si estos pueden funcionar como una forma de representación cultural confiable.

Finalmente, con relación al supuesto planteado originalmente, este se puede dividir en puntos clave para revisar si se ha cumplido o si hay detalles que no han sido del todo correctos.

- Primero, los resultados encontrados no pueden especificar del todo si es que las películas “Pantera Negra” y “Shang Chi” han llegado a tener un gran impacto social más allá de ser vistas como una forma correcta de representación por parte de las personas de las culturas involucradas. Sin embargo, si pueden dar una idea de la posibilidad de que este supuesto sea correcto, debido a la clara diferencia entre la manera en que se muestra las culturas en las obras analizadas y las películas de años anteriores. Por otro lado, se debe tener en cuenta el impacto social que han tendido las películas al generar discusiones y debates en relación

con la representación en el cine, la importancia de la diversidad y la inclusión, esto se pudo notar al observar diferentes sucesos que ocurrieron durante y después del estreno de ambas obras audiovisuales. También, se puede decir que estas películas han generado discusiones y debates sobre la representación en el cine. Asimismo, se puede decir que ambas películas han inspirado a muchas personas, especialmente a jóvenes, a verse representados en la pantalla y a sentirse orgullosos de su herencia cultural, por lo mencionado anteriormente.

- Es por este lado que se puede decir que la parte del supuesto que expresa que ambas películas son consideradas como representaciones válidas de la cultura africana y china, es correcto.
- Asimismo, gracias a la información obtenida del análisis se entiende que esto se dio mediante el uso de muestras tradicionales y modernas de las culturas. Esto se da por medio de una mezcla de lo clásico con lo urbano y permite entender que la forma de representación observada no solo se concentra en la cultura tradicional, sino también en su forma moderna que pertenece a un mundo globalizado.

### **6.2.2 Limitaciones y Recomendaciones**

Para comenzar con las limitaciones encontradas en la investigación, se puede decir que estas se pueden tomar como una oportunidad para profundizar el análisis en un futuro.

- Una de las principales limitaciones en relación con el desarrollo del trabajo se da por el hecho de que, al momento de comenzar la investigación, una de las películas elegidas para el análisis acababa de ser estrenada a nivel mundial. Esto llevó a que no se tuvieran estudios previos que pudieran considerarse válidos para utilizar como base al momento de plantear la investigación.
- Asimismo, otra limitación fue la falta de acceso a contactos de importancia dentro de la producción de las películas. Esto se debe a que si se hubiera logrado conseguir entrevistas con personas involucradas con la dirección de arte de alguna

de las películas se hubiera podido tener una segunda fuente para confirmar los resultados obtenidos de análisis.

- Por último, otra limitación se dio por el hecho de que la muestra fue más grande de lo que se había pensado en un inicio. Esto se debió a la cantidad de detalles involucrados en la creación de los atuendos y escenografías observadas en cada escena. Esto, a su vez, implicó que se hiciera una selección de los puntos de mayor relevancia al momento de hablar de los resultados. Sin embargo, incluso después de realizar esta selección, la información encontrada fue mayor a lo que se esperaba originalmente.

Para finalizar, se tienen las recomendaciones que se pueden dar para futuras investigaciones, si es que se decide tomar este trabajo como referencia, o en caso de que se desee profundizar más el estudio realizado.

- La principal recomendación sería ampliar la muestra a otros personajes del entorno del protagonista, haciendo hincapié en la posibilidad de analizar a su antagonista con mayor detalle. Esto sería con el fin de observar si es que las características de diferentes escenarios podrían ganar un significado nuevo o diferente en cierto punto dependiendo de lo que se conoce gracias a la historia personal de cada personaje.
- Se recomienda el buscar la posibilidad de entrevistas a alguien involucrado en el diseño de vestuario y la construcción o planificación creativa de las escenografías, para conseguir una perspectiva interna del proceso y confirmar datos encontrados en análisis.
- Asimismo, con el fin de ampliar el alcance de la investigación, se podría realizar dos grupos focales de personas que pertenezcan a las culturas representadas en ambas películas. Ya que esto, junto con la búsqueda de información contextual ayudaría a establecer una línea de tiempo de las películas y los diferentes movimientos sociales observados en los meses de estreno. Esto sería con el objetivo de observar si hay una relación directa entre lo observado en las películas y los movimientos sociales vistos en ese tiempo.

## REFERENCIAS

- Abarca, G. (2019). *Pantera negra: La epopeya de Marvel que rompió con los estereotipos de Hollywood*.  
<https://revistaelectronica.unlar.edu.ar/index.php/agoraunlar/article/view/504>
- Alvarado Duque, C. F. (2020). *Lo que puede un cuerpo: técnica y arte en el cine Wuxia*.  
<https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/escribania/article/view/4326>
- Chartier, R. (1992). *El Mundo como Representación: Estudios sobre historia cultural*.  
<https://jricomcursos.files.wordpress.com/2019/02/chartier-r.-el-mundo-como-representaciocc81n.pdf>
- Cossalter, J. (2018). *La Omnipotente blancura: el tratamiento de los Derechos Civiles en el cine norteamericano de Hollywood. Tres ejemplos paradigmáticos de éxito comercial*. CONICET-Universidad de Buenos Aires.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6775845>.
- Eckhardt, Giana M. (2018) "Black Panther: Thrills, Postcolonial Discourse, and Blacktopia," *Markets, Globalization & Development Review*: Vol. 3: No. 2, Article 6. <https://digitalcommons.uri.edu/mgdr/vol3/iss2/6>
- Fernández Meneses, J. (2011). *Cuando Hollywood encontró a Harlem: Caminos para la creación de un nuevo modelo de representación de la identidad afroamericana en el cine de los estudios (1970-1971)*.  
<https://repositorio.uam.es/handle/10486/675156>.
- Fu, Y. (2019). *An Analysis of Ideological Intention of Using Chinese Elements in Hollywood Films Based on Multi-strategy*.  
<https://www.semanticscholar.org/paper/An-Analysis-of-Ideological-Intention-of-Using-in-on-Fu/c1d99c33b8f76fb3e5f422f96f1fdeb54634ef96>
- Galán Fajardo, E. (2007). *FUNDAMENTOS BÁSICOS EN LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE PARA MEDIOS AUDIOVISUALES*.  
[https://www.researchgate.net/publication/39710765\\_Fundamentos\\_basicos\\_en\\_la\\_construccion\\_del\\_personaje\\_para\\_medios\\_audiovisuales](https://www.researchgate.net/publication/39710765_Fundamentos_basicos_en_la_construccion_del_personaje_para_medios_audiovisuales)
- Galán Fajardo, E. (2005). *LA CREACIÓN PSICOLÓGICA DE LOS PERSONAJES PARA CINE Y TELEVISIÓN*.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832310025>

- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Hernández Montoliu, S. (2017). *La arquitectura en el cine de Hitchcock*. <http://hdl.handle.net/10251/116520>
- Huargaya Quispe, Sandra Imelda. (2014). *SIGNIFICADO Y SIMBOLISMO DEL VESTUARIO TÍPICO DE LA DANZA LLAMAQ'ATIS DEL DISTRITO DE PUCARÁ - PUNO, PERÚ*. *Comuni@cción*, 5(2), 35-47. [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2219-71682014000200004&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682014000200004&lng=es&tlng=es).
- Lewin, G. G. (2012). *Cyborg vs Kung fu: cine oriental, tecno narrativas y coreografías marciales*. <https://red.antropologiadelcuerpo.com/index.php/gt1-trabajos-publicados/>
- Lippmann, W. (1922). *Public opinion*. MacMillan Co
- Long, Z., Guo, J., Li, X. (2017). *Cinematic Features under Context Cultural Pattern: Chinese and American Movies*. <https://ijac.org.uk/images/frontImages/gallery/Vol. 6 No. 6/3. 22-35.pdf>
- Nadoolman Landis, D. (2014). *Costume Design. Defining Character. (Guía de profesorado. Copley Center for the Study of Costume Design, UCLA)*. <https://www.oscars.org/sites/oscars/files/teachersguide-costumedesign-2015.pdf>
- Nadoolman Landis, D. (2003). *FilmCraft: Costume Design*. [https://www.amazon.com/-/es/Deborah-Nadoolman-Landis-ebook-dp-B00WX4WRKW/dp/B00WX4WRKW/ref=mt\\_other?encoding=UTF8&me=&qid=](https://www.amazon.com/-/es/Deborah-Nadoolman-Landis-ebook-dp-B00WX4WRKW/dp/B00WX4WRKW/ref=mt_other?encoding=UTF8&me=&qid=)
- Paiva, R., Falcão, L. (2021). *Panther is the New Black: Representatividade e Cultura na Comunicação do Filme Pantera Negra*. <http://portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/iniciacom/article/view/3594>
- Pérez Rufí, J. P. (2016). *Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199550145034>
- Pérez-Rufí, J. P., & Pérez-Rufí, M. I. (2018). *La función narrativa del vestuario en el cine: la apariencia física del personaje cinematográfico como elemento de*

- caracterización en el cine clásico de Hollywood. *Razón Y Palabra*, 22(2\_101), 547–568. Recuperado a partir de <https://www.iteso.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1093>
- Ramirez, M. C. (2020). *The Other in Hollywood: Asia and Asian Americans and the Fight Against the Western Perspective. The Undergraduate Historical Journal at UC Merced*, 7(1). <https://escholarship.org/uc/item/50q0772n>
- Ribeiro Quiles, A. (2020). *Estudio de la función narrativa del vestuario en el cine: La creación de la identidad del personaje cinematográfico en el cine de Hollywood*. Universitat Politècnica de València. <http://hdl.handle.net/10251/150001>
- Sere, S., Muarifuddin M., Masri, F. 2020. *The Representation of African Cultural Identity in Black Panther Film by Ryan Coogler*. <http://journal.fib.uho.ac.id/index.php/elite/article/view/876>.
- Shorter, G. (2012) *Designing for Screen: Production and Art Direction Explained*. [https://www.amazon.com/Designing-Screen-Production-Direction-Explained-ebook/dp/B00APDRY5G/ref=as\\_li\\_ss\\_tl?keywords=DESIGNING+FOR+SCREEN:+PRODUCTION+DESIGN+AND+ART+DIRECTION+EXPLAINED&qid=1562785194&s=gateway&sr=8-1&linkCode=sll&tag=artdepartme03-20&linkId=87275ba8fe9c6f8bee37e805dda588f3&language=en\\_US](https://www.amazon.com/Designing-Screen-Production-Direction-Explained-ebook/dp/B00APDRY5G/ref=as_li_ss_tl?keywords=DESIGNING+FOR+SCREEN:+PRODUCTION+DESIGN+AND+ART+DIRECTION+EXPLAINED&qid=1562785194&s=gateway&sr=8-1&linkCode=sll&tag=artdepartme03-20&linkId=87275ba8fe9c6f8bee37e805dda588f3&language=en_US)
- Sol Glik, M. (2012). *South American Way: Construcciones de Género y Raza en los estereotipos plasmados por Hollywood (1930-1955)*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4715080>
- Sun, J. (2019). *An Analysis on the Appearance and Influence of Chinese Culture in English Movies*. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/hsmet-19/125913654>
- Szurmuk, M. & McKee R. (2009). *Diccionario de estudios culturales latinoamericanos. México: Siglo XXI, Instituto Mora*.
- Tamayo, A. y Hendrickx, N. (2016). *La dirección de arte en el cine peruano*. Universidad de Lima, Fondo Editorial. <https://hdl.handle.net/20.500.12724/10725>
- Yang, Z. (2019), *An Analysis of the Expression of Chinese Traditional Cultural Elements in American Hollywood Movies*. [https://webofproceedings.org/proceedings\\_series/ART2L/ICHCAD%202019/A\\_D163.pdf](https://webofproceedings.org/proceedings_series/ART2L/ICHCAD%202019/A_D163.pdf)
- Ye, H. (2019). *The Complexity of Chinese Figures in Hollywood Movies*.

<https://www.semanticscholar.org/paper/The-Complexity-of-Chinese-Figures-in-Hollywood-Ye/3836354f8707b499707039523ee69be3c297cd06>



## BIBLIOGRAFÍA

- A. (2021). *All The Shang-Chi Easter Eggs and Cameos You May Have Missed*. With Ashley and Company. <https://www.withashleyandco.com/2021/09/shang-chi-easter-eggs-cameos-you-may-have-missed/>
- Aarmo, I. (2023). *Chinese Lion-Dog [Fotografía]*. *World History Encyclopedia*. <https://www.worldhistory.org/image/9993/chinese-lion-dog/>
- Antonio, B. (2023). *Nudo Infinito ¿Qué Es? Historia Y Significado [Fotografía]* • *The Color Blog*. <https://thecolor.blog/es/nudo-infinito/>
- BFI Screenonline (1923). *Mystery of Dr Fu Manchu, The* <http://www.screenonline.org.uk/film/id/503748/index.html>
- Black Panther: Lessons in Hollywood diversity and black pride | Brookings. (2022). *Brookings*. <https://www.brookings.edu/articles/black-panther-lessons-in-hollywood-diversity-and-black-pride/>
- American History and Culture* (2018). *Blackface: The Birth of An American Stereotype*. *National Museum of African*. <https://nmaahc.si.edu/explore/stories/blackface-birth-american-stereotype>
- Browne, K. (2022). *Why Asian superhero Shang-Chi could truly change the world*. *BBC Culture*. <https://www.bbc.com/culture/article/20210906-why-asian-superhero-shang-chi-could-truly-change-the-world>
- Brown, T. (2021). *“Shang-Chi”*: *Real and mythological inspirations for Ta Lo’s creatures [Fotografía]*. *The Los Angeles times*. <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2021-11-12/shang-chi-marvel-creatures-morris-hundun-qilin-huli-jing-lions>
- Carter, T. (2018). *Black Panther's Speech About Donald Trump*. *POPSUGAR Entertainment*. <https://www.popsugar.com/entertainment/Black-Panther-Speech-About-Donald-Trump-44594350>
- Desowitz, B. (2018). *‘Black Panther’: How VFX Helped Build the Afrofuturistic Look of Wakanda*. *Indie Wire*. <https://www.indiewire.com/2018/03/black-panther-visual-effects-vfx-wakanda-1201933835/>
- D’IYANU (2023) *Dubaku men’s traditional African Embroidery shirt (navy)* [Fotografía]. <https://www.diyanu.com/products/dubaku-mens-traditional->



- Lee, R. (2021). *Cultural impacts of “Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings,” featuring first Asian superhero in MCU* & middot; *The Badger Herald*. *The Badger Herald*. <https://badgerherald.com/artsetc/2021/09/29/cultural-impacts-of-shang-chi-and-the-legend-of-the-ten-rings-featuring-first-asian-superhero-in-mcu/>
- Amazon (2023). *MARVEL STUDIOS’ SHANG-CHI AND THE LEGEND OF THE TEN RINGS: THE ART OF THE MOVIE: Marvel Various, Park, Andy, Harrold, Jess: 9781302923594: Amazon.com: Books*. (n.d.). <https://www.amazon.com/MARVEL-STUDIOS-SHANG-CHI-LEGEND-RINGS/dp/1302923595>
- MARVEL Studios. (2021). *Get to Know Fala Chen, the Emotional Core of Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings [Fotografía]*. GLAMOUR. <https://www.glamour.com/story/get-to-know-fala-chen-of-shang-chi-and-the-legend-of-the-ten-rings>
- MARVEL Studios. (2021). *Ta Lo Village [Fotografía]*. *Marvel Cinematic Universe Wiki*. [https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Ancient\\_Village?file=Ta\\_Lo\\_Village.png](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Ancient_Village?file=Ta_Lo_Village.png)
- Modern Man Dashiki Shirt. (n.d.). FAITHHAUS. [https://www.faithhaus.com/products/mens-african-dashiki-shirt-1?variant=19663693774959&cy=USD&utm\\_medium=product\\_sync&utm\\_source=google&utm\\_content=sag\\_organic&utm\\_campaign=sag\\_organic&srsltid=ASuE1wT4JFXTHj88M4ez3IFXoNfjnIXEq4tvKFbAbNsdph7Yyjzm4Jj-vDk](https://www.faithhaus.com/products/mens-african-dashiki-shirt-1?variant=19663693774959&cy=USD&utm_medium=product_sync&utm_source=google&utm_content=sag_organic&utm_campaign=sag_organic&srsltid=ASuE1wT4JFXTHj88M4ez3IFXoNfjnIXEq4tvKFbAbNsdph7Yyjzm4Jj-vDk)
- Nigeria, G. (2019). *A look at Nsibidi: The long lost Nigerian writing [Fotografía]*. *The Guardian Nigeria News - Nigeria and World News; Guardian Nigeria*. <https://guardian.ng/life/a-look-at-nsibidi-the-long-lost-african-writing/>
- Pang, K. (2021). *Famous ancient Chinese buildings, ancient architecture examples in China [Fotografía]*. *Chinahighlights.com; China Highlights*. <https://www.chinahighlights.com/travelguide/architecture/examples.htm>
- Parodi Gastañeta, F. (2002). *La Cromosemiotica, El Significado del Color en la Comunicación Audiovisual*. [https://200.62.146.19/bibvirtualdata/publicaciones/comunicacion/n3\\_2002/a07.pdf](https://200.62.146.19/bibvirtualdata/publicaciones/comunicacion/n3_2002/a07.pdf)

- Smithsonian (2022). *Popular and pervasive stereotypes of African Americans*. (n.d.).  
*National Museum of African American History and Culture*.  
<https://nmaahc.si.edu/explore/stories/popular-and-pervasive-stereotypes-african-americans>
- Prado Céspedes, M. (2015). *Análisis de la coreografía y vestuario de la danza Llipi Pulis del Distrito de Acora 2015*.  
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/18396>
- Ryan, J. (2021). *5 Reasons Why You NEED To Go See 'Shang-Chi' If You Haven't Already!* MickeyBlog.Com. <https://mickeyblog.com/2021/09/05/5-reasons-why-you-need-to-go-see-shang-chi-if-you-havent-already/>
- Roussos, E. (2019). *Marvel's Black Panther: The Art of the Movie*. Marvel.  
<https://www.amazon.com/-/es/Eleni-Roussos-ebook/dp/B07PRDMCYZ>
- SCARIFICATION (2023). *Photoshelter.com*.  
<https://clajot.photoshelter.com/image/I0000zDChwLzilZM>
- Thoughtful Wanders. (2021). *Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings — On identity, family & representation – thoughtful wanders*.  
<https://www.thoughtfulwanders.com/shang-chi-on-identity-family-representation/>
- Two, U. (2023). *Tiger tooth necklace guide [Fotografía]*. Necklace Growth.  
<https://necklacegrowth.com/tiger-tooth-necklace-guide/>
- Vistazo detallado al traje de Black Panther a través de los Concept Arts de Ryan Meinerding. (2016). *WordPress.com*.  
<https://elmundomarvel.wordpress.com/2016/04/18/vistazo-detallado-al-traje-de-black-panther-a-traves-de-los-concept-arts-de-ryan-meinerding/>
- Wood, I. (2018). *Uganda landscape photography - a few landscape photos from Uganda [Fotografía]*. A Good Place. <https://www.agoodplace.co.uk/uganda-landscape-photography>
- Yeh Cheung, A., & Ono, K. (2019). *Asian Americans on Television*. *Oxford Research Encyclopedia of Literature*. Retrieved 11 Jul. 2023, from  
<https://oxfordre.com/literature/view/10.1093/acrefore/9780190201098.001.0001/acrefore-e-9780190201098-e-855>.



**ANEXOS**

## Anexo 1: Matriz de Objetivos y Bases teóricas

OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO (TEORÍAS, CONCEPTOS, ETC.). TAMBIÉN SE VAN A INCLUIR APORTES DE ESTADO DEL ARTE
1. Identificar los estereotipos de las culturas africanas y chinas en las películas Pantera Negra y Shang Chi	“El Mundo como Representación” <b>Chatier.</b>
	“Diccionario de estudios culturales latinoamericanos” <b>Szurmuk y McKee.</b>
	“Public Opinion” <b>Lippman.</b>
	“The Other in Hollywood: Asia and Asian Americans and the Fight Against the Western Perspective” <b>Ramirez.</b>
	“La Omnipotente blancura: el tratamiento de los Derechos Civiles en el cine norteamericano de Hollywood. Tres ejemplos paradigmáticos del éxito comercial” <b>Cossalter.</b>
2. Verificar la relación entre la construcción del personaje y la representación cultural africana y china en el ámbito visual	“Dirección de Arte en el Cine Peruano” <b>Tamayo y Hendrickx.</b>
3. Identificar las características resaltantes en relación a la escenografía y vestuario que refuerzan el hecho de ser una representación de las culturas africanas y chinas	“Dirección de Arte en el Cine Peruano” <b>Tamayo y Hendrickx.</b>
	“Costume Design: Defining Character” <b>Nadoolman Landis.</b>
	“FilmCraft: Costume Design” <b>Nadoolman Landis.</b>
	“Designing for Screen: Production Design and Art Direct Explained” <b>Shorter.</b>

## Anexo 2: Matriz de Variables

Objetivos Específicos	Variable General	Variable Intermedia	Categorías	Indicadores	Procedimiento
Identificar los estereotipos de las culturas africanas y chinas en las películas Pantera Negra y Shang Chi	Representación cultural	Representación de la cultura afroamericana en el cine	Representación de estereotipos	Abandono de cultura y tradiciones	Análisis de contenido
		Actuar como alguien blanco			
		Persona pasiva y débil			
		Características que los dejan en una posición desfavorable			
		Representación de la cultura china en el cine		Persona sumisa	
				Controlada por otros	
				Trabajador silencioso para las personas blancas	
Un trabajador, no un jefe					
Verificar la relación entre la construcción del personaje y la representación cultural africana y china en el ámbito visual, vistas en las películas	Construcción del personaje en el cine	Modelo que presenta a los personajes como una representación de un humano real	Mundo exterior	Vida profesional	Análisis de contenido
				Vida personal	
				Vida privada	
			Dimensionalidad	Física	
				Social	
				Cultural	

				Étnica	
			Presentación del carácter del personaje dentro de la historia	La imagen que proyecta en la escena	
Identificar las características resaltantes en relación a la escenografía y vestuario que refuerzan el hecho de ser una representación de las culturas africanas y chinas	El papel del vestuario y escenografía en el cine	Vestuario	Referencias utilizadas	Históricas	Análisis de contenido
				Socioeconómicas	
				Culturales	
				Visuales	
			Propósito	Ayuda a la narrativa al crear personajes	
			Ayuda al balance visual		
		Escenografía	Consideraciones a tener en cuenta	Ligado a la posición socioeconómica	
				Ligado a la cultura	
				Influencia emocional basada en colores y texturas	
			Refleja	El contexto (periodo de tiempo y lugar) que rodea a la historia	
El estilo y aspectos personales de los personajes					

### Anexo 3: Matriz de Muestra

TÍTULO	UNIVERSO	MUESTRA
<p>Pantera Negra y Shang Chi: La influencia de su pasado cultural en la construcción del personaje desde la dirección de arte</p>	<p>Las películas producidas por Marvel</p>	<p>Dos películas de Marvel: “Pantera Negra” y “Shang Chi: La Leyenda de los Diez Anillos”. En ambas películas se va a tomar como muestra específica los personajes principales de ambas películas, priorizando su vestuario y escenografías en las que se desarrollan principalmente.</p>

## Anexo 4: Matriz de Consistencia

Título	Problema	Objetivos
<p>Pantera Negra y Shang Chi: La influencia de su pasado cultural en la construcción del personaje desde la dirección de arte</p>	<p>¿Cuál es la representación cultural de lo africano y lo asiático en las escenografías y vestuarios observados en las películas <i>Pantera Negra</i> y <i>Shang Chi</i>?</p>	<p><b>Objetivo General</b> Identificar las representaciones culturales africanas y chinas, filtradas desde los distintos estereotipos relacionados a estas, dentro de las películas Pantera Negra y Shang Chi en cuanto a la escenografía y vestuario.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar los estereotipos de las culturas africanas y chinas en las películas Pantera Negra y Shang Chi</li> <li>- Verificar la relación entre la construcción del personaje y la representación cultural africana y china en el ámbito visual, vistas en las películas</li> <li>- Identificar las características resaltantes en relación a la escenografía y vestuario que refuerzan el hecho de ser una representación de las culturas africanas y chinas.</li> </ul>
Hipótesis / Supuesto	Variables	Metodología
<p>Las películas “Pantera Negra” y “Shang Chi”, han sido consideradas no solo como una forma de romper los esquemas de Hollywood, sino que también han tenido un gran impacto social.</p> <p>Ambas son consideradas como representaciones válidas de la cultura africana y china.</p> <p>Se ha dado mediante el uso de muestras tradicionales de cultura, y gracias a la mezcla entre la cultura tradicional y lo urbano,</p> <p>Se puede ver una representación clásica, y también una representación más moderna.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Representación de la cultura afroamericana en el cine</li> <li>- Representación de la cultura china en el cine</li> <li>- Representación de estereotipos en el cine</li> <li>- Construcción del personaje en el cine</li> <li>- El papel del vestuario y escenografía en el cine</li> </ul>	<p>Análisis de contenido de las películas Shang Chi y Pantera Negra, utilizando los textos encontrados para el marco teórico y parte del marco contextual para analizar la información encontrada.</p>

## **Población y Muestra**

Población: Las películas producidas por Marvel

Muestra: Dos películas de Marvel, conocidas como “Pantera Negra” y “Shang Chi: La Leyenda de los Diez Anillos”.

En ambas películas se va a tomar como muestra específica los personajes principales de ambas películas, priorizando su vestuario y escenografías en las que se desarrollan principalmente.



## Anexo 5: Instrumentos de Recopilación y Procesamiento de datos

Puntos de Análisis	Indicadores
Dimensionalidad del vestuario en la construcción del personaje	Representación de su forma física
	Representación de su estatus y vida social
	Representación de su vida cultural y <b>étnica</b>
	Representación de su estado psicológico y emocional
Propósito del vestuario	Ayuda a la narrativa al crear personajes
Consideraciones a tener en cuenta para la escenografía	Ligado a la posición socioeconómica de los personajes
	Ligado a la cultura de los personaje
	Influencia emocional basada en colores y texturas
Lo que la escenografía refleja	El contexto (periodo de tiempo y lugar) que rodea a la historia
	El estilo y aspectos personales de los personajes

Adaptado de “The Other in Hollywood: Asia and Asian Americans and the Fight Against the Western Perspective”, de Ramirez, M. C. (2020), The Undergraduate Historical Journal at UC Merced, 7(1).

Adaptado de “La Omnipotente blanca: el tratamiento de los Derechos Civiles en el cine norteamericano de Hollywood. Tres ejemplos paradigmáticos de éxito comercial”, de Cossalter, J. (2017-2018), CONICET-Universidad de Buenos Aires.

Adaptado de “La dirección de arte en el cine peruano”, de Tamayo, A. y Hendrickx, N. (2016), Universidad de Lima, Fondo Editorial.

Adaptado de “Costume Design. Defining Character”, de Nadoolman Landis, D. (2014b), Guía de profesorado. Copley Center for the Study of Costume Design, UCLA.

Adaptado de “Film Craft: Costume Design”, de Nadoolman Landis, D. (2003), Amazon Kindle.

Adaptado de “Designing for Screen: Production and Art Direction Explained”, de Shorter, G. (2012), Amazon Kindle.

<b>Puntos de Análisis</b>	<b>Indicadores</b>
Representación de estereotipos en la construcción del personaje	Abandono de cultura y tradiciones (white-washing)
	Características que los dejan en una posición desfavorable (Persona pasiva, débil y sumisa)
	Trabajador silencioso para las personas blancas (Un trabajador, no un jefe. Controlada por otros.)
Representación del mundo exterior del personaje	A nivel de su vida personal
	A nivel de su vida privada
Presentación del carácter del personaje dentro de la historia	La imagen que proyecta en la escena. Cómo se maneja en un escenario y qué proyecta.

Adaptado de “The Other in Hollywood: Asia and Asian Americans and the Fight Against the Western Perspective”, de Ramirez, M. C. (2020), The Undergraduate Historical Journal at UC Merced, 7(1).

Adaptado de “La Omnipotente blancura: el tratamiento de los Derechos Civiles en el cine norteamericano de Hollywood. Tres ejemplos paradigmáticos de éxito comercial”, de Cossalter, J. (2017-2018), CONICET-Universidad de Buenos Aires.

Adaptado de “La dirección de arte en el cine peruano”, de Tamayo, A. y Hendrickx, N. (2016), Universidad de Lima, Fondo Editorial.

Adaptado de “Costume Design. Defining Character”, de Nadoolman Landis, D. (2014b), Guía de profesorado. Copley Center for the Study of Costume Design, UCLA.

Adaptado de “Film Craft: Costume Design”, de Nadoolman Landis, D. (2003), Amazon Kindle.

Adaptado de “Designing for Screen: Production and Art Direction Explained”, de Shorter, G. (2012), Amazon Kindle.

# Inf. Turnitin

## INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://www.esdelatino.com">www.esdelatino.com</a> Fuente de Internet	1%
2	<a href="http://repositorioacademico.upc.edu.pe">repositorioacademico.upc.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
3	<a href="http://repositorio.ulima.edu.pe">repositorio.ulima.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
4	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	<1%
5	<a href="http://riunet.upv.es">riunet.upv.es</a> Fuente de Internet	<1%
6	<a href="http://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	<1%
7	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1%
8	<a href="http://moviartshn.blogspot.com">moviartshn.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1%
9	<a href="http://es.wikipedia.org">es.wikipedia.org</a> Fuente de Internet	<1%

10	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
11	documentop.com Fuente de Internet	<1 %
12	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
15	observatorio.campus-virtual.org Fuente de Internet	<1 %
16	red.antropologiadelcuerpo.com Fuente de Internet	<1 %
17	www.oscars.org Fuente de Internet	<1 %
18	www.semanticscholar.org Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to TecnoCampus Trabajo del estudiante	<1 %
20	www.redalyc.org Fuente de Internet	<1 %
21	revistaelectronica.unlar.edu.ar	

Fuente de Internet

<1 %

22

[catalonica.bnc.cat](http://catalonica.bnc.cat)

Fuente de Internet

<1 %

23

[www.amazon.com](http://www.amazon.com)

Fuente de Internet

<1 %

24

[www.ciudadpolitica.com](http://www.ciudadpolitica.com)

Fuente de Internet

<1 %

25

[www.sedic.es](http://www.sedic.es)

Fuente de Internet

<1 %

26

[cubacoopera.uccm.sld.cu](http://cubacoopera.uccm.sld.cu)

Fuente de Internet

<1 %

27

[cybertesis.unmsm.edu.pe](http://cybertesis.unmsm.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

28

[es.slideshare.net](http://es.slideshare.net)

Fuente de Internet

<1 %

29

[fido.palermo.edu](http://fido.palermo.edu)

Fuente de Internet

<1 %

30

[isakarino.blogspot.com](http://isakarino.blogspot.com)

Fuente de Internet

<1 %

31

[muralcultural.wixsite.com](http://muralcultural.wixsite.com)

Fuente de Internet

<1 %

32

[noticias.hispavista.com](http://noticias.hispavista.com)

Fuente de Internet

<1 %

33	<a href="http://rua.ua.es">rua.ua.es</a> Fuente de Internet	<1 %
34	<a href="http://vsip.info">vsip.info</a> Fuente de Internet	<1 %
35	<a href="http://www.ccb.org.co">www.ccb.org.co</a> Fuente de Internet	<1 %
36	<a href="http://www.cecs.uminho.pt">www.cecs.uminho.pt</a> Fuente de Internet	<1 %
37	<a href="http://www.goodreads.com">www.goodreads.com</a> Fuente de Internet	<1 %
38	<a href="http://www.lenguas.unc.edu.ar">www.lenguas.unc.edu.ar</a> Fuente de Internet	<1 %
39	<a href="http://www.sdmart.org">www.sdmart.org</a> Fuente de Internet	<1 %
40	<a href="http://www1.marin.edu">www1.marin.edu</a> Fuente de Internet	<1 %
41	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano de Derechos Humanos, Volume 19 (2003)", Brill, 2007 Publicación	<1 %
42	Leidy Indira Hinestroza Còrdoba. "Aplicación de tecnologías sostenibles para el desarrollo de alimentos nutritivos y saludables dirigidos a mejorar el estado nutricional de la población del departamento del Chocó	<1 %

# (Colombia)", Universitat Politecnica de Valencia, 2021

Publicación

---

43	<a href="http://anfibiamente.blogspot.com">anfibiamente.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
44	<a href="http://bdigital.unal.edu.co">bdigital.unal.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
45	<a href="http://de.slideshare.net">de.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
46	<a href="http://doaj.org">doaj.org</a> Fuente de Internet	<1 %
47	<a href="http://michoacanimparcial1.wixsite.com">michoacanimparcial1.wixsite.com</a> Fuente de Internet	<1 %
48	<a href="http://pdffox.com">pdffox.com</a> Fuente de Internet	<1 %
49	<a href="http://pesquisa.bvsalud.org">pesquisa.bvsalud.org</a> Fuente de Internet	<1 %
50	<a href="http://repositorio.ucsg.edu.ec">repositorio.ucsg.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
51	<a href="http://worldwidescience.org">worldwidescience.org</a> Fuente de Internet	<1 %
52	<a href="http://www.bloggermania.com">www.bloggermania.com</a> Fuente de Internet	<1 %
53	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1 %

---

54

"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano de Derechos Humanos, Volume 23 (2007)", Brill, 2012

Publicación

<1 %

---

55

repositorio.bausate.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

---

56

www.dspace.uce.edu.ec:8080

Fuente de Internet

<1 %

---

57

Tiffany Thames Copeland. "'Did He Freeze?': Afrofuturism, Africana Womanism, and Black Panther's Portrayal of the Women of Wakanda", African Identities, 2021

Publicación

<1 %

---

58

www.madrid2016.org

Fuente de Internet

<1 %

---

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Activo